

PENGEMBANGAN PROGRAM MYOB PADA PEMBELAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA

Deskoni, Rusmin AR, Firmansyah

Universitas Sriwijaya, e-mail: deskoni1974@gmail.com

Abstract

This research is aimed to produce MYOB learning materials in accounting computer learning which was valid, practice, and having the potential effects toward the learning achievement. This research procedure using Rowntree Model which had three stages, which consists of planning, developing, and evaluating. The data validity was done through the expert evaluation stage with the percentage result from the media expert and the material expert show the results of 80% with a valid category used the validation sheet. The data practicality was done through the one-to-one evaluation with the percentage results of 87,5% and small group evaluation with the percentage results of 92,44% in the very practically category through questionnaire. The data potential effects was done through the field test stage using pretest shows the results of 45%. The data posttest shows the results of 85%. It shows an increasing in learning achievement of 40% and it can be concluded that the MYOB learning materials in accounting computer learning which was valid, practice, and having the potential effects toward the learning achievement.

Keywords: MYOB learning materials, Learning Achievement

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar MYOB untuk pembelajaran komputer akuntansi yang valid, praktis, serta berefek potensial terhadap hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan model *Rowntree* yakni tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Untuk melihat validitas, dilakukan pada tahap evaluasi ahli dengan hasil persentase dari ahli media dan ahli materi sebesar 80% dengan kategori valid melalui lembar validasi. Untuk melihat praktikalitas, dilakukan tahap evaluasi *one-to-one* dengan hasil penilaian sebesar 87,5% dan tahap evaluasi *small group* dengan hasil penilaian sebesar 92,44% dengan kategori sangat praktis melalui angket. Untuk melihat efek potensial, dilakukan pada tahap *field test* dengan menggunakan tes hasil belajar awal (*pre-test*) diperoleh hasil persentase sebesar 45% dan hasil belajar akhir (*post-test*) diperoleh hasil sebesar 85%, terjadi peningkatan hasil belajar yakni sebesar 40% dan disimpulkan bahan ajar MYOB berefek potensial terhadap hasil belajar mahasiswa.

Kata-kata kunci : Bahan Ajar MYOB, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Program Studi Pendidikan Ekonomi sebagai salah satu program studi yang ada di Jurusan Pendidikan IPS dirasa perlu melakukan suatu inovasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran bagi mahasiswanya, salah satu inovasi yang dapat dilaksanakan adalah dengan memanfaatkan program komputer dalam hal ini program MYOB (Mind Your Own Business) dalam pembelajaran matakuliah komputer akuntansi.

Kegiatan perkuliahan yang selama ini berlangsung pada matakuliah komputer

akuntansi sudah memanfaatkan metode pembelajaran berbasis *web* namun karena dalam kegiatan perkuliahannya berlangsung secara langsung banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam memperoleh materi perkuliahan yang sudah dilaksanakan, sehingga mahasiswa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran secara mandiri, diharapkan dengan adanya program ini materi perkuliahan yang tadinya tidak terorganisasi dengan baik diharapkan dapat menjadi lebih terorganisasi sehingga mahasiswa dapat

memperoleh akses terhadap materi perkuliahan yang lebih baik.

Pemanfaatan program komputer sebagai media sekaligus sumber dalam belajar dimulai dengan pengembangan teori belajar Behavioristik yang salah satu dampaknya dalam bidang pendidikan seperti dikemukakan oleh Locke, Moore & Burton, 2004 dalam Alan Januszewski dan Michael Molenda 2008 : 23 adalah pengembangan *soft technology*, yang salah satunya adalah *computer-assisted instruction (CAI)* yang pertama kali dikembangkan dan diteliti di Stanford University dan sukses dalam mengembangkan latihan dan praktek terutama dalam bidang matematik dan membaca.

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya merupakan salah satu program studi yang salah tujuannya memberikan berbagai kemampuan bagi para mahasiswa untuk mampu mengembangkan dan memanfaatkan internet sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran. Tujuan ini dapat terlaksana dengan didukung oleh berbagai fasilitas yang ada seperti tersedianya jaringan internet nirkabel (*wireless*) sehingga semakin memudahkan mahasiswa dalam memperoleh akses internet secara bebas dan mudah.

Pemanfaatan program MYOB dalam pembelajaran komputer akuntansi di program studi ini diharapkan dapat memberikan suatu paradigma baru terutama bagi mahasiswa dalam pelaksanaan proses perkuliahan, selain itu dengan adanya fasilitas ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa yang mengambil mata kuliah komputer akuntansi terutama dalam penguasaan salah satu program komputer.

Selain itu mahasiswa yang mengambil mata kuliah ini masih bersifat pasif dan kurang daya kreativitas, diharapkan dengan dimanfaatkannya program ini dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selain itu juga diharapkan dapat meningkatkan

kemandirian, menumbuh kembangkan kreativitas mahasiswa dalam berpikir yang selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan efektivitas perkuliahan.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian MYOB

MYOB (*Mind Your Own Business*) yang berarti mengelola transaksi keuangan sendiri merupakan salah satu aplikasi komputer akuntansi yang digunakan banyak kalangan untuk membuat laporan keuangan. Seperti yang kemukakan oleh Ninggar (2011:2) MYOB adalah program aplikasi akuntansi populer yang digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan pembukuan secara otomatis, lengkap, cepat, dan akurat.

Adapun Manfaat MYOB antara lain:

1. Mudah digunakan (*user friendly*) baik oleh akuntan maupun orang yang awam dengan akuntansi.
2. Pembuatan laporan keuangan secara otomatis, lengkap dan akurat.
3. Kemampuan menampilkan data secara cepat dan mudah.
4. Sistem pengamanan data yang memadai.
5. Laporan keuangan dapat diaktifkan dengan *Microsoft Excell* dan *Microsoft Word* tanpa melalui proses ekspor dan impor.
6. Laporan keuangan komparasi (tahun lalu dengan tahun sekarang).

2. Area Kerja MYOB

Pada saat kita membuka program MYOB kita akan menemukan lima tombol utama untuk mengakses program MYOB yaitu *open, create, Explore, whats new, dan exit*. Menu utama MYOB adalah : Account, Banking, Sales, Purchase, Inventory dan Card File.



Keterangan:

Open untuk membuka data perusahaan yang telah dibuat sebelumnya

Create untuk membuat data perusahaan baru

Explore untuk melihat contoh data perusahaan yang telah disediakan oleh MYOB

What's new untuk melihat informasi terbaru mengenai MYOB

Exit untuk keluar dari program myob

3. Kelebihan dan Kekurangan MYOB

Kelebihan yang dimiliki MYOB adalah mudah dipahami dan digunakan pihak yang sudah memahami dasar-dasar akuntansi, dapat diterapkan di semua skala perusahaan, terintegrasi, laporan keuangan dapat di transfer ke excel. Disamping kelebihan tersebut MYOB juga memiliki kekurangan yaitu aplikasi komputer akuntansi dan pengguna MYOB harus mempelajarinya dengan baik agar dapat dengan mudah mengaplikasikannya.

4. Media Pembelajaran

4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran cukup penting. Selain membantu guru dalam menjelaskan teori yang abstrak, juga membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar. Adapun pengertian media itu sendiri menurut Hamdani (2011:243), kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, yaitu pengantar sumber pesan

dengan penerima pesan. Gerlach dan Ely (dalam Sanjaya 2015:204) menyatakan bahwa media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan menurut Sadiman (2014:7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran menurut Rahman dan Amri (2013:157) adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar-mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Sedangkan menurut Kustandi dan Sutjipto (2016:8) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa alat, orang, bahan maupun kegiatan yang dapat membantu proses belajar mengajar serta berfungsi menyalurkan pesan, informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik sehingga makna pesan yang disampaikan dengan lebih jelas dan tercapainya tujuan pembelajaran yang baik dan sempurna.

4.2. Kegunaan, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar kepada penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata & tulisan)

maupun non-verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh peserta didik dinamakan *decoding*. Ada kalanya penafsiran berhasil, adakalanya tidak. Kegagalan/ketidakberhasilan atau penghambat dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers atau noise*. Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima. (Hamdani, 2011:186).

Fungsi media pembelajaran dilihat dari sosio-kultural, yaitu mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. bukan hal yang mudah untuk memahami para peserta didik yang memiliki jumlah yang cukup banyak. Masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda-beda apalagi dihubungkan dengan adaptasi, keyakinan, lingkungan, pengalaman, dan lain-lain. Sedangkan dari pihak lain, kurikulum dan materi ajar ditentukan dan dilakukan secara sama setiap peserta didik. Tentunya guru akan menghadapi kesulitan terlebih guru harus mengatasinya sendiri. Apalagi bila latar belakang dirinya (guru) baik adat, budaya, lingkungan, dan pengalaman yang berbeda dari para peserta didiknya. Hal ini dapat diatasi dengan media pembelajaran yang memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan ada banyak sekali fungsi, kegunaan maupun manfaat media pembelajaran; yang pertama dan utamanya yakni tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.

4.3. Pentingnya Mengembangkan Media

Pada awalnya, penggunaan media dalam mengajar hanya menggunakan media visual. Namun penggunaan media visual tidak mampu memperjelas konsep yang bersifat abstrak. Berbagai peralatan digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada

peserta didik melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Perkembangan teknologi sebagai media dapat menjadi alternatif agar konsep yang diberikan bersifat kongkrit dan mudah dipahami peserta didik. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale (dalam Sadiman, 2014: 8) mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari pangling kongkret ke paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalaman belajar tertentu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Development and Research*), dengan Proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model pengembangan *Rowntree* yang memiliki tiga tahap, yaitu: tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi (Prawiradilaga, 2008:46). Produk penelitian yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah program MYOB pada pembelajaran komputer akuntansi. Dalam pengembangan media ini akan dilihat kelayakan (validitas dan praktikalitas) produk yang akan dihasilkan, yang akan dievaluasi oleh para ahli media maupun ahli materi. Sedangkan efek potensial penggunaan produk tersebut akan dievaluasi melalui penilaian tes hasil belajar *pre-test* dan *post-test* pada saat uji lapangan untuk melihat peningkatan hasil belajar setelah mengembangkannya.

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil matakuliah komputer akuntansi yaitu kelas Indralaya.

Tabel 1. Rincian Subjek Penelitian

Tahapan Evaluasi	Jumlah Subjek Penelitian	Kelas
<i>One-to-One</i>	3 mahasiswa	Indralaya
<i>Small Group</i>	6 mahasiswa	Indralaya
<i>Field Test</i>	20 mahasiswa	Indralaya

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Rowntree*, yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Prosedur yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan *Rowntree* yang telah dimodifikasi dengan evaluasi *tessmer*.

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dalam melakukan penelitian pengembangan yaitu analisis kebutuhan merupakan langkah awal peneliti dalam mengembangkan media berbasis video animasi. Pada tahap ini, peneliti mencari masalah-masalah atau hambatan yang sering dihadapi oleh mahasiswa pada saat pembelajaran komputer akuntansi, selanjutnya peneliti melakukan observasi secara terkait minimnya penggunaan media serta pemanfaatan sarana dan prasarana yang disediakan.

2. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah mempersiapkan sarana dan prasarana baik yang berhubungan dengan bahan maupun alat yang digunakan untuk membuat produk yaitu laptop/notebook dan *software* yang digunakan. Adapun *software* yang digunakan dalam penelitian ini adalah MYOB. Setelah sarana dan prasarana tersebut yang dipersiapkan sudah lengkap, kemudian peneliti mulai membuat produk media bahan ajar untuk pembelajaran komputer akuntansi yang akan dikembangkan

melalui *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan media ini yang bertujuan mengetahui kesalahan atau kekurangan yang terdapat pada media yang dibuat dan melakukan perbaikan/revisi untuk menghasilkan media yang valid, praktis dan menguji efek potensial media tersebut. Dalam Warsita (2008: 240), tahap evaluasi menurut *Tessmer* yaitu: a. Evaluasi ahli (*Expert Evaluation*), b. Evaluasi orang perorang (*one-to-one*), c. Evaluasi kelompok kecil (*Small Group*) dan d. Uji coba lapangan (*Field test*).

1. Evaluasi Ahli (*Expert Evaluation*)

Penilaian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi sebagai validator yang uji validasi media yang dikembangkan yang selanjutnya penilaian dan tanggapan berupa komentar dan saran-saran yang diberikan validator digunakan untuk perbaikan/revisi media yang dihasilkan.

2. Evaluasi Satu Persatu (*One-to-one Evaluation*)

Media bahan ajar MYOB yang telah dirancang dan divalidasi kemudian diujicobakan kepada tiga orang mahasiswa yang dipilih secara acak serta dianggap mewakili responden penelitian. Penilaian ini bertujuan melihat kesalahan-kesalahan yang nyata dari media yang dihasilkan melalui penilaian mahasiswa tersebut sehingga diketahui apakah media itu sudah praktis atau

masih memerlukan perbaikan/revisi sebelum diujicobakan ke kelompok kecil.

3. Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group*)

Evaluasi kelompok kecil ini dilaksanakan setelah dilakukan revisi dari evaluasi ahli dan satu persatu. Peneliti melakukan ujicoba pada kelompok kecil yang terdiri dari enam orang mahasiswa guna mengetahui respon mereka atas kelemahan dan kelebihan media yang dihasilkan dengan membagikan lembar angket. Hasil evaluasi kelompok kecil ini akan dijadikan sebagai acuan dan bahan perbaikan/revisi untuk selanjutnya diujicobakan ke skala yang lebih besar lagi yakni *Field Test*.

4. Uji coba Lapangan (*Field Test*)

Pada tahap ini, media yang telah diujicobakan pada tahap sebelumnya (*Small Group Evaluation*) akan dilakukan uji coba lapangan pada kelas sebenarnya. Media yang diujicoba lapangan tadi harus memenuhi kriteria kualitas yaitu validitas dan kepraktisannya. Tahap ini bertujuan melihat apakah media pembelajaran yang telah dibuat tersebut berefek potensial dalam meningkatkan hasil belajar dengan pemberian

tes baik itu sebelum menggunakan (*Pre-test*) dan setelah menggunakan (*Post-test*) media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat pada tahap evaluasi merupakan jawaban dari setiap rumusan masalah, yang diurai sebagai berikut:

1. Hasil Evaluasi Ahli (*Expert Evaluation*)

Setelah tahap pengembangan selesai, tahap selanjutnya yakni dilakukan evaluasi para ahli baik ahli media maupun ahli materi. Pada tahap evaluasi ahli media dan ahli materi ini, langkah yang dilakukan adalah memberikan *print out* yang telah dikembangkan yakni *prototype 1* kepada validator ahli media dan validator ahli materi. Kemudian menunjukkan frame tersebut untuk dilakukan penilaian dengan memberikan tanda centang/*checklist* pada kolom yang tertera lembar validasi yang telah disediakan. Selanjutnya validator memberikan komentar terkait kelebihan dan kelemahan terhadap *prototype 1* tersebut untuk dijadikan acuan peneliti dalam melakukan perbaikan produk.

Tabel 2 Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Media

No.	Indikator	Skor yang di peroleh	Skor maksimum
1	Alur cerita	9	10
2	Ketajaman gambar	4	5
3	Kesesuaian gambar	4	5
4	Keterbacaan, tulisan (<i>caption</i>), ukuran huruf, dan warna huruf	12	15
5	Animasi (gambar bergerak)	7	10
6	Kesesuaian <i>setting</i>	4	5
7	Daya tarik	8	10
8	Penggunaan bahasa	4	5
9	Kejelasan soal	8	10
Jumlah		60	75

(Data Peneliti, September 2018)

Berdasarkan perhitungan di atas, hasil yang didapat sesuai dengan skala persentase

pada tabel dikategorikan baik/valid digunakan.

Tabel 3 Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor Maksimum
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum terkait	4	5
2	Kesesuaian topik dengan materi	5	5
3	Kecukupan	4	5
4	Kejelasan uraian dengan contoh	9	10
5	Kesesuaian pendekatan -tujuan/kompetensi -apersepsi	6	10
6	Urutan penyajian	5	5
7	Efektifitas dan efisiensi pencapaian Kompetensi	8	10
8	Motivasi belajar	5	5
9	Kesesuaian karakteristik sasaran (<i>audience</i>)	2	5
Jumlah		48	60

Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil yang didapat sesuai dengan skala persentase pada tabel dikategorikan **baik/valid** digunakan. Ahli media dan materi juga memberikan beberapa saran perbaikan terkait media yang telah dikembangkan seperti yang

terlihat pada tabel 4 dari beberapa saran perbaikan tersebut, peneliti telah memperbaikinya bersamaan dengan saran perbaikan dari evaluasi orang per orang (*one-to-one*).

Tabel 4 Saran Perbaikan Para Ahli pada Tahap Evaluasi Ahli

Validator Ahli	Saran Perbaikan	Tanggapan Peneliti
Ahli Media	Durasi memasukkan akun lebih diperpanjang	Diperbaiki setelah evaluasi <i>one-to-one</i> dengan menambah <i>scene</i> pada video animasi
	Soal tidak perlu terlalu banyak	Diperbaiki setelah evaluasi <i>one-to-one</i> dengan mengubah dan mengurangi soal
Ahli Materi	Saran Perbaikan	Tanggapan Peneliti
	Tambahkan tujuan pembelajaran dan apersepsi pada program MYOB	Diperbaiki setelah evaluasi <i>one-to-one</i> dengan menambah <i>scene</i> terkait tujuan dan apersepsi pembelajaran pada Program MYOB
	Tonjolkan keunikan Pada file soal	Diperbaiki setelah evaluasi <i>one-to-one</i> dengan menambah <i>scene</i> berupa mengajukan pertanyaan kepada peserta didik pada file soal

(Data Peneliti, September 2018)

Jadi, berdasarkan hasil validasi ahli media dan materi dapat disimpulkan bahwa program MYOB yang peneliti kembangkan adalah valid dan dapat digunakan untuk kegiatan selanjutnya.

2. Hasil Evaluasi Orang Perorang (*One To One Evaluation*)

Setelah dilakukan evaluasi ahli, selanjutnya melaksanakan evaluasi orang per orang (*one-to-one*) yang bertujuan untuk melihat kepraktisan program yang

dikembangkan. Tahap evaluasi *one-to-one* dilakukan pada tanggal 30 September 2018 di kelas Indralaya. Pemilihan responden evaluasi orang per orang ini berdasarkan mewakili 3 (tiga) kemampuan yang berbeda-beda, yaitu kemampuan tinggi, kemampuan sedang, dan kemampuan rendah. Peneliti meminta kepada mahasiswa untuk mengisi lembar angket yang telah disediakan sesuai dengan penilaian mereka terhadap program tersebut. Berikut ini hasil penilaian yang diberikan 3 (tiga) orang mahasiswa tersebut.

Tabel 5 Hasil Penilaian Responden Evaluasi Orang Perorang (*One-To-One*)

No.	Indikator	Abdul Rohim	Nabila DK	Shafira Novianka	Jumlah Skor maksimum
1	Kejelasan uraian	4	5	5	15
2	Kejelasan contoh	5	4	4	15
3	Ketajaman gambar	4	3	3	15
4	Kesesuaian gambar dengan materi	4	5	5	15
5	Keterbacaan, tulisan (<i>caption</i>), ukuran huruf, dan warna huruf	13	13	14	45
6	Daya tarik	10	7	9	30
7	Animasi (gambar bergerak)	9	9	8	30
8	Kejelasan dialog (intonasi, dialek, pengucapan)	4	4	4	15
9	Penggunaan bahasa	10	10	9	30
10	Musik	3	5	5	15
Jumlah		66	65	66	225
Total Skor			197		225

(Data Peneliti, Oktober 2018)

Selain penilaian berbentuk skala *likert*, mahasiswa juga diminta untuk memberikan saran perbaikan yang peneliti kembangkan

sebagai acuan untuk memperbaiki *prototype* selanjutnya, terlihat pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6 Komentar dan Saran Perbaikan pada Tahap Evaluasi *One-To-One*

No.	Nama Peserta Didik	Komentar dan Saran	Tanggapan Peneliti
1	Abdul Rohim	Suara video diperjelas lagi	Telah diperbaiki
2	Nabila Dwi Kartika	Video dibuat lebih unik lagi	Telah diperbaiki
3	Shafira Novianka	Animasi didalam video sudah baik dan membuat pembelajaran dapat mudah dimengerti	-

(Data Peneliti, Oktober 2018)

Berdasarkan data di atas, maka diperoleh 0,875 sebagai rata-rata hasil angket dengan persentase 87,5% yang dikategorikan sangat baik. Dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan program media ini termasuk dalam kriteria **sangat praktis**. Berdasarkan hasil evaluasi ahli dan evaluasi *one-to-one* dapat disimpulkan bahwa media program yang peneliti kembangkan telah valid dan sangat praktis, walaupun masih harus dilakukan perbaikan/revisi berdasarkan komentar dan saran dari para ahli dan mahasiswa. Hasil revisi *prototype* 1 dinamakan *prototype* 2 yang selanjutnya akan diuji cobakan pada tahap evaluasi *small group*.

3. Hasil Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Setelah melakukan tahap evaluasi para ahli dan evaluasi *one-to-one* serta melakukan revisi sesuai saran, langkah selanjutnya yakni evaluasi *small group* yang bertujuan untuk melihat kepraktisan media program yang dikembangkan melalui penilaian dan tanggapan mahasiswa terhadap media program tersebut. Evaluasi *small group* dilakukan pada tanggal 8 Oktober 2018 di kelas Indralaya. Evaluasi *small group* dilakukan pada 6 (enam) orang mahasiswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, yaitu 2 (dua) orang dengan kemampuan tinggi yakni Ayu Fitriyanti dan Adinda Saputri, 2 (dua) orang dengan kemampuan sedang yakni Vany Dilla dan Vanny Zahfarina, serta 2 (dua) orang dengan kemampuan rendah yakni Satria Astha dan Ikhwan S. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7 Hasil Penilaian Mahasiswa pada Tahap Evaluasi *Small Group*

No	Indikator	Skor yang diperoleh	Skor maksimum	Persentase
1	Kejelasan uraian	29	30	96,67%
2	Kejelasan contoh	29	30	96,67%
3	Ketajaman gambar	26	30	86,67%
4	Kesesuaian gambar dengan materi	29	30	96,67%
5	Keterbacaan, tulisan (<i>caption</i>), ukuran huruf, dan warna huruf	88	90	97,78%
6	Daya tarik	52	60	86,67%
7	Animasi (gambar bergerak)	54	60	90%
8	Kejelasan dialog (intonasi, dialek, pengucapan)	27	30	90%
9	Penggunaan bahasa	58	60	96,67%
10	Musik	24	30	80%
Total skor		416	450	92,44%

(Data Peneliti, Oktober 2018)

Berdasarkan tabel diatas, hasil penilaian mahasiswa didapat dengan persentase 92,44% dengan kategori sangat baik. Dan dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media program ini termasuk dalam kategori **sangat praktis**.

Tabel 8 Komentar dan Saran Mahasiswa pada Tahap *Small Group*

No.	Nama	Komentar dan Saran	Tanggapan Peneliti
1	Adinda Saputri	Video terlalu cepat	Telah Dipertimbangkan
2	Vany Dila	Video terlalu cepat dan materi lebih diperluas/ diperbanyak lagi	Telah Dipertimbangkan
3	Ayu Fitriyanti Syawaliyah	Semua tampilan sudah baik, durasi waktu bisa diperbanyak agar materi bisa dimengerti lagi	Telah Dipertimbangkan
4	Vanny Zahfarina	Semua baik dan bagus	Telah Dipertimbangkan
5	Satria Astha Broto	Tidak ada saran. Semua sudah baik	Telah Dipertimbangkan
6	Ikhwan S	Video animasi tersebut sudah cukup sempurna	Telah Dipertimbangkan

4. Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Test*)

Tahap *field test* ini dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2018 di kelas Indralaya dengan jumlah 20 mahasiswa. Media yang diujicoba lapangan tadi harus memenuhi kriteria kualitas yaitu validitas dan kepraktisannya. Tahap ini bertujuan melihat apakah media pembelajaran yang telah dibuat tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Pada tahap ini, dilakukan *pretest* dengan menggunakan tes hasil belajar.

Selanjutnya *copy-an* diberikan kepada mereka, dan mereka dapat melihat video tersebut pada laptop mereka masing-masing. Dan terakhir dilakukan *posttest* hasil belajar. Hasil rekapitulasi tes dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan tabel hasil rekapitulasi tes, didapat hasil persentase *pretest* dan *posttest* berdasarkan kriteria yang diharapkan dapat dilihat pada tabel 9 berikut.

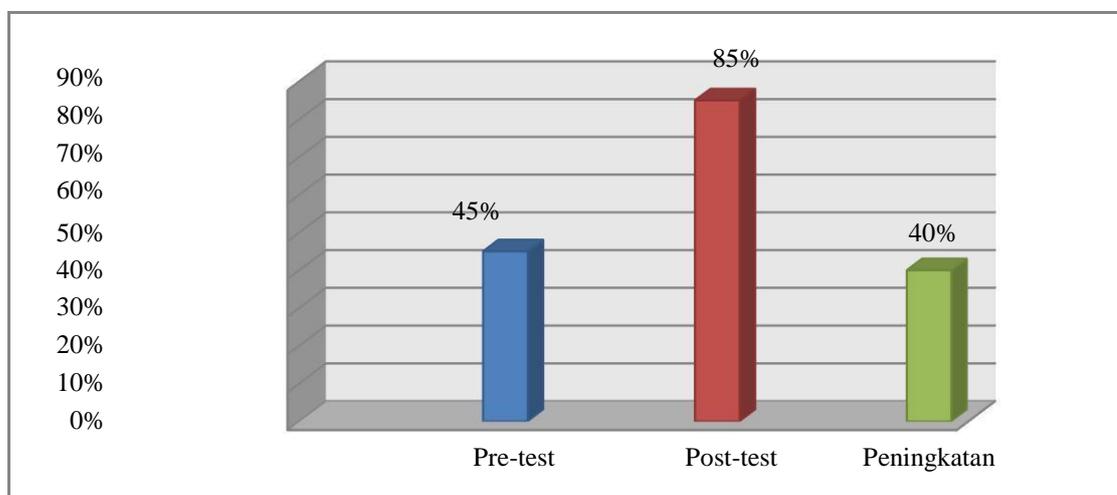
Tabel 9 Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

	Jumlah Mahasiswa	Tuntas	Tidak Tuntas	%Tuntas	Rata-rata nilai
<i>Pretest</i>	20	9	11	45%	70,005
<i>Posttest</i>	20	17	3	85%	83,005

(Data Peneliti, Oktober 2018)

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar

sebesar 40%, peningkatan tersebut dapat dilihat secara rinci pada grafik 1.



(Data Peneliti, Oktober 2018)

Grafik 1. Peningkatan dan Jumlah Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik di atas, persentase hasil *pretest* mahasiswa yang tuntas sebesar 45% dengan jumlah 9 peserta didik. Dan persentase hasil *posttest* sebesar 85% telah tuntas. Dan terjadi hasil peningkatan hasil

belajar mahasiswa sebesar 40%. Hal ini menunjukkan bahwa media program MYOB yang peneliti kembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 10 Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian pada Tahap Evaluasi

Tahap Evaluasi	Hasil Persentase	Peningkatan	Kategori
Tahap Evaluasi Ahli	Ahli Media Ahli Materi	80% 80%	Sangat Valid
Tahap <i>One-To-One</i>		87,5%	Sangat Praktis
Tahap <i>Small Group</i>		92,4%	Sangat Praktis
Tahap <i>Field Test</i>	<i>Pretest</i> <i>Posttest</i>	45% 85%	40% Efektif

Pada tahap evaluasi ahli dilakukan kepada dua ahli yakni media dan ahli materi. Berdasarkan data penilaian yang diperoleh dari ahli materi bahwa produk media MYOB dikatakan valid dengan hasil persentase 80% dari nilai maksimal 100%. Persentase yang didapat tersebut termasuk kategori baik berdasarkan penilaian ahli materi dari aspek materi dan aspek pembelajaran. Selanjutnya, data yang diperoleh dari ahli media dengan hasil persentase 80% yang termasuk dalam kategori baik/valid dan dapat dikatakan bahwa media sudah memadai untuk dilakukan evaluasi selanjutnya. Tahap berikutnya evaluasi *one-to-one* kepada tiga mahasiswa di kelas Indralaya dengan memberikan angket, hasil penilaian yang diperoleh dengan persentase sebesar 87,5% dan dikategorikan sangat baik/sangat praktis. Sebelum dilakukan evaluasi *small group*, produk mengalami perbaikan berdasarkan komentar dan saran baik dari para ahli maupun mahasiswa. Adapun saran perbaikan yang dilakukan yakni mengubah susunan laporan keuangan dan mengurangi soal. Pada tahap evaluasi *small group*, hasil penilaian yang diperoleh dengan persentase sebesar 92,44% yang termasuk dalam kategori sangat baik/sangat praktis. Hasil penilaian menggunakan angket tersebut sesuai dengan teori Sadiman (2014: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh di atas menunjukkan bahwa media program MYOB memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2016:29) salah satu fungsi dan manfaat media yakni memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan media program MYOB yang dihasilkan sudah teruji kevalidan, kepraktisan, serta memiliki efek potensial terhadap hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran komputer akuntansi. Sehingga media ini dapat dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran komputer akuntansi.

PENUTUP

1. Simpulan

Secara umum, penelitian ini telah dilaksanakan sesuai prosedur penelitian dan pengembangan Model Rowntree dengan tahap evaluasi *Tessmer*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Media program MYOB yang telah dikembangkan dinyatakan valid, terlihat dari hasil evaluasi ahli media dan ahli materi sebesar 80% dengan kategori valid

sehingga dapat diujicobakan ke tahap selanjutnya.

2. Media program MYOB yang telah dikembangkan dinyatakan praktis, terlihat dari rata-rata evaluasi *one-to-one* dengan hasil persentase sebesar 87,5% kategori sangat baik/valid dan evaluasi *small group* dengan rata-rata penilaian untuk mahasiswa dengan persentase sebesar 92,44% dengan kategori sangat baik/sangat praktis. Sehingga layak untuk diujikan pada tahap uji coba lapangan (*field test*).
3. Media program MYOB yang telah dikembangkan dinyatakan efektif, terlihat dari hasil belajar mahasiswa melalui pemberian pretest dan *posttest* dengan persentase nilai tuntas pada hasil *posttest*

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Atep M. 2017. *Kreasi Animasi menggunakan media berbasis video animasi menggunakan Adobe After effects*. Yogyakarta: ANDI
- Basir, M. Djahir dan Dwi Hasmidyani. 2015. *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Palembang: Unsri Pers
- Enterprise, Jubilee 2016. *Otodidak Adobe After effects*. Jakarta: Kompas Gramedia Bulding
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Majid, Abdul. 2013. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muhammad, Rohman dan Sofan Amri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S (dkk). 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Susilana, Rudy. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis*. Bandung: Imtima
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wandah, A., 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena

sebesar 85% dan terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 40%, sehingga media yang peneliti kembangkan memiliki efek potensial terhadap hasil belajar.

2. Saran

Adapun saran dari peneliti setelah melakukan penelitian ini yaitu kepada peneliti lanjutan untuk menambahkan soal untuk akuntansi keuangan menengah dan lanjutan untuk meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam pembelajaran akuntansi keuangan.