

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG KELAS XII IPS SMA NEGERI 7
PEKANBARU***

SKRIPSI

***Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar sarjana
Pendidikan Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Unvisesitas Islam Riau
Pekanbaru***



Di Susun Oleh: PIPIT SYAFITRI

Npm : 176810939

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI FAKULTAS KEGURUAN DAN
ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

PEKANBARU

2020/2021

ABSTRAK

Oleh:

Pipit Syafitri

176810939

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif dengan software atau aplikasi KineMaster mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa video interaktif dengan software atau aplikasi KineMaster mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang.

Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang dimulai dari tahap analisi (*analysis*), untuk mengidentifikasi kebutuhan, dilanjutkan ke tahap desain (*design*) yang menghasilkan *story board*, tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*) yang dilakukan untuk memvalidasi media, dilanjutkan dengan tahap implementasi (*impleamentation*) yang dilakukan kepada 6 siswa yang dipilih secara *proporsional random sampling*, dan dilanjutkan dengan evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan untuk analisis data.

Hasil penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran akuntansi yang telah valid melalui tahap validitas dan teruji kelayakan melalui tahap uji coba.

Kata Kunci : media pembelajaran, akuntansi, perusahaan dagang.

ABSTRACT

By:

Pipit Syafitri

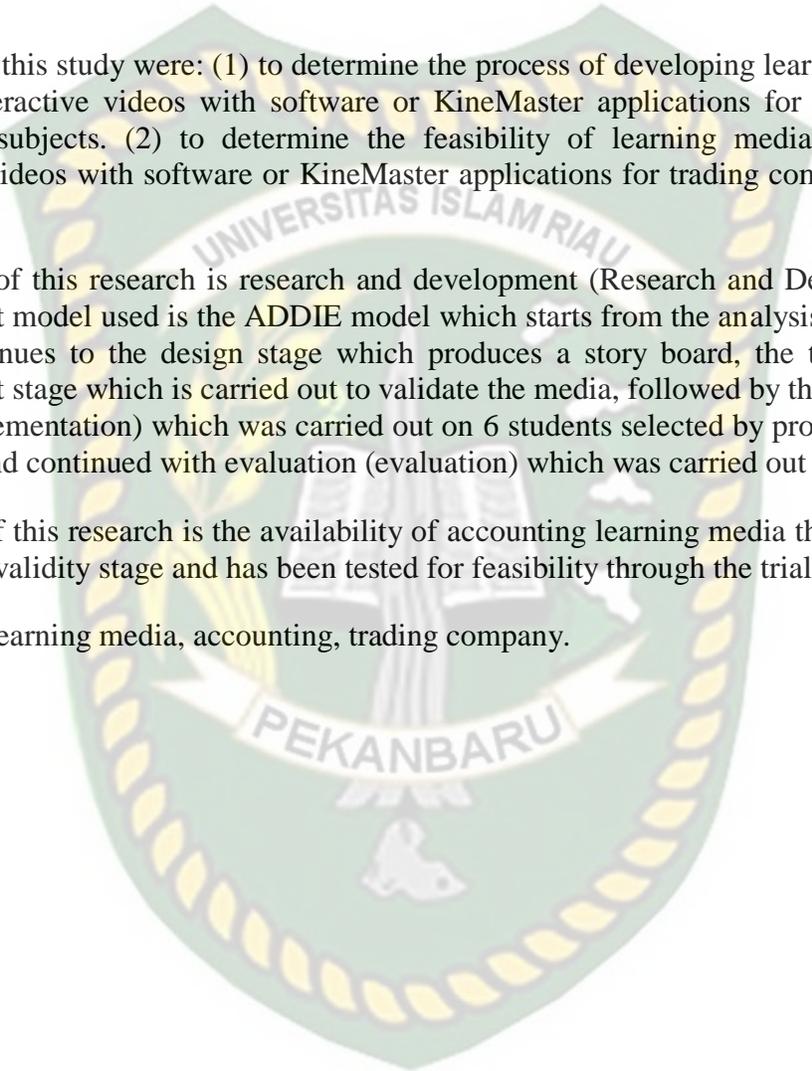
176810939

The aims of this study were: (1) to determine the process of developing learning media in the form of interactive videos with software or KineMaster applications for trading company accounting subjects. (2) to determine the feasibility of learning media in the form of interactive videos with software or KineMaster applications for trading company accounting subjects.

The design of this research is research and development (Research and Development). The development model used is the ADDIE model which starts from the analysis stage to identify needs, continues to the design stage which produces a story board, the third stage is the development stage which is carried out to validate the media, followed by the implementation stage. (implementation) which was carried out on 6 students selected by proportional random sampling, and continued with evaluation (evaluation) which was carried out for data analysis.

The result of this research is the availability of accounting learning media that has been valid through the validity stage and has been tested for feasibility through the trial stage.

Keywords: learning media, accounting, trading company.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan dan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas Sma Negeri 7 Pekanbaru” adapun proposal ini disusun sebagai memenuhi prasyarat guna mengikuti seminar proposal penelitian pada Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi penelitian ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dukungan serta do’a dari beberapa pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati sebagai ucapan rasa syukur atas segala bantuan yang diberikan perkenakan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak prof. Dr. H. Syafrinaldi, SH., MCL., Selaku Rektor Universitas Islam Riau
2. Ibu Dr. Hj. Sri Amnah, M.Si Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Miranti Eka Putri. S.Pd., M.Ed

Wakil Dekan I Bidang Akademik, Ibu Dra. Hj. Nurhuda, M.Pd Wakil Dekan II Administrasi dan Keuangan dan Bapak Drs. Daharis, M.Pd Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan.

3. Bapak Drs. H. Sukarni, M.Si.,Ph.D dan Bapak Purba Andy Wijaya Selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyelesaian proposal ini.
4. Bapak Purba Andy Wijaya M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dengan ikhlas,dan penuh kesabaran serta meluangkan waktunya kepada penulis dalam penyusunan proposal ini.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen dan karyawan Tata Usaha Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang memberikan dan terkhusus buat kepada dosen program studi pendidikan akuntansi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama menuntut ilmu.
6. Untuk kedua orang tua, bapak Jumal dan ibu Siti Fatimah yang telah merawat dan membesarkan tak lupa memberikan kasih sayang kepada penulis sampai saat ini, terima kasih atas segala dukungan, semangat, motivasi dan arahan serta doa-doanya tak terlepas untuk kebahagiaan penulis. Ucapan terima kasih yang penulis ucapkan ini belum banding dengan pengorbanan bapak dan ibu dengan ini saya persembahkan hasil penuntutan ilmu penulis selama ini untuk kalian berdua bapak dan ibu.
7. Saudara dan sanak family yang selalu memberi dukungan, semangat dan support kepada penulis untuk menyelesaikan proposal ini.

8. Buat sahabat-sahabatku yang ada di kampus yang selalu ada untuk membantu penulis, memberikan sara dan masukan dan terimakasih telah menghiasi hari-hariku dalm kebersamaan kita sampai saat ini.
9. Teman-teman angkatan 2017 yang seperjuangan yang telah memberikan dukungan untuk penyelesaian skripsi ini.
10. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting, I wanna thank me for always being a giver And tryna give more than, I recieve, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times*

Dengan semua kemampuan yang ada, penulis telah berusaha menyusun dan menyajikan proposal penelitian ini sebauik mungkin, namun peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan.Oleh karna itu penulis mengharapakan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sehingga proposal ini dapat sempurna.

Penulis berharap semoga proposal penelitian ini dapat memberikan ispirasi dan pengalaman seta bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Pekanbaru, 12 September 2021

PIPIT SYAFITRI
NPM. 176810939

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.6.1 Manfaat Praktis.....	8
1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan.....	9
1.8 Definisi Istilah.....	9
1.9 Sistematika Penulisan Skripsi.....	10
BAB II	11
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	11
2.1.1 Pengertian Belajar.....	11
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	12
2.1.3 Pengertian Akuntansi.....	13
2.2 Media Pembelajaran.....	14
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	14

2.2.2	Manfaat Media Pembelajaran.....	16
2.2.3	Jenis Media Pembelajaran	18
2.2.4	Media Pembelajaran Interaktif	22
2.3	Perangkat Lunak Pembantu.....	23
2.3.1	KineMaster	23
2.3.2	Interface KineMaster.....	24
2.3.3	Fitur-fitur KineMaster	25
2.4	Penelitian Relevan	29
2.5	Kerangka Berfikir	31
BAB III	34
3.1	Jenis Penelitian	34
3.2	Prosedur Penelitian	35
3.2.1	Tahap Analisis (Analysis).....	36
3.2.2	Tahap Desain/Perancangan (Design)	36
3.2.3	Tahap Pengembangan (Development)	37
3.2.4	Implementasi/Eksekusi (Implementation).....	38
3.2.5	Evaluasi/Umpun Balik (Evaluation)	38
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian	39
3.3.1	Tempat	39
3.3.2	Waktu	39
3.4	Subjek Penelitian.....	39
3.5	Teknik pengumpulan data.....	40
3.5.1	Kuesioner	40
3.5.2	Observasi	40
3.6	Instrumen Pengumpulan Data	41
3.7	Teniknik Analisis Data	41
3.7.1	Data proses pengembangan Produk.....	41
3.7.2	Data Penilaian Kelayakan Produk	41
BAB IV	43
4.1	Gambaran Umum Sekolah.....	43
4.1.1	Sejarah Singkat Sekolah SMA Negeri 7 Pekanbaru	43
4.1.2	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	45
4.2	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	46

4.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	46
4.2.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	47
4.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	51
4.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	62
4.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	70
4.3 Hasil Penelitian.....	78
4.3.1 Tingkat Kevalidan	78
4.3.2 Tingkat Kepraktisan	78
4.3.3 Tingkat Keefektifan	79
Analisis data dari validasi produk.....	79
BAB V	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Keterbatasan Penelitian	84
5.3 Saran	85
5.3.1 Penelitian Selanjutnya	85
5.3.2 Guru	85
5.3.3 Untuk Siswa	85

DAFTAR TABEL

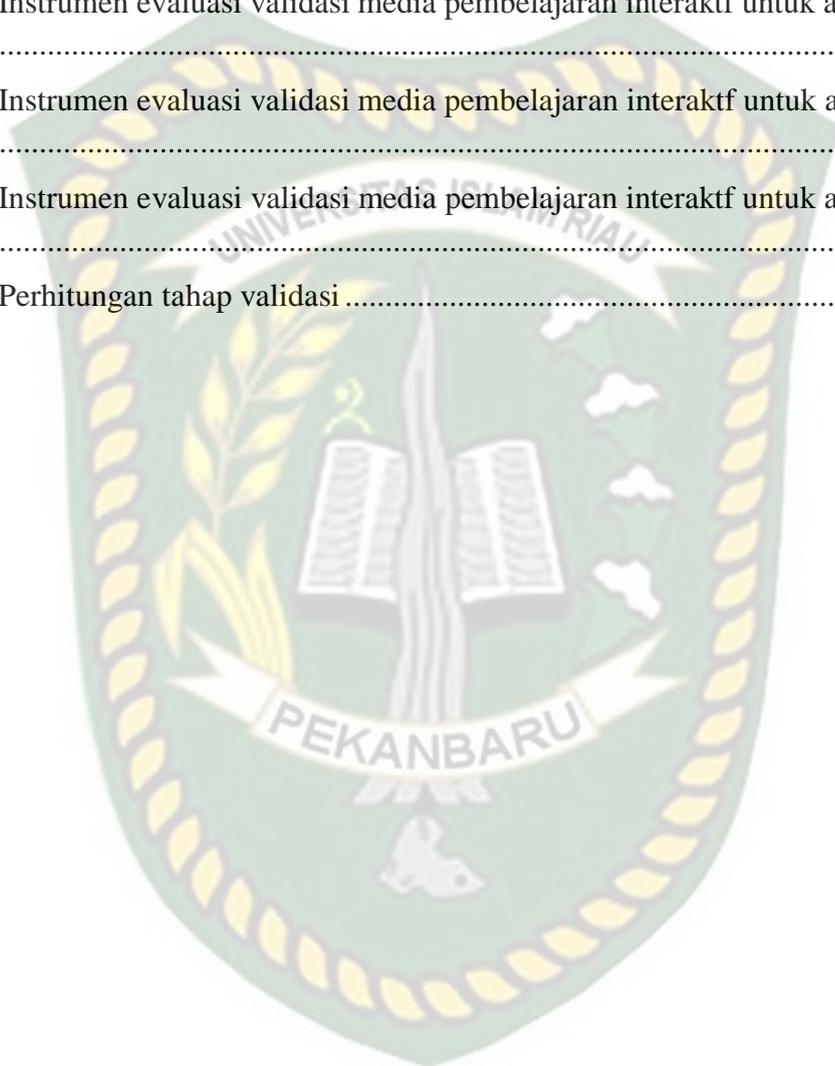
Tabel 2.1 SK & KD	12
Tabel 3.1 Data Penilaian Kelayakan Produk	43
Tabel 4. 1 Sk & Kd	47
Tabel 4. 2 Schdule Pengembangan Media Pembelajaran	51
Tabel 4. 3 Validasi 1 Oleh Ahli Media Pertama	53
Tabel 4. 4 Validasi 1 Oleh Ahli Media Kedua	56
Tabel 4. 5 Kritik Dan Catatan Perbaikan Ahli Media	58
Tabel 4. 6 Validasi 1 Oleh Ahli Materi	60
Tabel 4. 7 Catatan Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4. 8 Revisi I Oleh Ahli Materi	63
Tabel 4. 9 Saran Dan Catatan Perbaikan Uji Coba Tahap 1 Oleh Peserta Didik	64
Tabel 4. 10 Penilaian Uji Coba 1 Pendidik	65
Tabel 4. 11 Uji Coba Tahap Ii Peserta Didik	68
Tabel 4. 12 Kritik Dan Sran Peserta Didik	68
Tabel 4. 13 Penilaian Tahap Ii Pendidik	69
Tabel 4. 14 Uji Coba Tahap Ii Oleh Ahli Media Pertama	71
Tabel 4. 15 Uji Cobatahap Ii Oleh Ahli Media Kedua	74
Tabel 4. 16 Uji Coba Tahap Ii Oleh Ahli Materi	75
Tabel 4. 17 Tingkat Kevalidan	78
Tabel 4. 18 Tingkat Kepraktisan	79
Tabel 4. 19 Tingkat Keefektifan	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Interface Kinemaster.....	25
Gambar 2. 2 Tiga Tombol Lainnya	25
Gambar 2. 3 Dukungan Media	26
Gambar 2. 4 Tema	27
Gambar 2. 5 Tema	27
Gambar 2. 6 Audio	28
Gambar 2. 7 Tool Editing	28
Gambar 4. 1 Story Board Multimedia Interaktif	49
Gambar 4. 2 Revisi I Ahli Media Pertama	59
Gambar 4. 3 Revisi I Ahli Media Kedua	59
Gambar 4. 4 Revisi I Ahli Materi	62
Gambar 4. 5 Peserta Didik.....	64
Gambar 4. 6 Produk Media Pembelajaran.....	77
Gambar 4. 7 Ahli Media Pertama.....	80
Gambar 4. 8 Ahli Media Kedua	81
Gambar 4. 9 Ahli Materi	82
Gambar 4. 10 Peserta Didik.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	90
Lampiran 2 Tampilan pada <i>Kinemaster</i>	101
Lampiran 3 Instrumen evaluasi validasi media pembelajaran interaktif untuk ahli media	102
Lampiran 4 Instrumen evaluasi validasi media pembelajaran interaktif untuk ahli materi	103
Lampiran 5 Instrumen evaluasi validasi media pembelajaran interaktif untuk ahli siswa	104
Lampiran 6 Perhitungan tahap validasi	105



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

ABSTRAK

Oleh:

Pipit Syafitri

176810939

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif dengan software atau aplikasi KineMaster mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. (2) untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa video interaktif dengan software atau aplikasi KineMaster mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang.

Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang dimulai dari tahap analisi (*analysis*), untuk mengidentifikasi kebutuhan, dilanjutkan ke tahap desain (*design*) yang menghasilkan *story board*, tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*development*) yang dilakukan untuk memvalidasi media, dilanjutkan dengan tahap implementasi (*impleamentation*) yang dilakukan kepada 6 siswa yang dipilih secara *proporsional random sampling*, dan dilanjutkan dengan evaluasi (*evaluation*) yang dilakukan untuk analisis data.

Hasil penelitian ini adalah tersedianya media pembelajaran akuntansi yang telah valid melalui tahap validitas dan teruji kelayakan melalui tahap uji coba.

Kata Kunci : media pembelajaran, akuntansi, perusahaan dagang.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia sistem pendidikan diatur dengan undang-undang, yang terdapat pada UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. diberlakukan setelah diundangkan dalam Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, dan Penjelasan Atas Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301 oleh Sekretaris Negara Republik Indonesia Bambang Kesowo pada tanggal 8 Juli 2003 di Jakarta. Pendidikan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. (Soekidjo Notoatmojo, 2003: 16).

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin mendorong pemanfaatan prestasi teknologi untuk mereformasi upaya dalam proses pengajaran. Di zaman 4.0, pendidik memiliki kewajiban untuk dapat

memakai dan menciptakan alat ajar mediayang ditransfer ke peserta didik menjadi menarik, agar dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan keterangan diatas dapat di katakan bahwasanya pendidikan adalah suatu usaha untuk mempengaruhi manusia dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu serta mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu. Dikarenakan pendidikan memiliki tujuan mengembangkan potensi peserta didik, maka segala usaha dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta terus dilakukannya pengembangan dalam pendidikan, mulai dari pengembangan kurikulum, meningkatkan sarana prasana dalam pembelajaran, hingga inovasi dan kreatifitas dalam pembelajaran terus dilakukan. Pengembangan demi pengembangan dalam pembelajaran perlu dilakukan. Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa melalui pengelihatn dan pendengaran sebagai pengembangan dari verbalisme yang mungkin terjadi hanya menggunakan alat bantu visual semata. Oleh karena itu pendidikan harus dinamis dan terus berkembang untuk mengikuti kemajuan serta mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin berkembang dari waktu ke waktu.

Pembelajaran yakni rangkaian yang mempengaruhi antara siswa dan guru, serta proses wadah dalam memperoleh pembelajaran dikawasan memperoleh ilmu. Dalam proses belajar, kehadiran bahan ajarsangat perlu untuk menunjang kelancaran rangkaian pembelajaran. Salah satu hal penting penunjang sumber

belajar adalah adanya media pembelajaran. Media adalah wadah pesan, dan sumber akan meneruskannya ke tujuan pesan itu disampaikan. Media pembelajaran merupakan salah satu media memungkinkan dapat mewujudkan sangkut paut secara langsung pengembang materi terhadap peserta didik, pada umumnya peran seorang pendidik yang memanfaatkan media pembelajaran sangat lain dengan peran pendidik “sediakala”

Selain istilah media pembelajaran, ada pula istilah-istilah lain yang bersangkutan dengan teknologi pembelajaran ataupun teknologi pendidikan, (Januszewski dan molenda, 2008: 1) sebagaimana yang dikutip oleh Arsyad (2016: 7) bahwasannya teknologi pendidikan adalah penelitian dan penelitian dan praktis yang dapat digunakan untuk mempromosikan pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan membuat dan menggunakan proses dan sumber daya teknologi yang menyesuaikan. Berdasarkan definisi pendidikan (pembelajaran) dapat dikatakan : (1) Perkembangan teknologi pembelajaran pada perkembangan pada mulanya sama dengan media pembelajaran yang tercipta dari perubahan komunikasi, (2) dan pada perkembangan berikutnya teknologi pembelajaran adalah suatu disiplin ilmu tersendiri yang tidak hanya sebatas media dalam bentuk peralatan fisik satu-satunya, namun juga kajian dan praktis dalam mendesain, mengembangkan, mengelola dan mengevaluasi proses dan sumber teknologi yang sesuai untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja tenaga pendidik, peserta didik, dan organisasi kependidikan, (3) media pembelajaran yang dipandang sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa hardware dan software

merupakan bagian kecil dari teknologi pembelajaran yang harus diciptakan (didesain dan dikembangkan), digunakan dan dikelola (dievaluasi) untuk kebutuhan pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. (Arsyad 2016: 7-8) saat ini banyak digunakan oleh banyak pihak, termasuk didalamnya adalah sebagai pengembangan media pembelajaran pada dunia pendidikan. Era sekarang pengembangan ilmu dan pengetahuan teknologi sedikit demi sedikit menjadi pendobrak dalam hal peningkatan pengembangan pembelajaran. Pada era saat ini guru dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pembelajaran agar materi yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik. Melalui media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik dapat memungkinkan terwujudnya kegiatan pembelajaran yang mudah untuk dipahami. Kecendrungan pembelajaran yang kurang menarik dapat menimbulkan menurunnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, dalam hal tersebut peran guru sebagai pengembang ilmu memiliki tanggung jawab dalam memilih dan melaksanakan media pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran dengan baik.

Tren pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan fenomena alam yang dialami oleh guru yang kurang memahami kebutuhannya. Siswa memiliki karakteristik dan perkembangan ilmiah. Dalam hal ini, guru memegang peranan yang sangat penting sebagai pengembang ilmu, dapat memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efektif bagi siswa. Tidak hanya berbasis pada pembelajaran biasa, namun sarana dan prasarana juga memberikan penunjang dalam

pembelajaran, salah satunya hal tersebut untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk mewujudkan proses tersebut yang menjadikan belajar dan mengajar dengan baik.

Media pembelajaran bersifat interaktif dan menyenangkan dapat dilakukan terhadap mata pelajaran teori, sehingga peserta didik dapat memahami dan meningkatkan hasil belajar. Dari model pembelajaran interaktif menurut (Komara 2014: 42) model pembelajaran interaktif yakni suatu metode atau teknologi pembelajaran yang digunakan oleh guru saat memperkenalkan bahan materi pembelajaran, dimana guru berperan besar dalam menciptakan situasi yang interaktif yaitu dalam mencapai tujuan pembelajaran, interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan interaksi dengan sumber belajar. Dengan adanya pengembangan pembelajaran interaktif memungkinkan dapat membuat siswa dapat belajar dengan senang sehingga ketertarikan minat siswa untuk belajar diharapkan meningkat.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMA 7 Negeri Pekanbaru juga dari diskusi dengan guru mata pelajaran akuntansi, media yang sering digunakan dalam pembelajaran yakni menggunakan telegram, whatsApp dan cloudex, dalam hal ini membuat dari beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran dikarenakan tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda-beda, dikarenakan dalam pembelajaran melalui media whatsApp hanya sekedar mengirimkan materi lalu siswa belajar sendiri dirumah, sedangkan jika menggunakan telegram siswa diberikan link untuk menonton video pembelajaran ataupun pendidik

memberikan materi melalui media power point, hal tersebut tak jarang membuat siswa mengalami kesulitan dalam pemahan materi pembelajaran. Pendidik mengatakan bahwasanya menggunakan media media tersebut kurang maksimal dikarenakan kurangnya interaksi antara pendidik dengan guru, selain itu juga kurangnya dalam memanfaatkan media pembelajaran terhadap siswa karena seluruh siswa memiliki android namun tidak digunakan secara maksimal, setelah melakukan observasi, peneliti berdiskusi seperti apa media yang baik digunakan pada pembelajaran secara online pada saat pandemi covid-19 saat ini, oleh sebab itu perlunya dilakukan pengembangan dalam media pembelajaran agar pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Agar dapat menjadi terobosan baru dalam memanfaatkan media pembelajaran, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian. Maka judul dari penelitian adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata pelajaran Akuntansi Terori Perusahaan Dagang Kelas SMA Negeri 7 Pekanbaru”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi akuntansi perusahaan dagang dikelas XII IPS SMA Negeri 7 Pekanbaru dapat diidentifikasi.

Hal ini dapat ditinjau dari gejala-gejala yang terlihat di SMA Negeri 7 Pekanbaru

1. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran
2. Semua siswa memiliki telepon genggam android, tetapi tidak digunakan dengan baik sebagai media pembelajaran

13 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Masalah diatas yang berhubungan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada materi perusahaan dagang adalah :

1. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif pada pelajaran akuntansi materi perusahaan dagang tahapan pencatatan akuntansi pada perusahaan dagang.
2. Pengujian terhadap produk yang dibuat hanya meliputi pengujian terhadap produk dan tidak menguji pengaruhnya terhadap prestasi peserta didik.

14 Rumusan Masalah

Agar pembeahasan penelitian lebih terarah dan sistematis maka perlu dilakukan beberapa rumusan masalah.berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang?
2. Bagaimana kelayakan menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi perusahaan dagang?

15 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sesuai rumusan masalah diatas adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi perusahaan dagang
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajran interaktif pada materi perusahaan dagang

16 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

1.6.1 Manfaat Praktis

a. Manfaat Siswa

Membantu untuk memahami teori akuntansi pada perusahaan dagang, serta meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa lebih aktif saat dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Yang diharapkan bagi pendidik dalam manfaat praktis adalah dapat digunakan sebagai bahan pilihan pembelajaran media interaktif dalam pelajaran akuntansi teori perusahaan dagang.

c. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah SMA Negeri 7 Pekanbaru dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai bahan ajar serta inovasi dalam pembelajaran.

17 Spesifikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. media pembelajaran video interaktif berisi materi yang memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang memudahkan siswa dalam pembelajaran
2. media pembelajaran interaktif yang dengan software KineMaster dapat membantu siswa dalam memudahkan pembelajaran
3. jenis media finish berupa video interaktif yang memudahkan siswa untuk belajar darimana saja, karena dapat dipublikasikan misalnya youtube.

18 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan yakni proses menerjemahkan spesifikasi desain menjadi penggunaan fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi tersebut meliputi tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran, dan evaluasi efek dan tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran merupakan perantara komunikasi antara pengirim pesan (guru) dan penerima pesan (siswa).
3. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari akuntansi dengan fasilitas yang ada.
4. Video pembelajaran adalah media yang menyajikan efek audio visual yang memuat informasi pembelajaran yang baik yang memuat konsep, proses dan teori aplikasi pengetahuan untuk membantu memahami materi pembelajaran.

19 Sistematika Penulisan Skripsi

Hasil penelitian ini disusun dalam sistematika penulisan skripsi, yakni sebagai berikut:

BagianMuka

Pada bagian ini dimuat: halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar lampiran, dan daftar isi.

Bagian Isi / Batang isi

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi: latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Pembatasan masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Penegasan istilah, dan Sistematika penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

BAB III : METODE PENELITIAN

BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

BAB V : PENUTUP

Bagian Akhir

Pada halaman ini dimuat daftar pustaka, lampiran-lampiran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar dan Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi dan membentuk individu dan perilaku pribadi. Belajar diartikan sebagai perubahan individu, yang diakibatkan oleh perubahan pengalaman yang diperoleh dari suatu aktivitas tertentu, dan perubahan itu untuk rentang hidup yang lebih baik dan lebih lama. (Komara, 2014: 1) mendefinisikan bahwasannya belajar adalah Komponen ilmu pendidikan yang berkaitan dengan tujuan dan bahan acuan untuk berinteraksi, baik eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Menurut sudjana (1989: 28) dikutip pada (Rusman, Deni Kurniawan, 2013: 5) Belajar merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.

Howard L. Kingsley pada (Kurniawan, Rusman 2013: 8) mengatakan bahwa: "learning is the process by which behavior (in the boarder sence) is originated or changed through practice or training. Belajar adalah proses luas tingkah laku yang menghasilkan atau mengubah perilaku melalui praktik atau pelatihan". (Rusman, Deni Kurniawan, 2013: 7) Mengatakan belajar adalah suatu kegiatan yang dapat dilakukan dalam waktu atau tatanan fisiologis. Pada dasarnya ini adalah aktivitas mental, seperti berpikir, memahami, meringkas, mendengarkan, memeriksa perbandingan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan lain sebagainya. Pada hakikatnya kegiatan

fisiologis mengacu pada kegiatan dalam proses penerapan atau praktek, seperti melakukan percobaan, latihan, kegiatan praktek, membuat karya (produk), apresiasi, dan lain sebagainya. Burton (Rusman, Deni Kurniawan, 2013: 8-9) Mengartikan bahwa “Belajar merupakan suatu perubahan perilaku individu, berkat interaksi antara individu dengan lingkungannya, sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungannya.”

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Sederhananya pengertian pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dan pendidik serta proses sumber belajar di lingkungan belajar. Menurut Undang-Undang Sistem pendidikan Nasional no 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, (SIKDIKNAS 2003). Dalam penjelasan tersebut dapat diambil maknanya, bahwasannya pembelajaran terdiri dari tiga unsur yang saling menguatkan, yakni : (1) peserta didik (2) pendidik (sumber belajar), yang dapat diartikan pendidik memberikan sebuah pembelajaran kepada peserta didik sebagai upaya proses untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dalam belajar.

(Komara, 2014: 29) mengatakan bahwa pembelajaran adalah sejenis bantuan yang diberikan oleh pendidik untuk menangani perolehan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan karakter, serta pembentukan sikap dan keyakinan siswa.

2.1.3 Pengertian Akuntansi

American Accounting Association mengemukakan bahwa akuntansi adalah proses mengidentifikasi, mencatat dan mengukur data atau informasi yang digunakan sebagai laporan transaksi keuangan organisasi atau perusahaan untuk pertimbangan pengambilan keputusan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “akuntansi” adalah kata benda. Dimana (1) teori dan praktek perakunan, termasuk tanggung jawab, prinsip, standar, kelaziman, (kebiasaan), dan semua kegiatannya, (2) hal-hal yang berhubungan dengan akuntan, (3) seni mencatat dan meringkas transaksi keuangan dan menjelaskan konsekuensi pada transaksi pada entitas ekonomi.

ABP Statement No.4 dalam Smith Skousen (1999:3) mendefinisikan akuntansi adalah suatu kegiatan dagang yang bertujuan untuk memberikan informasi kuantitatif, terutama kegiatan yang bersifat memberikan pilihan logis diantara berbagai alternatif tindakan dalam pengambilan ekonomi.

Mengenai akuntansi, Sekolah Menengah Atas (SMA) telah dipelajari mulai kelas XII semester II dan memiliki standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam tabel berikut :

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Penyusunan Siklus Akuntansi	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik perusahaan dagang • Transaksi perusahaan dagang • Akun-akun pada perusahaan dagang • Tahapan pencatatan akuntansi pada perusahaan dagang: <ul style="list-style-type: none"> – Jurnal Khusus dan Umum – Buku Besar (Utama)

pada Perusahaan Dagang	<ul style="list-style-type: none"> – Buku Besar (Pembantu) • Tahapan pengikhtisaran akuntansi pada perusahaan dagang: <ul style="list-style-type: none"> – Neraca Sisa – Jurnal Penyesuaian – Kertas Kerja • Tahapan pelaporan akuntansi pada perusahaan dagang: <ul style="list-style-type: none"> – Laporan Laba Rugi dan Penghasilan Komprehensif lain – Laporan Perubahan Ekuitas – Laporan Posisi Keuangan/Neraca <p>Laporan Arus Kas</p>
------------------------	---

Tabel 2. 1 Sk & Kd

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medi-um yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar (Sanjaya 2008: 204). Sementara itu, menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad,2002) yang dikutip oleh (Jlinus,Ambiar 2016:2), jika memahami media dalam arti luas, maka orang, materi atau peristiwa itulah yang membentuk kondisi, atau faktor inilah yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Ada banyak batasan pada media, Association For Education and Communication Tecnology (AECT) dapat memahami media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

menurut Lesle.J Briggs (1997) dikutip oleh Sanjaya (2008: 204) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “the phsycal means of conveying instructional content book, films, videotapes, etc”. lebih jauh briggh menyatakan media adalah alat unruk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Menurut Rossi dan Breidle (1996) dikutip oleh sanjaya (2008: 204) berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai alat dan bahan yang dapat digunakan untuk keperluan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan lain sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.

Dalam kegiatan media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang penting. Karena pentingnya media dalam sebuah pembelajaran, mucullah istilah media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, pemebelajaran yang dimaksud adalah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar.

Hamalik (1986) dikutip pada (Arsyad, 2013:19) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran dapat menimbulkan motivasi dan stimulasi untuk kegiatan belajar, bahkan berdampak psikologis pada siswa. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah komunikasi, yaitu penyampaian pesan dari sumber-pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan (bachtiar 1986:11-12). Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada pada kurikulum.sumber pesannya bisa guru , siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media.

Berdasarkan keterbatasan media tersebut diatas maka dapat dikatakan bahwa media pendidikan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan untuk menyampaikan kepada peserta didik (individu atau kelompok) isi bahan ajar dan sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (didalam atau diluar kelas) menjadi lebih efektif.

2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Levi dan lentz (1982) dikutip pada (Arsyad 2016: 20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi (b) fungsi afektif (c) fungsi kognitif (d) fungsi kompensatoris.

1. Fungsi atensi media visual adalah inti, dan fungsinya untuk menarik dan membimbing perhatian peserta didik agar fokus pada isi mata kuliah terkait dengan tampilan isi tema atau makna visual yang menyertainya.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) gambar dan kata.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual membantu mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks pemahaman konteks dapat membantu siswa yang

memiliki kemampuan membaca lemah untuk mengolah informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Sanaky (2013: 7) media pembelajaran dapat merangsang pembelajaran dengan cara sebagai berikut:

1. Sajikan objek sebenarnya dan objek yang langka
2. Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya
3. Ubah konsep abstrak menjadi konsep konkret
4. Memberi konsensus
5. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak
6. Mempresentasikan informasi secara konsisten
7. Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran

Secara khusus media pembelajaran memiliki fungsi:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
3. Menambah gairah dan memotivasi belajar siswa (sanjaya 2008: 208-209)

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dikutip dalam (sanjaya 2008: 210), hal itu memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran. Kedua ahli tersebut menyatakan bahwa kontribusi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian proses pembelajaran lebih terstandarisasi
2. Pembelajaran akan lebih menyenangkan
3. Belajar menjadi lebih interaktif

4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Informasi guru bergeser ke arah positif, yang berarti guru tidak akan melihat dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar.

2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Sanaky, 2013:46) telah banyak usaha yang dilakukan oleh para ahli untuk mengidentifikasi jenis-jenis media pembelajaran. Ada yang melihat dari sisi aspek fisiknya dan ada yang melihat dari sisi aspek panca indera. Pembagian jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Ditinjau dari bentuk fisik, media pembelajaran dengan membagi jenis dan ciri :
 - a. Media elektronik seperti televisi, film, radio, slide, video, VCD, DVD, LCD, komputer, internet, dan lain sebagainya
 - b. Media non-elektronik, seperti buku, handout, modul, diktat, media grafis, dan alat peraga.
2. Dari sudut pandang panca indera dengan membagi menjadi tiga, yaitu:
 - a. Media audio (mendengar)
 - b. Media visual (melihat), termasuk media grafis
 - c. Media audio visual (dengar-melihat)

3. Dari sudut pandang aspek alat dan bahan yang digunakan, yaitu :
 - a. Alat perangkat keras (hard ware) sebagai saran menampilkan pesan
 - b. Software (perangkat lunak) sebagai pesan atau informasi

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh (seels & glasgow 1990: 181-183) dikutip pada (Arsyad 2016: 35-37) dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan media tradisional
 - a. Visual senyap yang diproyeksikan
 - Proyeksi buram (taktembus pandang)
 - Proyeksi overhead
 - Slides
 - Filmsstrips
 - b. Visual yang tak diproyeksikan
 - Gambar, poster
 - Foto
 - Charts, grafik, diagram
 - Pameran, papan info, papan-bulu
 - c. Audio
 - Rekaman piringan
 - Pita kaset, reel, cartridge
 - d. Penyajian multimedia

- Slide plus suara (tape)
- Multi-image
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan

- Film
- Televisi
- Video

f. Cetak

- Buku teks
- Modul, teks terprogram
- Workbook
- Majalah ilmiah, berkala
- Lebarab lepas (hand-out)

g. Permainan

- Teka-teki
- Simulasi
- Permainan papan

h. Realia

- Model
- Specimen (contoh)
- Manipulatif (peta, boneka)

2. Pilihan media teknologi mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi



- Telekonferen
- Kuliah jarak jauh
- b. Media berbasis mikroprosesor
 - Computer-assisted intruction
 - Permainan komputer
 - Sistem tutor intelijen
 - Interaktif
 - Hypermedia
 - Compact (video) disc

Berdasarkan leshin, pollock & reigeluth (1992) yang dikutip dalam(Arsyad 2016: 8) membagi media kedalam lima kelompok, yaitu:

1. Media yang berorientasi pada manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip)
2. Media cetak (buku penuntun, buku latihan, (workbook), alat bantu kerja, work-shop gratis)
3. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, trans-paransi, slide)
4. Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi)
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif vid-eo, hypertext)

6. Berdasarkan penjelasan atas jenis-jenis media pembelajaran yang telah disampaikan diatas, akan mempermudah guru dalam menentukan media pembelajaran dan merencanakan pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan pandangan diatas, dapat dikatakan bahwa guru harus memperhatikan beberapa hal dalam menggunakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu (1) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; isi materi pembelajaran; strategi belajar mengajar yang diterapkan, fitur siswa belajar ciri-ciri yang dibahas adalah pemahaman siswa terhadap media yang digunakan dan bahasa siswa, artinya isi pesan yang disampaikan melalui media tersebut harus disesuaikan dengan kemampuan bahasa atau tingkat kosakata siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami tingkat komunikasi melalui media tersebut.

2.2.4 Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif merupakan jenis multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih proses selanjutnya yang diperlukan, mengajukan pertanyaan, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk menjalankan fungsi selanjutnya. Media interaktif merupakan media yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat memilih konten yang diinginkannya (Daryanto, 2013:51).

Bates (1995) mengemukakan dalam Pramono (2006:11): “diantara media lain interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata (publik). Kelebihan dari media pembelajaran interaktif dalam hal interaktivitas

adalah media ini secara interen memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi.

Guru dan siswa secara bergantian bisa menjadi komunikator, sehingga proses pembelajaran lebih variatif. Untuk menghindari kesalahan komunikasi digunakan sarana untuk dapat membantu proses komunikasi yang disebut media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa.

Media pembelajaran interaktif mengacu pada setiap media yang dapat menyampaikan informasi secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang bermanfaat sehingga penerimanya dapat secara efisien melaksanakan proses pembelajaran (Rosyada dede, 2008:8).

2.3 Perangkat Lunak Pembantu

2.3.1 KineMaster

KineMaster adalah aplikasi seluler yang dirancang untuk membantu pengguna android dan IOS memodifikasi video dari video standar menjadi sebuah video yang menarik KineMirintis sendiri dirintis oleh sebuah perusahaan besar bernama Nex-Streaming yang berkantor pusat di Seoul, Korea Selatan, dan memiliki banyak cabang diseluruh dunia, seperti di Amerika Serikat, Spanyol, China, dan Taiwan.

Video KineMaster dapat dibagikan langsung ke platform media sosial, seperti youtube, facebook, google, dan sebagainya. Pada hal ini dapat memudahkan untuk mempublikasikan video dan menarik penonton. KineMaster mendukung video multi-layer, audio, teks, gambar tulisan tangan, dan lain sebagainya. Itu terkontrol dengan

baik, jadi konversinya sangat tepat, memungkinkan editor mencapai efek yang diinginkan.

Jika pencahayaan video tidak sesuai dengan keinginan pengguna saat merekam, pencahayaan dapat dengan mudah menyesuaikan di KineMaster. Aplikasi ini memungkinkan untuk dapat menggunakan penyesuaian warna, kecerahan, dan pengaturan serupa lainnya sehingga dapat menciptakan konsisten dalam video.

Beberapa fitur umum yang terdapat pada aplikasi KineMaster:

1. Dapat menambahkan beberapa lapisan video, audio, gambar, teks, dan sebagainya.
2. Video dapat dengan mudah diekspor versi 4K 2160 pada 30FPS.
3. Karena sudah ada blending mode bisa menghasilkan efek cantik dan mengagumkan.
4. Berbagai alat yang sudah tersedia membuat hasil video lebih baik.
5. Dapat menambahkan efek suara dilatar belakang, yang dimaksud yakni efek suara dan musik pada video.
6. Ada berbagai jenis fungsi audio.
7. Berbagai alat untuk membuat aplikasi bingkai utama.
8. Video yang dihasilkan dapat diunggah langsung ke platform media sosial.

2.3.2 Interface KineMaster

Terdapat beberapa fitur yang terdapat pada software KineMaster diantaranya adalah:

1. Tombol bulat merah adalah pintu masuk utama untuk menemukan “inner beauty” sejati dari KineMaster. Tombol ini akan membawa untuk membuat proyek baru yang akan menampilkan semua alat pengeditan video yang diperlukan.



Gambar 2. 1 Interface KineMaster

2. Tiga tombol lainnya termasuk tombol pengaturan, bantuan dan pembelian. Menu terakhir berisis berbagai elemen tambahan, seperti audio, yang dapat diunduh nantinya untuk melengkapi proyek yang dibuat.



Gambar 2. 2 Tiga tombol lainnya

2.3.3 Fitur-fitur KineMaster

Adapun fitur-fitur yang dimiliki KineMaster adalah sebagai berikut:

1. Project Assistant

KineMaster menyediakan dua jenis proyek, yang pertama adalah asisten proyek, dan yang kedua adalah proyek kosong. Keduanya sama-sama telah membuat proyek pengeditan video baru. Perbedaannya adalah project assistant memberikan bantuan dalam proses pembuatan video dari serangkaian sistem, sehingga memudahkan pengguna baru. Di project assistant, KineMaster akan memandu dalam memilih video, topik, memasukkan video, filter, teks, dan lain sebagainya sehingga menjadi video akhir yang indah.

2. Dukungan Berbagai Media

Sejauh ini, KineMaster dapat menampung sebagian besar video yang direkam oleh smartphone. Meskipun tidak dapat memilih sumber media dari penyimpanan internal dan eksternal, input media di KineMaster cukup mudah. Semua media yang ditampilkan jendela yang sama, tetapi dipisahkan oleh folder dan tiga folder tambahan, termasuk latar belakang, favorit, dan penyimpanan cloud. Sisanya adalah folder memori perangkat.



Gambar 2. 3 Dukungan Media

3. Tema

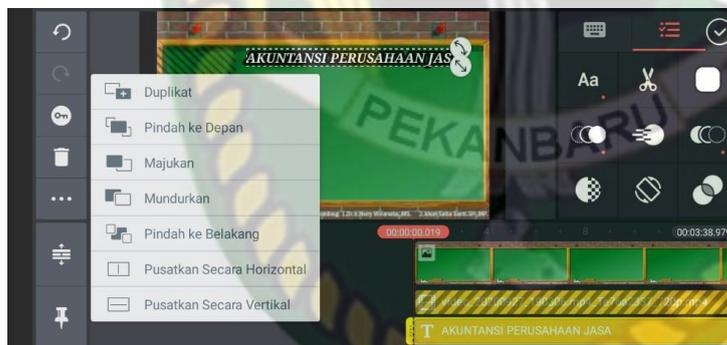
Dalam fitur ini juga dapat membantu pengguna baru KineMaster ada empat pilihan tema, yaitu “basic”, “Tranquility”, dan “Travel”.

4. Teks



Gambar 2. 4 Tema

Opsi teks mencakup awal dan akhir, dan setiap teks dapat dibuat sesuai dengan keinginan.



Gambar 2. 5 Tema

5. Audio

Untuk membedakannya dari aplikasi lain, KineMaster menyediakan lebih banyak opsi, diantaranya dapat memilih sumber yang paling sesuai. Misalnya ada opsi “aset musik” ditoko, diikuti oleh aset SFX, rekaman, lagu dimemori perangkat, album, artis, dan bahkan genre, dan folder menu lainnya.



Gambar 2. 6 Audio

6. Tool Edting

Dibagian ini, fitur sebenarnya dari Kinemaster akan terungkap, setelah memasukkan video, memilih audio dan mengetik teks, dan semua klip dikumpulkan di jendela pengeditan utama.



Gambar 2. 7 Tool Editing

2.4 Penelitian Relevan

Untuk penelitian yang relevan disini, penulis mengambil penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif.

1. Penelitian relevan yang dilakukan Amalia Ima Nurjayanti (2015) mengenai “pengembangan multimedia pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa kelas 4 sekolah dasar” dari penelitian tersebut hasil kelayakan media sebesar 84,34%, ahli materi 70,5%, hasil penilaian 92,9%. Sementara itu hasil dari penggunaan media yang diketahui bahwa jumlah presentase siswa yang memenuhi nilai ketuntasan pada saat pre-test sebesar 40%, sementara itu pada saat post-test 80%. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran dapat disebutkan memiliki manfaat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian relevan dilakukan Candra Agustina (2015) yang memiliki judul “pengembangan media pembelajaran teknik animasi 2 dimensi berbasis adobe flash untuk siswa kelas XI Multimedia Di SMK Muhammadiyah Pramban” dari penelitian tersebut garis besar media pembelajaran berbasis Adobe flash pembelajaran. Validasi dari ahli materi berupa penilaian dan saran perbaikan yang diperlukan agar aspek materi dan produk yang dikembangkan layak. Penilaian ahli materi memberikan Penilaian media yang dihasilkan sangat layak. Kemudian validasi ahli media diperoleh dengan cara memberikan kuisioner yang berisi tentang aspek- aspek tampilan dan

ertaidenganprodukmediayangdikembangkankepadaahlimedia. Validasi ahli media memberikan penilaian bahwa media pembelajaran yang dihasilkan sangat layak. Dari hasil tersebut, mediapembelajaran yang diteliti layak digunakan dalam pembelajaran.

3. Penelitian relevan yang dilakukan oleh Prasna Mukti Nugrahajati (2017) tentang “Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi teknik animasi 2D di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara” dari hasil penelitian tersebut menghasilkan produk aplikasi multimedia pembelajaran interaktif yang menarik, layak, mudah, dan praktis dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk pendidik dan peserta didik. Uji kelayakan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan menghasilkan bahwa dari segi media mendapatkan penilaian kualitas yang sangat baik secara materi mendapatkan penilaian kualitas yang baik, jadi produk yang dibuat sudah bisa dikatakan layak.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Gandico Pratama (2016) yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran akuntansi pada bahasan Akuntansi pada perusahaan Dagang” dapat disimpulkan bahwa: Pengembangan media pembelajaran interaktif akuntansi untuk siswa kelas XI IPS dibuat dengan Macromedia Flash8® pada materi pelajaran akuntansi pada perusahaan dagang melalui beberapa tahapan seperti: 1. Analisis (*analysis*) 2. Desain (*design*) 3.

Pengembangan (*development*) 4. Implementasi (*implementation*) 5. Evaluasi (*evaluation*).

Yang menjadi pembeda dan persamaan terdahulu adalah adalah peneliti menggunakan metode penelitian Rnd dengan menggunakan model ADDIE : Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation. Sementara itu yang menjadi pembeda yakni peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran melalui video pembelajar.

2.5 Kerangka Berfikir

Perkembangan teknologi dari tahun ketahun mengalami perubahan dengan seiring berjalannya waktu. Dengan demikian tidak bisa dihindarkan lagi dengan kedekatan oleh siswa. Hal ini sebagai peluang untuk membantu siswa maupun guru untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan mudah dipahami baik secara tatap muka maupun secara online. teknologi pendidikan dapat membantu kualitas pendidikan yang dapat menjadi lebih menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian siswa yakni media pembelajran interaktif.

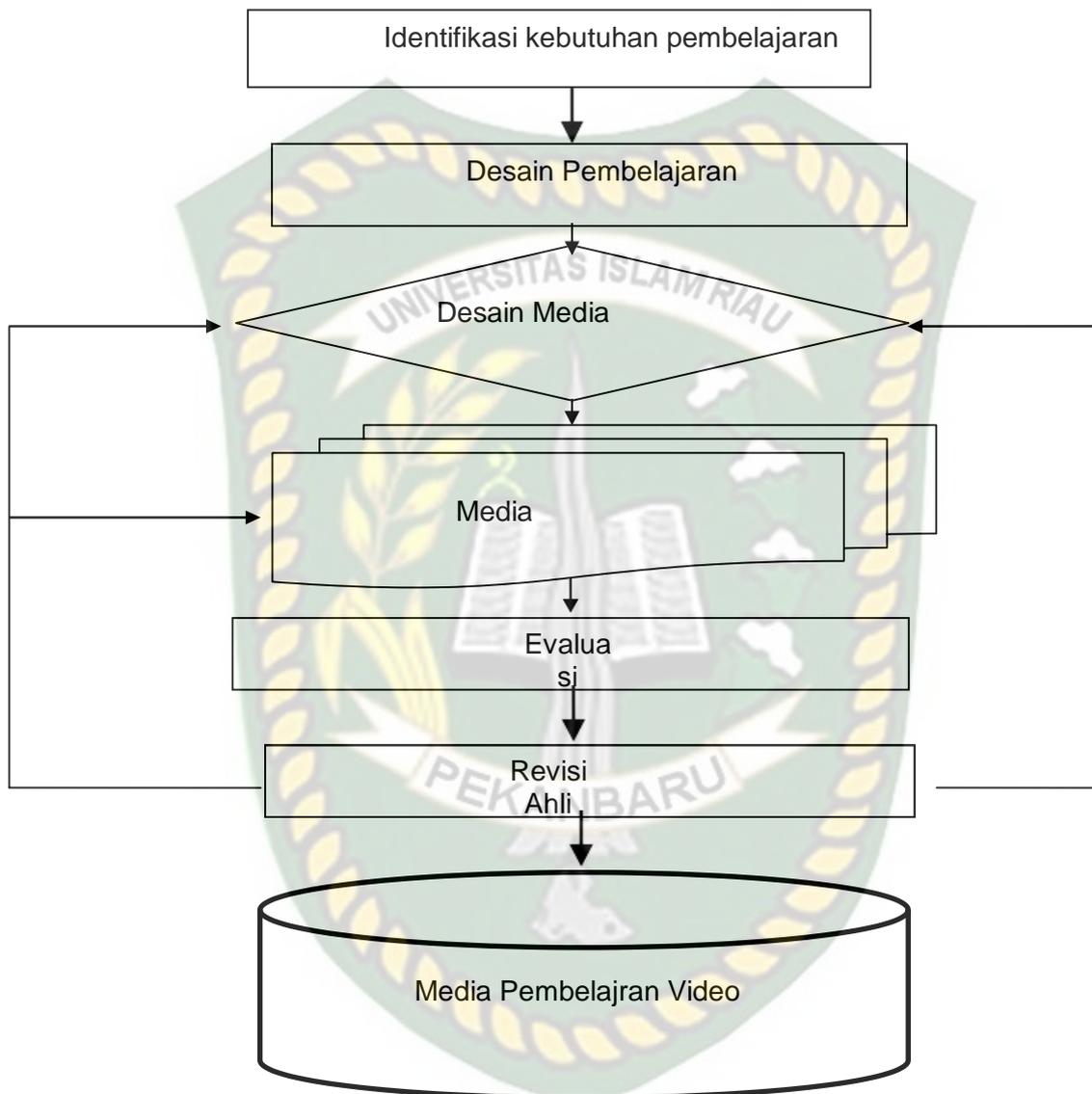
Berdasarkan penelitian relevan, pembuatan media interaktif dapat menjadikan siswa dan pendidik meningkatkan kegiatan pembelajaran yang menarik, pengembangan media pembelajraan berupa video interaktif diharapkan dapat membantu proses pembelajaran secara jarak dekat maupun jarak jauh, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan yang dimaksudkan untuk

menghasilkan berupa video interaktif. Perlu dilakukan validasi untuk memperoleh masukan/kritikan sebelum diuji cobakan agar dapat diketahui produk yang dikembangkan memenuhi standar yang ditentukan. Uji coba dilakukan untuk dapat melihat kelayakan produk yang dikembangkan. Bagan yang dimaksud dari kerangka berfikir adalah sebagai berikut :



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



Bagan 2 1 Kerangka berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan berorientasi produk (Research & Development) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif terkait mata pelajaran akuntansi bagi siswa SMA XII jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Menurut Borg dan Gall (1983) dikutip pada (Hamzah, 2019) “Definisi riset pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memverifikasi produk yang sudah ada atau yang baru, juga dapat menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan”. Produk yang diharapkan tidak selalu berupa perangkat keras (hardware) (buku, modul, ruang kelas dan alat pembelajaran laboratorium), tetapi juga berupa perangkat lunak (software), seperti program pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model pembelajaran, pelatihan, panduan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model ADDIE yakni; Analisis (analisis), Design (desain atau perancangan), Development (Pengembangan) Implementation (implementasi /eksekusi), Evaluation (Evaluasi/umpan balik). Shelton dkk dalam kutipan (Wahyu, 2020: 32) ADDIE merupakan model desain pembelajaran umum yang memberikan proses terorganisir dalam mengembangkan materi pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka di dalam kelas) maupun secara online.



Bagan 3. 1 Model ADDIE

Hasil dari akhir penelitian adalah berupa media pembelajaran yang berbentuk video interaktif Akuntansi pada perusahaan dagang, dapat digunakan kegiatan pembelajaran secara individu, kelompok, tatap muka maupun secara online.

3.2 Prosedur Penelitian

Emasih (2014: 48) dalam (Pratama Gandico, 2016) menyatakan bahwa proses penelitian disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE dimana model pengembangan yang terdiri dari lima tahap yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation).

Prosedur pengembangan video interaktif ini sesuai dengan adaptasi model pengembangan ADDIE yaitu sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Analisis (Analysis)

Tujuan ini merupakan tujuan evaluasi tujuan dan pengembangan video akuntansi interaktif agar pembelajaran akuntansi lebih menyenangkan dan memungkinkan siswa memahami konsep akuntansi secara mandiri. Alasan mengapa video interaktif dipilih sebagai media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video interaktif yang merupakan media yang mudah digunakan dan dapat mengatasi jarak dan waktu, sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri.

Selama tahap analisis pengembang mata pelajaran akuntansi terutama materi akuntansi untuk siswa kelas XI IPS SMA Negeri 7 Pekanbaru selama satu semester. Dilakukan analisis ini untuk mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar.

3.2.2 Tahap Desain/Perancangan (Design)

berdasarkan hasil analisis, dilakukan tahapan desain atau desain produk, diantaranya:

1. Menyiapkan desain produk.
2. Menurut produksi video interaktif, menentukan background, gambar, efek, musik, dan desain pendukung lainnya, mengumpulkan objek desain berupa teks substantif dan tanya jawab.
3. Pembuatan instrumen penilaian produk berupa lembar pengamatan.

3.2.3 Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini pengembangan akan dilakukan:

a. Pembuatan Produk

Menurut desain produk yang dirancang produk tersebut dapat diproduksi yang dirancang, produk tersebut dapat diproduksi. Pembuatan produk video interaktif ini menggunakan perangkat lunak KineMaster.

b. Validasi Produk I

Pada tahap ini produk awal yang dihasilkan telah divalidasi oleh ahli media (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau), praktisi akuntansi yaitu guru akuntansi dan ahli materi (dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau) dan 5 siswa secara proporsional. Hasil validasi berupa saran, komentar dan masukan yang dapat dijadikan dasar untuk revisi tahap pertama produk yang sedang dikembangkan.

c. Revisi Produk I

Pada tahap ini, menurut pendapat dan saran ahli media (dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau), guru akuntansi, ahli materi (dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau), dan 5 siswa secara proporsional, produk direvisi.

d. Validasi Tahap II

Pada tahap ini produk telah divalidasi oleh ahli media (Dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau), praktisi pembelajaran akuntansi (guru akuntansi SMA Negeri 7 Pekanbaru), ahli media, dan siswa.

e. **Revisi Produk II**

Pada tahap ini, menurut pendapat dan saran dari ahli media, praktisi akuntansi dan mahasiswa, produk direvisi kembali.

3.2.4 Implementasi/Eksekusi (Implementation)

Pada tahap implementasi ini, yang dilakukan adalah:

- a. Uji coba lapangan adalah penelitian ini produk diuji cobakan pada kelas XII IPS SMA Negeri 7 Pekanbaru sebanyak 6 siswa secara proporsional
- b. Pada tahap ini lembar pengamatan tentang media yang dikembangkan dibagikan kepada siswa. Jika perlu, revisi tahap ketiga akan dilakukan berdasarkan pendapat dan saran siswa. Namun revisian ini tetap memperhatikan saran dan masukan validator sebelumnya untuk menghindari konflik dengan perbaikan sebelumnya.

3.2.5 Evaluasi/Umpan Balik (Evaluation)

Pada tahap evaluasi, tahapan yang dilakukan meliputi:

- a. Analisis data dari validasi produk

Pada tahap ini ahli materi, ahli media (dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau), dan praktisi pembelajaran akuntansi akan melakukan analisis data atas hasil evaluasi/konfirmasi produk

b. Analisis data dari siswa

Pada tahap ini menganalisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pandangan/tanggapan siswa terhadap media.

c. Tahap akhir

Pada tahap ini setelah dilakukan validasi dan revisi pada tahap sebelumnya diperoleh produk akhir berupa pembelajaran video interaktif.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 7 Pekanbaru yang beralamat di Jalan Kapur, Gg. Kapur III Pekanbaru.

3.3.2 Waktu

Penelitian ini dilakukan mulai pada tahun ajaran 2020/2021 sesuai dengan pengembangan media pembelajaran.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah ahli materi yaitu pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau, ahli media dosen pendidikan akuntansi Universitas Islam Riau,

dan tenaga studi yaitu pendidik akuntansi dari SMA Negeri 7 Pekanbaru dan siswa dari SMA Negeri 7 Pekanbaru.

3.5 Teknik pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengambil data. Dalam memilih metode pengumpulan data, perlu dilakukan penyesuaian dengan kualitas alatnya, yaitu tingkat validitas dan reliabilitasnya, serta pertimbangan lain yang biasanya dimulai dari sudut pandang praktis, seperti ukuran. Biayanya rendah, kualifikasi personel yang harus menggunakan alat, kesulitan yang mudah ditemui saat menggunakan alat, dan lain sebagainya. (Rizaldi, 2016: 76).

Sehubungan dengan itu maka teknik pengumpulan data yang diambil adalah:

3.5.1 Kuesioner

Menurut Arikunto (2010: 194) dalam (Pratama Gandico, 2016: 43) kuesioner adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kepribadian mereka atau laporan tentang hal-hal yang dia ketahui.

3.5.2 Observasi

Menurut (Hamzah Amir, 2019:105) observasi merupakan teknik penyajian data dengan melihat langsung keadaan objek penelitian.

Dalam melakukan penelitian, observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan lapangan.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut (Arikunto 2010:203) dalam (Noviani, 2019:35) instrumen penelitian adalah fasilitas atau alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, mulai dari sistem dan ketelitian yang lengkap, sehingga memudahkan dalam mengolah dan memperoleh hasil yang lebih baik. Instrumen dalam penelitian ini yang digunakan adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan siswa SMA Negeri 7 Pekanbaru sebagai respondennya.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Data proses pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskripsi deskriptif, sedangkan data proses pengembangan produk diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi dan siswa berupa koreksi dan masukan.

3.7.2 Data Penilaian Kelayakan Produk

Data penilaian kualitas produk diperoleh oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa. Dan ikuti langkah-langkah dibawah ini untuk analisis lebih lanjut:

1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan : menurut (Pratamao Gandico, 2016:45) dalam (Noviani, 2019:36)

Kriteria	Implementasi
80%-100%	Tinggi
60%-80%	Cukup
40%-60%	Agak Rendah
20%-40%	Rendah
00%-20%	Sangat Rendah

Tabel 3. 1 Penilaian Kelayakan

2. Menghitung nilai rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\sum_{i=1}^n \text{skor}_i}{n} \times 100\%$$

Sugiyono (2009:419) dalam (Pratama Gandico, 2016:45)

3. Jika produk sudah lolos tahap verifikasi dan presentase kelayakan minimal 75%, produk dinyatakan layak.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Sekolah

4.1.1 Sejarah Singkat Sekolah SMA Negeri 7 Pekanbaru

Sejarah Menengah Atas (SMA) merupakan salah satu SMA Negeri yang memiliki tugas menyelenggarakan pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan anak bangsa dan membentuk manusia yang berakhlak mulia sesuai dengan yang telah diamanatkan UUD 1945, salah satunya SMA Negeri 7 Pekanbaru yang didirikan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan surat keputusan No : 00558/1984 pada tanggal 10-11-1984 dan penerbit SK ditanda tangani oleh Menteri Kebudayaan dan Pendidikan Republik Indonesia. SMAN 7 Pekanbaru dibangun dan diresmikan pada tahun 1984 dengan No Statistik 301096002033. Profil sekolah dapat dilihat dibawah ini, antara lain:

Nama Sekolah	: SMA Negeri 7 Pekanbaru
Status Sekolah	: Negeri
NSS	301096002033
Alamat	: Jl. Kapur Gg. Kapur III No.7 Pknbaru
Kelurahan	: Kampung Baru
Kecamatan	: Senapelan

Kota : Pekanbaru

Provinsi : Riau

Kode Pos 28154

No. Telepon : 0761 – 36772

SK : No.0558/1984 Tgl. 10-11-1984

Ditandatangani Oleh : Menteri Kebudayaan dan Pendidikan RI

Tahun Berdiri 1984

Perjalanan Pembaharuan : - SMA Negeri 5 Tahun 1985 – 1994
- SMU Negeri 5 Tahun 1994 – 1997
- SMU Negeri 7 Tahun 1997 – 2004
- SMA Negeri 7 Tahun 2004 –Sekarang

Identitas Kepala Sekolah

Nama : Hj. Nurhafni, M.Pd

NIP :

Jabatan : Kepala Sekolah SMA Negeri 7 Pekanbaru

4.1.2 Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi

Mewujudkan SMA Negeri 7 Pekanbaru sebagai berwawasan imtaq dan iptek, berprestasi, peduli lingkungan, serta berdaya saing global.

b. Misi

1. Menciptakan suasana keagamaan, kebersamaan dan kekeluargaan yang demokratis.
2. Mengimplementasikan budi pekerti dalam proses pembelajaran.
3. Menciptakan sikap bersaing pada setiap siswa dengan mengoptimalkan intelektualitas untuk meraih prestasi.
4. Meningkatkan kualitas dan kuantitas lulusan yang masuk ke perguruan tinggi.
5. Menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif dan berwawasan lingkungan.
6. Menumbuh kembangkan semangat keunggulan dan bernalar sehat kepada peserta didik, guru karyawan sehingga berkemauan kuat untuk terus maju.
7. Meningkatkan komitmen seluruh tenaga pendidik dan kependidikan terhadap tugas pokok dan fungsinya.
8. Menciptakan pembelajaran dan administrasi sekolah dengan teknologi informasi dan komunikasi administrasi sekolah.

c. Tujuan Sekolah

1. Mempersiapkan peserta didik yang bertaqwa kepada Allah Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.

2. Mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang berkepribadian, cerdas, berkualitas dan berprestasi dalam bidang olahraga dan seni.
3. Membekali peserta didik agar memiliki keterampilan teknologi informasi dan komunikasi serta mampu mengembangkan diri secara mandiri.
4. Menanamkan peserta didik sikap ulet dan gigih dalam berkompetisi, beradaptasi dengan lingkungan dan mengembangkan sikap sportifitas.
5. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu bersaing dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
6. Meraih kejuaraan dalam bidang imtaq (kelompok nasid) tingkat kota dan provinsi Riau.
7. Melestarikan budaya daerah melayu melalui Mulok.
8. Menjadikan siswa memiliki kesadaran hidup bersih.
9. Menciptakan sekolah yang berwawasan lingkungan.

4.2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

4.2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis silabus mata pelajaran Akuntansi khususnya materi akuntansi semester genap untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Pekanbaru. Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
4. Memahami Penyusunan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang	4.1 Mendeskripsikan Karakteristik Perusahaan Dagang
	4.2 Mendeskripsikan Transaksi-transaksi Perusahaan Dagang
	4.3 Mendeskripsikan Akun-akun pada Perusahaan Dagang
	4.4 Menyajikan Tahapan Pencatatan dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.
	4.5 Menyajikan Tahapan Pengikhtisaran dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.
	4.6 Menyajikan Tahapan Pelaporan dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.

Tabel 4. 1 SK & KD

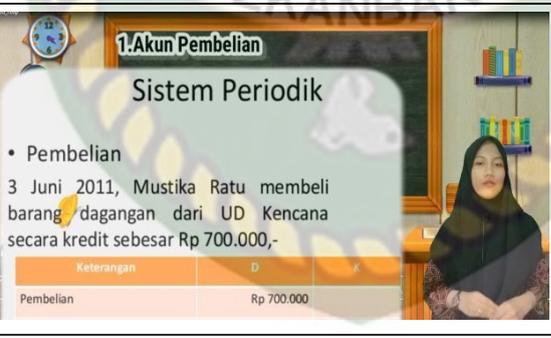
4.2.2 Tahap Desain (*Design*)

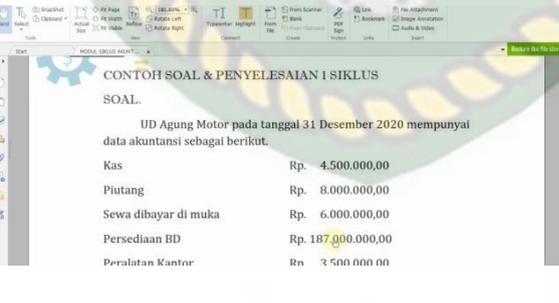
- A. Penyusunan desain produk secara keseluruhan (story board)

STORY BOARD MULTIMEDIA INTERAKTIF

Judul : Akuntansi Perusahaan Dagang

No	Keterangan	Visual	Audio
1	Pengenalan		Perkenalan diri

Opening		Pembukaan video Pembelajaran				
2 Kegiatan belajar 1		Mendeskripsikan Karakteristik Perusahaan Dagang				
3 Kegiatan belajar 2		Mendeskripsikan Transaksi-transaksi Perusahaan Dagang				
4 Kegiatan belajar 3	 <table border="1" data-bbox="464 1496 855 1554"> <thead> <tr> <th>Keterangan</th> <th>D</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pembelian</td> <td>Rp 700.000</td> </tr> </tbody> </table>	Keterangan	D	Pembelian	Rp 700.000	Mendeskripsikan Akun-akun pada Perusahaan Dagang
Keterangan	D					
Pembelian	Rp 700.000					

<p>5 Kegiatan belajar 4</p>	 <table border="1" data-bbox="454 403 885 627"> <thead> <tr> <th>AKUN</th> <th>+</th> <th>-</th> <th>SALDO NORMAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>HARTA</td> <td>DEBIT</td> <td>KREDIT</td> <td>DEBIT</td> </tr> <tr> <td>UTANG</td> <td>KREDIT</td> <td>DEBIT</td> <td>KREDIT</td> </tr> <tr> <td>MODAL</td> <td>KREDIT</td> <td>DEBIT</td> <td>KREDIT</td> </tr> <tr> <td>PENDAPATAN</td> <td>KREDIT</td> <td>DEBIT</td> <td>KREDIT</td> </tr> <tr> <td>BEBAN</td> <td>DEBIT</td> <td>KREDIT</td> <td>DEBIT</td> </tr> </tbody> </table>	AKUN	+	-	SALDO NORMAL	HARTA	DEBIT	KREDIT	DEBIT	UTANG	KREDIT	DEBIT	KREDIT	MODAL	KREDIT	DEBIT	KREDIT	PENDAPATAN	KREDIT	DEBIT	KREDIT	BEBAN	DEBIT	KREDIT	DEBIT	<p>Menyajikan Tahapan Pencatatan dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>
AKUN	+	-	SALDO NORMAL																							
HARTA	DEBIT	KREDIT	DEBIT																							
UTANG	KREDIT	DEBIT	KREDIT																							
MODAL	KREDIT	DEBIT	KREDIT																							
PENDAPATAN	KREDIT	DEBIT	KREDIT																							
BEBAN	DEBIT	KREDIT	DEBIT																							
<p>6 Kegiatan belajar 5</p>		<p>Menyajikan Tahapan Pengikhtisaran dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>																								
<p>7 Kegiatan belajar 6</p>		<p>Menyajikan Tahapan Pelaporan dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang.</p>																								
<p>8 belajar Soal &Penyelesaian1 Siklus</p>	 <p>CONTOH SOAL & PENYELESAIAN 1 SIKLUS</p> <p>SOAL.</p> <p>UD Agung Motor pada tanggal 31 Desember 2020 mempunyai data akuntansi sebagai berikut.</p> <table border="1" data-bbox="542 1523 845 1657"> <tbody> <tr> <td>Kas</td> <td>Rp. 4.500.000,00</td> </tr> <tr> <td>Piutang</td> <td>Rp. 8.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Sewa dibayar di muka</td> <td>Rp. 6.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Persediaan BD</td> <td>Rp. 187.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Peralatan Kantor</td> <td>Rp. 3.500.000,00</td> </tr> </tbody> </table>	Kas	Rp. 4.500.000,00	Piutang	Rp. 8.000.000,00	Sewa dibayar di muka	Rp. 6.000.000,00	Persediaan BD	Rp. 187.000.000,00	Peralatan Kantor	Rp. 3.500.000,00	<p>Contoh soal 1 siklus akuntansi perusahaan dagang</p>														
Kas	Rp. 4.500.000,00																									
Piutang	Rp. 8.000.000,00																									
Sewa dibayar di muka	Rp. 6.000.000,00																									
Persediaan BD	Rp. 187.000.000,00																									
Peralatan Kantor	Rp. 3.500.000,00																									

Gambar 4. 1 Story Board Multimedia Interaktif

B. Pengumpulan Objek Rancangan

Teks materi dan soal didapat dari sumber diantaranya https://play.google.com/store/books/details/Noviani_Siklus_Akuntansi_Perusahaan_Dagang?id=xTnoDwAAQBAJ, modul akuntansi perusahaan dagang untuk pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*, untuk narator menggunakan suara yang direkam menggunakan mikrofon. Untuk penggabungan video dan suara menggunakan aplikasi *cupcut*. Sedangkan untuk *background*, contoh gambar, efek suara dan pendukung lainnya didapat dari toko aset kinemaster, dan audio music penutup menggunakan lagu dari boy band BTS berjudul *Zero O'clock*.

C. Penyusunan Instrumen Penilaian Kelayakan Media

Pada tahap design juga disusun instrumen Penilaian kualitas produk yang dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk Ahli Materi, Ahli Media, Peserta Didik dan Pedoman Wawancara untuk Pendidik (Guru Ekonomi). Yang terlampir pada Lampiran.

4.2.3 Tahap Pengembangan (Development)

Jenis kegiatan	Tanggal mulai	Tanggal selesai
Pembuatan produk	3/12/2020	28/12/2020
Validasi 1	15/01/2021	25/01/2021
Revisi 1	25/01/2021	22/04/2021
Validasi 2	12/06/2021	15/06/2021
Revisi 2	17/06/2021	24/08/2021
Uji coba	24/08/2021	25/08/2021
Evaluasi	01/09/2021	17/18/2021

Tabel 4. 2 Schdule Pengembangan Media Pembelajaran

A. Validasi Produk I

1. Validasi Oleh Ahli Media

Uji media dilakukan oleh 2 Ahli yaitu Bapak Andre Eko Prabowo, M.Pd (Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau) dan Bapak Akhmad Suyono, M.Pd (Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau).

a. Ahli Media Pertama

Penilaian validasi tahap 1 oleh ahli materi pertama, yang dinilai oleh Bapak Andre Eko Prabowo, M.Pd yang meliputi beberapa aspek yaitu: 1) Fungsi dan Manfaat, 2) Aspek Visual Media, 3) Aspek Audio Media, 4) Aspek Tipografi, 5) Aspek Bahasa, 6) Aspek Pemrograman.

No	Aspek	Indikator	Nilai		
			Soal	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	FUNGSIDAN MANFAAT	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan untuk pembelajaran siswa	1	2	4
		Dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa	2	2	4
		Dapat meningkatkan kreativitas siswa	3	2	4
2	ASPEK VISUAL MEDIA	Pemilihan warna, background, teks, gambar dan animasi menarik	4	3	4
		Pengambilan ukuran gambar telah sesuai untuk siswa	5	3	4
		Gambar materi dapat terlihat dengan jelas	6	3	4
		Pencahayaannya gambar sudah tepat	7	3	4
		Kecepatan gerakan gambar telah sesuai untuk siswa	8	3	4
3	ASPEKAUDIO MEDIA	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)	9	3	4
		Suara narator terdengar dengan jelas dan informatif	10	3	4
		Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar	11	2	4
4	ASPEK TIPO- GRAFI	Jenis teks mudah dibaca	12	2	4

		Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	13	2	4
5	ASPEK BAHASA	Bahasa mudah dipahami siswa	14	2	4
6	ASPEK PEMROGRAMAN	Pengaturan durasi sesuai	15	2	4
		JUMLAH		37	60
		Persentase Dan Ke-layakan		62% (Cukup Layak)	

Tabel 4. 3 Validasi 1 oleh ahli Media Pertama

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari kualitas teknis media pembelajaran terdapat 6 aspek penilaian yaitu : 1) Fungsi dan Manfaat, 2) Aspek Visual Media, 3) Aspek Audio Media, 4) Aspek Tipografi, 5) Aspek Bahasa, 6) Aspek Pemrograman. Dari ke enam aspek tersebut pada tahap validasi awal oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 62% ($\frac{37}{60} \times 100\%$) yang terkategori cukup layak untuk digunakan berdasarkan tabel berikut Penjelasannya :

- a. Aspek Fungsi dan Manfaat mendapatkan skor 6 atau 50% ($\frac{6}{12} \times 100\%$) yang masih terkategori agak rendah. Hal ini menjadi perhatian ketika melakukan revisi produk media interaktif.
- b. Aspek Visual Media mendapatkan skor 15 atau 75% ($\frac{15}{20} \times 100\%$) yang tergolong cukup yang artinya dapat digunakan.
- c. Aspek Audio Media mendapatkan skor 8 atau 75% ($\frac{8}{12} \times 100\%$) yang tergolong cukup yang artinya audio media interaktif dapat digunakan namun masih butuh perbaikan.

- d. Aspek Tipografi mendapatkan skor 4 atau 50% atau ($\frac{4}{8} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah. Hal ini menjadi perhatian ketika melakukan revisi produk media interaktif.
- e. Aspek Bahasa mendapatkan skor 2 atau 50% atau ($\frac{2}{4} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah hal ini disebabkan masih terbata-bata dalam menyampaikan
- f. Aspek Pemrograman mendapatkan skor 2 atau 50% atau ($\frac{2}{4} \times 100\%$) yang tergolong agak rendah. Hal ini menjadi pertimbangan saat revisi dilakukan.

b. Ahli Media Kedua

Penilaian validasi tahap 1 oleh ahli materi pertama, yang dinilai oleh dan Bapak Akhmad Suyono, M.Pd yang meliputi beberapa aspek yaitu: Aspek Fungsi dan Manfaat, Aspek Visual Media, Aspek Audio Media, Aspek Tipografi, Aspek Bahasa, Aspek Pemrograman.

No	Aspek	Indikator	No Soal	Nilai	
				Skor Di-peroleh	Skor Maksimal
1	FUNGSI DAN MANFAAT	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan untuk pembelajaran siswa	1	3	4

		Dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa	2	3	4
		Dapat meningkatkan kreativitas siswa	3	2	4
2	ASPEK VISUAL MEDIA	Pemilihan warna, background, teks, gambar dan animasi menarik	4	3	4
		Pengambilan ukuran gambar telah sesuai untuk siswa	5	2	4
		Gambar materi dapat terlihat dengan jelas	6	3	4
		Pencahayaan gambar sudah tepat	7	3	4
		Kecepatan gerakan gambar telah sesuai untuk siswa	8	3	4
3		ASPEK AUDIO MEDIA	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)	9	2
	Suara narator terdengar dengan jelas dan informatif		10	3	4

		Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar	11	3	4
4	ASPEK TIPO- GRAFI	Jenis teks mudah dibaca	12	2	4
		Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	13	3	4
5	ASPEK BAHASA	Bahasa mudah dipahami siswa	14	3	4
6	ASPEK PEMROGRAMAN	Pengaturan durasi sesuai	15	3	4
JUMLAH				41	60
Persentase Dan Kelayakan				68% (Cukup Layak)	

Tabel 4. 4 Validasi 1 oleh Ahli Media Kedua

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari kualitas teknis media pembelajaran terdapat 6 aspek penilaian yaitu : 1) Fungsi dan Manfaat, 2) Aspek Visual Media, 3) Aspek Audio Media, 4) Aspek Tipografi, 5) Aspek Bahasa, 6) Aspek Pemrograman. Dari ke enam aspek tersebut pada tahap validasi awal oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 68% ($\frac{37}{60} \times 100\%$) yang terkategori cukup layak untuk digunakan berdasarkan tabel berikut Penjelasannya :

- a. Aspek Fungsi dan Manfaat mendapatkan skor 8 atau 75% ($\frac{8}{12} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Hal ini dapat dilihat dari segi penggunaan kualitas gambar atau tayangan yang ditampilkan yang megandung interaktif.
- b. Aspek Visual Media mendapatkan skor 14 atau 70% ($\frac{14}{20} \times 100\%$) yang tergolong cukup, namun masih perlunya peningkatan.
- c. Aspek Audio Media mendapatkan skor 8 atau 66,7 % ($\frac{8}{12} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Hal ini dikarekan aspek audi media masih belum terdengar jelas.
- d. Aspek Tipografi mendapatkan skor 5 atau 62,5% ($\frac{5}{8} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Namun hal ini masih perlu dilakukannya perbaikan penyusunan kata.
- e. Aspek Bahasa mendapatkan skor 3 atau 75% ($\frac{3}{4} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Hal ini dapat dilihat dari pengucapan bahasa yang dapat dipahami.
- f. Aspek Pemrograman mendapatkan skor 3 atau 75% ($\frac{3}{4} \times 100\%$) tergolong cukup. Hal ini dapat dilihat dari aspek pemrograman yang tersusun secara sistematis.

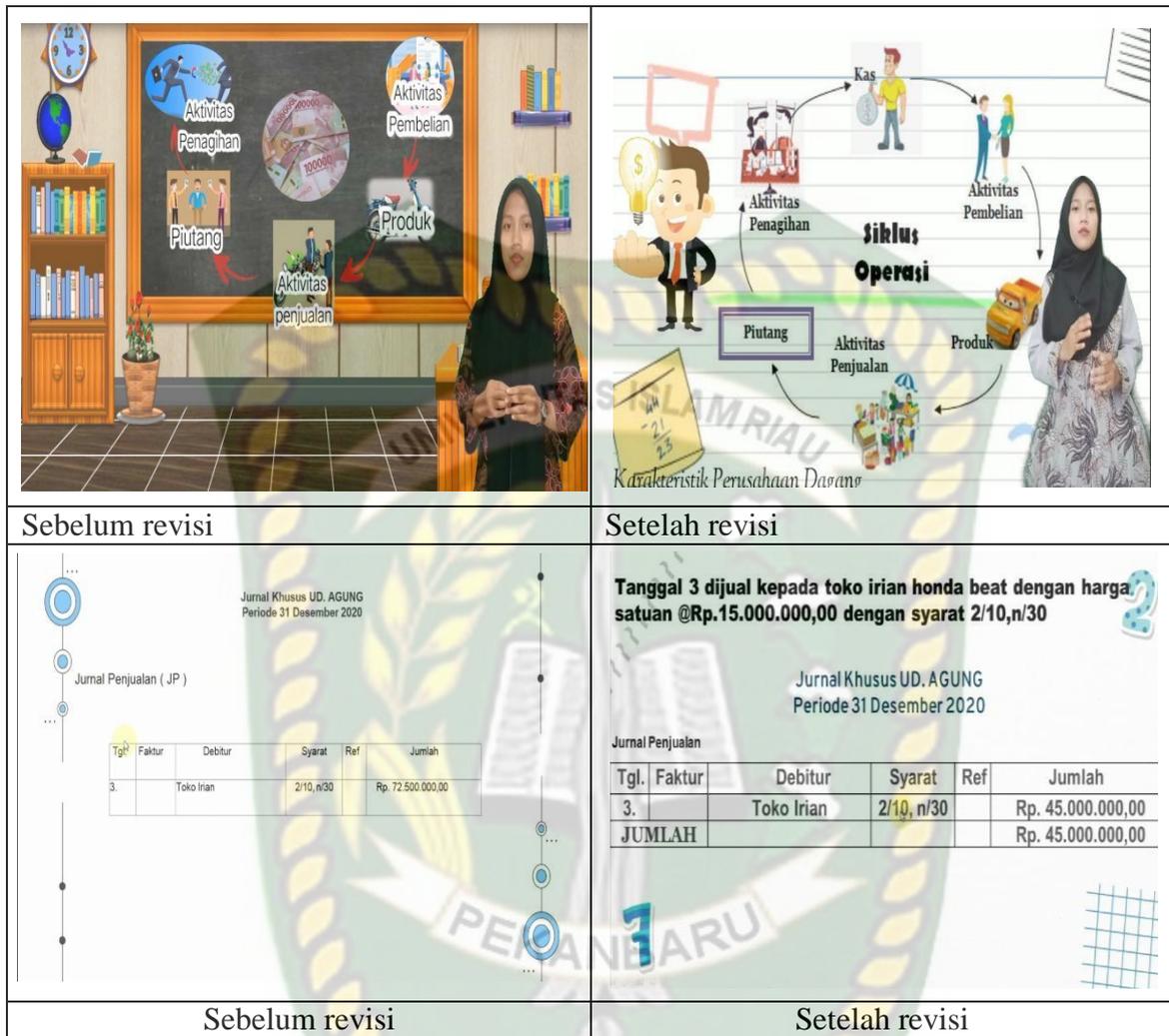
Kritik dan Catatan Perbaikan Ahli Media

No	Nama	Catatan
1	Andre Eko Prabowo, M.Pd	Jenis huruf diperbesar, latar belakang dan tulisan kontraknya disesuaikan perhatikan lagi kesesuaian penjelasan dan gambar, penjelasan sertakan gambar Dalam contoh soal tampilkan soal diatas penjelasan dan tidak perlu banyak contoh soal yang peting jelas
2	Akhmad Suyono, M.Pd	Kesalahan dalam pengucapan yang seharusnya Pendidikan Akuntansi

Tabel 4. 5 Kritik dan Catatan Perbaikan Ahli Media

Berdasarkan tabel 4.5 terdapat saran yang perlu diperbaiki dari bahan ajar modul yang dikembangkan dari hasil validasi, saran dari ahli media peneliti revisi sebagai berikut:

	
Sebelum revisi	Setelah revisi



Gambar 4. 2 Revisi I Ahli Media Pertama



Gambar 4. 3 Revisi I Ahli Media Kedua

2. Validasi Oleh Ahli Materi

Uji Materi dilakukan oleh 1 Ahli yaitu Ibu Fitriani, M.Pd (Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau) yang meliputi beberapa aspek yaitu: Aspek Relevansi materi dengan silabus, Aspek kualitas materi, Aspek bahasa dan tipografi.

No	Aspek	Indikator	Nilai		
			No Soal	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	RELEVANSI MATERI DENGAN SILABUS	Materi yang disajikan mencakup yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	1	3	4
		Materi yang disajikan telah sesuai dengan isi silabus	2	3	4
2	KUALITAS MATERI	Gambar yang disajikan telah sesuai menjelaskan materi	3	2	4
		Materi telah dijelaskan dengan benar	4	3	4
		Tingkat kesulitan telah sesuai untuk siswa	5	3	4
		Sistematika penyajian materi disajikan secara runtut	6	3	4
		Kualitas secara umum video ini telah sesuai untuk pembelajaran siswa	7	2	4
3	ASPEK BAHASA DAN TIPOGRAFI	Bahasa mudah dipahami oleh siswa	8	3	4
		Tulisan mudah terbaca oleh siswa	9	3	4
JUMLAH				25	36
Persentase Dan Kelayakan				69%	

Tabel 4. 6 Validasi 1 oleh Ahli Materi

- a. Relevansi Materi Dengan Silabus mendapatkan skor 6 atau 75% ($\frac{6}{8} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Dikarenakan kesesuaian berdasarkan SK dan KD cukup baik. Penilain ini digunakan sebagai penilaian melakukan revisi produk media pembelajaran.
- b. Kualitas Materi mendapatkan skor 13 atau 65% ($\frac{13}{20} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Dikarenakan teknik penyajian dan pendukung penyajian relatif baik. Nilai ini menjadi evaluasi buat melakukan revisi produk.
- c. Aspek Bahasa Dan Tipografi mendapatkan skor 5 atau 62,8% ($\frac{5}{8} \times 100\%$) yang tergolong cukup. Disebabkan pemakaian sebutan, symbol atau pun iko lumayan baik. Nilai ini menjadi penilaian untuk melaksanakan perbaikan produk media ajar.

No	Nama	Catatan
1	1. Fitriani, M.Pd	Sebaiknya contoh soal dibuat seperti power point gambar yang kurang penjelasannya yang perlu di perbaiki

Tabel 4. 7 Catatan Validasi Ahli Materi

 <p>CONTOH SOAL & PENYELESAIAN 1 SIKLUS</p> <p>SOAL.</p> <p>UD Agung Motor pada tanggal 31 Desember 2020 mempunyai data akuntansi sebagai berikut.</p> <table> <tr> <td>Kas</td> <td>Rp. 4.500.000,00</td> </tr> <tr> <td>Piutang</td> <td>Rp. 8.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Sewa dibayar di muka</td> <td>Rp. 6.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Persediaan BD</td> <td>Rp. 187.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Peralatan Kantor</td> <td>Rp. 3.500.000,00</td> </tr> </table>	Kas	Rp. 4.500.000,00	Piutang	Rp. 8.000.000,00	Sewa dibayar di muka	Rp. 6.000.000,00	Persediaan BD	Rp. 187.000.000,00	Peralatan Kantor	Rp. 3.500.000,00	 <p>UD Agung Motor pada tanggal 31 Desember 2020 mempunyai data akuntansi sebagai berikut.</p> <table> <tr> <td>Kas</td> <td>Rp. 4.500.000,00</td> </tr> <tr> <td>Piutang</td> <td>Rp. 3.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Sewa dibayar dimuka</td> <td>Rp. 6.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Persediaan barang dagang</td> <td>Rp. 77.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Peralatan kantor</td> <td>Rp. 3.500.000,00</td> </tr> <tr> <td>Akumulasi penyusutan peralatan</td> <td>Rp. 700.000,00</td> </tr> <tr> <td>Utang Usaha</td> <td>Rp. 9.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Hutang hipotek</td> <td>Rp. 6.000.000,00</td> </tr> <tr> <td>Ekuitas</td> <td>Rp. 78.300.000,00</td> </tr> </table>	Kas	Rp. 4.500.000,00	Piutang	Rp. 3.000.000,00	Sewa dibayar dimuka	Rp. 6.000.000,00	Persediaan barang dagang	Rp. 77.000.000,00	Peralatan kantor	Rp. 3.500.000,00	Akumulasi penyusutan peralatan	Rp. 700.000,00	Utang Usaha	Rp. 9.000.000,00	Hutang hipotek	Rp. 6.000.000,00	Ekuitas	Rp. 78.300.000,00
Kas	Rp. 4.500.000,00																												
Piutang	Rp. 8.000.000,00																												
Sewa dibayar di muka	Rp. 6.000.000,00																												
Persediaan BD	Rp. 187.000.000,00																												
Peralatan Kantor	Rp. 3.500.000,00																												
Kas	Rp. 4.500.000,00																												
Piutang	Rp. 3.000.000,00																												
Sewa dibayar dimuka	Rp. 6.000.000,00																												
Persediaan barang dagang	Rp. 77.000.000,00																												
Peralatan kantor	Rp. 3.500.000,00																												
Akumulasi penyusutan peralatan	Rp. 700.000,00																												
Utang Usaha	Rp. 9.000.000,00																												
Hutang hipotek	Rp. 6.000.000,00																												
Ekuitas	Rp. 78.300.000,00																												
Sebelum revisi	Setelah revisi																												



Gambar 4. 4 Revisi I Ahli Materi

4.2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi media interaktif dilakukan terhadap 6 siswa kelas XII IPS SMA Negeri 7 Pekanbaru, dikarenakan terjadinya wabah covid-19 maka pada tahap dilakukan secara online dan di dampingi oleh ibu Enny Askar S.Pd selaku guru ekonomi untuk dapat melakukan penelitian yang dikirim via Whatsapp melalui website http://beacons.ai/pipit_syafitri1999.

1. Uji Coba Tahap I Peserta Didik dan Pendidik
 - a. Validasi tahap I oleh peserta didik

No	Aspek	Indikator	Nilai		
			No Soal	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	Tampilan	Materi di dalam video ini mudah anda pahami	1	80	96
		Langkah-langkah dalam video ini mudah anda ikuti	2		
		Gambar pada video ini dapat terlihat jelas	3		
		Tampilan warna video ini menarik	4		
2	Penyajian	Kecepatan gerakan gambar pada	5	76	96

	Materi	video ini sudah sesuai			
		Suara dan musik pada video ini dapat terdengar jelas	6		
		Bahasa yang digunakan mudah anda pahami	7		
		Tulisan yang digunakan mudah terbaca	8		
3	Manfaat	Setelah melihat video ini anda tertarik dalam pembelajaran	9	40	48
		Setelah melihat video ini anda tertarik dalam mempelajari akuntansi perusahaan dagang	10		
		JUMLAH		196	240
		Persentase Dan Kelayakan		82%	

Tabel 4. 8 Revisi I oleh Ahli Materi

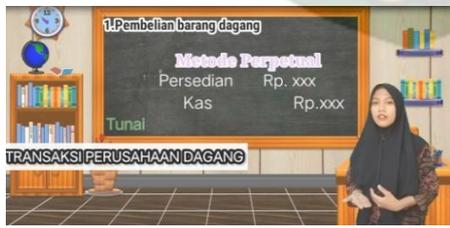
Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari kualitas instruksional media pembelajaran terdapat 3 aspek penilaian yaitu: 1) Aspek tampilan 2) Aspek penyajian materi 3) Aspek manfaat.

- a. Aspek tampilan mendapatkan skor 80 atau 83% ($\frac{80}{96} \times 100$) yang tergolong tinggi.
- b. Aspek penyajian materi mendapatkan skor 76 atau 79% ($\frac{76}{96} \times 100$) yang tergolong cukup. Hal ini menjadi pertimbangan selanjutnya mengembangkan media pembelajaran interaktif tahap revisi.
- c. Aspek manfaat mendapatkan skor 40 atau 83% ($\frac{76}{48} \times 100$) yang tergolong tinggi.

No	Nama Peserta Didik	Kritik dan Saran
1	Aji Febrizky A	Menurut saya video pembelajaran sudah cukup bagus namun ada beberapa backround yang kurang jelas

2	Oryza Bagus Prayoga	Menurut saya video pembelajarannya terlalu cepat durasinya
3	Wahyuni ardila putri	Video pembelajarannya mudah dipahami
4	Fiona Dwiyanti	Tanpa catatan
5	Clarissa Rahmania	Tanpa catatan
6	Afan	Menurut saya materi lebih luas lagi dan pengambilan gambar lebih baik lagi

Tabel 4. 9 Saran Dan Catatan Perbaikan Uji Coba Tahap 1 Oleh Peserta Didik

Nama	Sebelum revisi	Revisi	Setelah revisi
	Aji Febrizky A		
Oryza Bagus Prayoga			
Wahyuni ardila putri			
Fiona Dwiyanti			
Fiona Dwiyanti			
Afan			

Gambar 4. 5 Peserta Didik

2. Uji coba 1 oleh pendidik

a. Penilaian Tahap 1 Pendidik

Penilaian validasi tahap 1 oleh pendidik, yang dinilai Enny Askar S.Pd yang dilakukan secara online melalui website http://beacons.ai/pipit_syafitri1999, penilaian secara singkat disajikan dalam tabel 4.8 sebagai berikut :

Indikator	Butir
Metode pembelajaran ekonomi yang biasa digunakan	1. Dalam pembelajaran ekonomi metode apa yang digunakan oleh bapak/ibuk?
	2. Mengapa bapak/ibuk menggunakan metode tersebut?
	3. Pernahkah bapak/ibuk menggunakan media pembelajaran interaktif ?
Perlunya media ajar ekonomi	4. Apakah bapak/ibuk memerlukan suatu media pembelajaran ?
Bahan ajar yang pernah digunakan dalam pembelajaran ekonomi	5. media apa saja yang pernah bapak/ibuk gunakan dalam pembelajaran ekonomi ?
	6. media ajar seperti apa saja yang baik/layak untuk digunakan oleh peserta didik di kelas XII ?
	7. Bagaimana pendapat bapak/ibuk tentang media ajar ekonomi yang tersedia sekarang ?
	8. Bagaimana pendapat bapak/ibuk tentang media pembelajaran yang kami kembangkan?
	9. Apa Kekurangan maupun kendala di dalam pemanfaat media ajar ini dalam pembelajaran ekonomi ?
	10. Apa kekurangan dari media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti ?

Tabel 4. 10 Penilaian Uji Coba 1 Pendidik

Ibu Enny mengatakan biasanya pembelajaran dilakukan dengan cara menjelaskan dipapan tulis, atau memberikan tugas yang ada didalam buku. Namun selama pandemi

beliau menggunakan media pembelajaran melalui whatsapp, telegram dan aplikasi lainnya untuk mengirimkan materi atau mengirimkan foto yang diambil dari buku untuk dipelajari.

Ibu Eny mengatakan pembelajaran saat ini kurang efektif dikarenakan minimnya interaksi antara guru dengan siswa

Ibu Enny mengatakan bahwa media ajar yang layak untuk digunakan, seperti media ajar yang bisa membuat peserta didik mandiri, bisa membuat peserta didik mengerti dengan materi yang terdapat di video pembelajaran, media ajar yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain dan media ajar yang mengikuti perkembangan zaman.

Ibu Enny juga mengatakan bahwa media ajar yang tersedia pada saat sekarang sangat lah bagus tetapi peserta didik tidak menarik untuk membaca karena terlalu banyak dan tidak mudah dimengerti. ia juga mengatakan ia sangat senang bahwa ada yang membuat media pembelajaran, selama beliau mengajar di SMA Negeri 7 Pekanbaru belum ada yang membuat video pembelajaran. Ia juga mengatakan kekurangan media pembelajaran yang di buat oleh peneliti terdapat beberapa materi yang terlalu singkat, penjelasan materi yang karang kurang dalam, serta interaksi yang kurang.

b. Revisi tahap I peserta didik

Pada tahap Uji Coba 1 Pendidik ada beberapa yang harus di perbaiki yaitu: beberapa materi yang terlalu singkat, penjelasan materi yang karang kurang dalam, serta penyampaian materi yang lebih santai.

3. Uji Coba Tahap II Peserta Didik dan Pendidik

a. Uji Coba Tahap II Peserta Didik

Penilaian validasi tahap II oleh peserta didik, yang dinilai oleh lima peserta didik (Ajie Febrizky A, Oryza Bagus Prayoga, Wahyuni ardila putri, Fiona Dwiyanti, Clarissa Rahmania, Afan) yang meliputi beberapa aspek yaitu Aspek tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek manfaat. Hasil penilaian secara singkat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

No	Aspek	Indikator	Nilai		
			No Soal	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	Tampilan	Materi di dalam video ini mudah anda pahami	1	87	96
		Langkah-langkah dalam video ini mudah anda ikuti	2		
		Gambar pada video ini dapat terlihat jelas	3		
		Tampilan warna video ini menarik	4		
2	Penyajian Materi	Kecepatan gerakan gambar pada video ini sudah sesuai	5	86	96
		Suara dan musik pada video ini dapat terdengar jelas	6		
		Bahasa yang digunakan mudah anda pahami	7		
		Tulisan yang digunakan mudah terbaca	8		
3	Manfaat	Setelah melihat video ini anda	9	46	48

		tertarik dalam pembelajaran			
		Setelah melihat video ini anda tertarik dalam mempelajari akuntansi perusahaan dagang	10		
		JUMLAH		219	240
		Persentase Dan Kelayakan		91%	

Tabel 4. 11 Uji Coba Tahap II Peserta Didik

- Aspek tampilan mendapatkan skor 87 atau 91% ($\frac{87}{96} \times 100$) yang tergolong tinggi.
- Aspek penyajian materi mendapatkan skor 86 atau 90% ($\frac{86}{96} \times 100$) yang tergolong tinggi
- Aspek manfaat mendapatkan skor 46 atau 96% ($\frac{46}{48} \times 100$) yang tergolong tinggi.

No	Nama Peserta Didik	Kritik dan Saran
1	Aji Febrizky A	Menurut saya video pembelajaran sudah cukup bagus dan jelas
2	Oryza Bagus Prayoga	Menurut saya video pembelajarannya sudah pas durasinya dan mudah dipahami
3	Wahyuni ardila putri	Video pembelajarannya mudah dipahami
4	Fiona Dwiyantri	Tanpa catatan
5	Clarissa Rahmania	Tanpa catatan
6	Afan	Menurut saya videonya dapat dipahami

Tabel 4. 12 Kritik dan Sran Peserta Didik

b. Penilaian Tahap II Pendidik

Penilaian validasi tahap 1 oleh pendidik, yang dinilai Enny Askar S.Pd yang dilakukan secara online melalui website http://beacons.ai/pipit_syafitri1999, penilaian secara singkat disajikan dalam tabel 4.8 sebagai berikut :

Indikator	Butir
Metode pembelajaran ekonomi yang biasa digunakan	1. Dalam pembelajaran ekonomi metode apa yang digunakan oleh bapak/ibuk?
	2. Mengapa bapak/ibuk menggunakan metode tersebut?
	3. Pernahkah bapak/ibuk menggunakan media pembelajaran interaktif ?
Perlunya media ajar ekonomi	4. Apakah bapak/ibuk memerlukan suatu media pembelajaran ?
Bahan ajar yang pernah digunakan dalam pembelajaran ekonomi	5. media apa saja yang pernah bapak/ibuk gunakan dalam pembelajaran ekonomi ?
	6. media ajar seperti apa saja yang baik/layak untuk digunakan oleh peserta didik di kelas XII ?
	7. Bagaimana pendapat bapak/ibuk tentang media ajar ekonomi yang tersedia sekarang ?
	8. Bagaimana pendapat bapak/ibuk tentang media pembelajran yang kami kembangkan?
	9. Apa Kekurangan maupun kendala di dalam pemanfaat media ajar ini dalam pembelajaran ekonomi ?
	10. Apa kekurangan dari media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti ?

Tabel 4. 13 Penilaian Tahap II Pendidik

Pada tabel di atas, deskripsi/uraian wawancara dapat dilihat penjelasan penilaian uji coba I oleh pendidik, Kemudian uji coba 2 terhadap pendidik setelah revisi dan melakukan uji coba 2 Enny Askar S.Pd Cukup puas dengan perbaikan yang dilakukan peneliti, hanya perlu dikembangkan agar lebih baik lagi.

4.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir Pengembangan Media Pembelajaran ini adalah evaluasi penggunaan yang telah di hasilkan, di Uji Cobakan kepada Peserta Didik dan Pendidik, setelah dilakukan itu semua di Validasi tahap II oleh Oleh ahliMedia dan Materi.

1. Validasi tahap II oleh Oleh ahli Media dan Materi.

1. Validasi Tahap II Oleh Ahli Media

a. Validasi Tahap II Oleh Ahli Media Pertama

Penilaian validasi tahap II oleh ahli materi pertama, yang dinilai oleh Bapak Andre Eko Prabowo,M.Pd yang meliputi beberapa aspek yaitu: 1) Fungsi dan Manfaat, 2) Aspek Visual Media, 3) Aspek Audio Media, 4) Aspek Tipografi, 5) Aspek Bahasa, 6) Aspek Pemrograman.

No	Aspek	Indikator	Nilai		
			No Soal	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	FUNGSI DAN MANFAAT	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan untuk pembelajaran siswa	1	4	4
		Dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa	2	4	4
		Dapat meningkatkan	3	3	4

		keativitas siswa			
2	ASPEK VISUAL MEDIA	Pemilihan warna, background, teks, gambar dan animasi menarik	4	4	4
		Pengambilan ukuran gambar telah sesuai untuk siswa	5	4	4
		Gambar materi dapat terlihat dengan jelas	6	3	4
		Pencahayaannya gambar sudah tepat	7	4	4
		Kecepatan gerakan gambar telah sesuai untuk siswa	8	4	4
3	ASPEK AUDIO MEDIA	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)	9	4	4
		Suara narator terdengar dengan jelas dan informatif	10	4	4
		Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan gambar	11	4	4
4	ASPEK TIPOGRAFI	Jenis teks mudah dibaca	12	4	4
		Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	13	4	4
5	ASPEK BAHASA	Bahasa mudah dipahami siswa	14	3	4
6	ASPEK PEMROGRAMAN	Pengaturan durasi sesuai	15	4	4
JUMLAH				57	60
Persentase Dan Kelayakan				95%	

Tabel 4. 14 Uji Coba Tahap II oleh Ahli Media Pertama

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari kualitas teknis media pembelajaran terdapat 6 aspek penilaian yaitu : 1) Fungsi dan Manfaat, 2) Aspek Visual Media, 3) Aspek Audio Media, 4) Aspek Tipografi, 5) Aspek Bahasa, 6) Aspek Pemrograman. Dari ke enam aspek tersebut pada tahap validasi awal oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 95% ($\frac{57}{60} \times 100\%$) yang terkategori cukup layak untuk digunakan berdasarkan tabel berikut Penjelasannya :

- a. Aspek Fungsi dan Manfaat mendapatkan skor 11 atau 92% ($\frac{11}{12} \times 100\%$) yang terkategori tinggi.
- b. Aspek Visual Media mendapatkan skor 10 atau 95% ($\frac{19}{20} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.
- c. Aspek Audio Media mendapatkan skor 12 atau 100% ($\frac{12}{12} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.
- d. Aspek Tipografi mendapatkan skor 8 atau 100% atau ($\frac{8}{8} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.
- e. Aspek Bahasa mendapatkan skor 3 atau 75% atau ($\frac{3}{4} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.
- f. Aspek Pemrograman mendapatkan skor 4 atau 100% atau ($\frac{4}{4} \times 100\%$) yang tergolong tinggi

b. Validasi Tahap II Oleh Ahli Media Kedua

Penilaian validasi tahap 1 oleh ahli materi pertama, yang dinilai oleh dan Bapak Akhmad Suyono, M.Pd yang meliputi beberapa aspek yaitu: Aspek Fungsi dan Manfaat, Aspek Visual Media, Aspek Audio Media, Aspek Tipografi, Aspek Bahasa, Aspek Pemrograman.

No	Aspek	Indikator	Nilai		
			No Soal	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	FUNGSI DAN MANFAAT	Mampu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan untuk pembelajaran siswa	1	3	4
		Dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa	2	3	4
		Dapat meningkatkan kreativitas siswa	3	4	4
2	ASPEK VISUAL MEDIA	Pemilihan warna, background, teks, gambar dan animasi menarik	4	3	4
		Pengambilan ukuran gambar telah sesuai untuk siswa	5	3	4
		Gambar materi dapat terlihat dengan jelas	6	4	4
		Pencahayaan gambar sudah tepat	7	4	4
		Kecepatan gerakan gambar telah sesuai untuk siswa	8	4	4
3	ASPEK AUDIO MEDIA	Ritme suara yang disajikan narator sesuai kebutuhan siswa (tidak terlalu lambat dan tidak terlalu cepat)	9	4	4
		Suara narator terdengar dengan jelas dan informatif	10	4	4
		Suara musik sesuai dengan suasana dan tampilan	11	4	4

		gambar			
4	ASPEK TIPOGRAFI	Jenis teks mudah dibaca	12	3	4
		Ukuran teks sudah sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	13	4	4
5	ASPEK BAHASA	Bahasa mudah dipahami siswa	14	4	4
6	ASPEK PEMROGRAMAN	Pengaturan durasi sesuai	15	4	4
JUMLAH				55	60
Persentase Dan Kelayakan				92%	

Tabel 4. 15 Uji Coba Tahap II oleh Ahli Media Kedua

Berdasarkan tabel diatas, dilihat dari kualitas teknis media pembelajaran terdapat 6 aspek penilaian yaitu : 1) Fungsi dan Manfaat, 2) Aspek Visual Media, 3) Aspek Audio Media, 4) Aspek Tipografi, 5) Aspek Bahasa, 6) Aspek Pemrograman. Dari ke enam aspek tersebut pada tahap validasi awal oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 95% ($\frac{57}{60} \times 100\%$) yang terkategori cukup layak untuk digunakan berdasarkan tabel berikut Penjelasannya :

- a. Aspek Fungsi dan Manfaat mendapatkan skor 11 atau 92% ($\frac{11}{12} \times 100\%$) yang terkategori tinggi.
- b. Aspek Visual Media mendapatkan skor 10 atau 95% ($\frac{19}{20} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.
- c. Aspek Audio Media mendapatkan skor 12 atau 100% ($\frac{12}{12} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.
- d. Aspek Tipografi mendapatkan skor 8 atau 100% atau ($\frac{8}{8} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.

e. Aspek Bahasa mendapatkan skor 3 atau 75% atau ($\frac{3}{4} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.

f. Aspek Pemrograman mendapatkan skor 4 atau 100% atau ($\frac{4}{4} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.

c. Validasi Tahap II Oleh Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nilai		
			No Soal	Skor Diperoleh	Skor Maksimal
1	RELEVANSI MATERI DENGAN SILABUS	Materi yang disajikan mencakup yang terkandung dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	1	4	4
		Materi yang disajikan telah sesuai dengan isi silabus	2	4	4
2	KUALITAS MATERI	Gambar yang disajikan telah sesuai menjelaskan materi	3	3	4
		Materi telah dijelaskan dengan benar	4	4	4
		Tingkat kesulitan telah sesuai untuk siswa	5	4	4
		Sistematika penyajian materi disajikan secara runtut	6	4	4
		Kualitas secara umum video ini telah sesuai untuk pembelajaran siswa	7	4	4
3	ASPEK BAHASA DAN TIPOGRAFI	Bahasa mudah dipahami oleh siswa	8	4	4
		Tulisan mudah terbaca oleh siswa	9	3	4
JUMLAH				34	36
Persentase Dan Kelayakan				94%	

Tabel 4. 16 Uji Coba Tahap II oleh Ahli Materi

- a. Relevansi Materi Dengan Silabus mendapatkan skor 8 atau 100% ($\frac{8}{8} \times 100\%$) yang tergolong tinggi
- b. Kualitas Materi mendapatkan skor 19 atau 95% ($\frac{19}{20} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.
- c. Aspek Bahasa Dan Tipografi mendapatkan skor 7 atau 88% ($\frac{7}{8} \times 100\%$) yang tergolong tinggi.

2. Revisi Produk

Setelah Uji Coba 2 dan tahap validasi 2, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Tahap ini produk mengalami perbaikan berdasarkan masukan dan saran oleh peserta didik, Ahli Media dan Ahli Materi.

a. Revisi Peserta Didik

Pada tahap validasi II Tampilan, Penyajian Materi dan Manfaat media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapatkan nilai rata-rata 91% yang tergolong tinggi, artinya media layak untuk digunakan, tetapi ada tampilan yang sedikit kurang jelas.

b. Revisi Pendidik

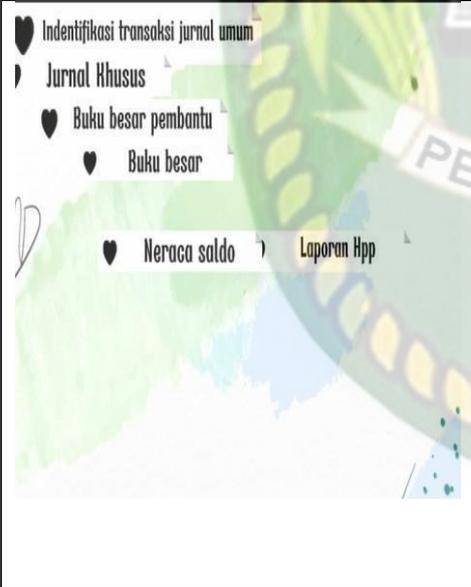
Pada tahap validasi II Media Pembelajaran Interaktif sudah layak digunakan, namun kedepannya lebih dikembangkan lagi interaksi kepada peserta didik.

c. Revisi Ahli media

Pada tahap validasi II Fungsi dan Manfaat, Aspek Visual Media, 3Aspek Audio Media, Aspek Tipografi, Aspek Bahasa, Aspek Pemrograman, ahli materi pertama mendapatkan nilai rata-rata 95% sedangkan ahli media kedua mendapatkan nilai rata-rata 92% yang tergolong tinggi, artinya produk layak digunakan, namun masih ada beberapa suara yang sedikit kecil suaranya.

d. Revisi Ahli Materi

Pada tahap validasi II Aspek Relevansi materi dengan silabus, Aspek kualitas materi, Aspek bahasa dan tipografi mendapatkan nilai rata-rata 94%, artinya produk layak digunakan.

		<p>Difokuskan terhadap kejelasan gambar</p>
<p>Sebelum Revisi</p>	<p>Setelah Revisi</p>	

Gambar 4. 6 Produk Media Pembelajaran

4.3 Hasil Penelitian

4.3.1 Tingkat Kevalidan

Setelah melewati langkah membuat hal yang dibutuhkan padatahap perancangan, produk yang telah didesain peneliti akan validasi oleh para ahli media dan ahli materi. Ahli tersebut akan validasi sesuai dengan bidangnya di ahli media maupun dmateri. Proses memvalidasi produk membutuhkan 2 kali bimbangan 2 kali perbaikan dengan ahli media dan ahli materi. Dan proses validasi ini didapatkan presentasi seperti pada tabel dibawah ini:

No	Subjek	Presentase	Tingkat Krite- ria
1.	Ahli Meedia I Tahap 1	62%	Cukup Tinggi
	Ahli Media II Tahap 1	68%	Cukup Tinggi
	Ahli Materi Tahap 1	69%	Cukup Tinggi
2.	Ahli Media I Tahap 2	95%	Tinggi
	Ahli Media II Tahap 2	92%	Tinggi
	Ahli Materi Tahap 2	94%	Tinggi

Tabel 4. 17 Tingkat Kevalidan

4.3.2 Tingkat Kepraktisan

Setelah ahli Media dan Materi dapat mendeskripsikan kevalidan Modul ini, peneliti mulai mendeskripsikan kepraktisan dari Modul dengan menghitung persentase angket dari peserta didik. Hasil persentasenya adalah sebagai berikut ini:

Kategori	Uji Coba 1	Kelayakan	Uji Coba 2	Kelayakan
Aji Febrizky A	76%	Cukup	90%	Tinggi
Oryza Bagus Prayoga	76%	Cukup	83%	Tinggi
Wahyuni ardila putri	80%	Cukup	88%	Tinggi
Fiona Dwiyanti	80%	Cukup	88%	Tinggi

Clarissa Rahmania	80%	Cukup	95%	Tinggi
Afan	75%	Cukup	95%	Tinggi

Tabel 4. 18 Tingkat Kepraktisan

4.3.3 Tingkat Keefektifan

Pengukuran keefektifan dilakukan dengan membandingkan hasil pengukuran awal dengan akhir pada uji coba pertama dan uji coba kedua. Hasil nya di tunjukan pada:

No	Subjek	Presentase	Tingkat Kriteria
1.	Uji Coba 1 Peserta Didik	81%	Tinggi
2.	Uji Coba 2 Peserta Didik	91%	Tinggi

Tabel 4. 19 Tingkat Keefektifan

Cukup dan Tinggi pada pengukuran awal adalah 81% sedangkan pengukuran akhir naik menjadi 91%, media pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 24%, artinyamodul yang beroerintasi karakter dapat dinyatakan efektif.

Analisis data dari validasi produk

1. Perkembangan media video pembelajaran dari ahli media (Bapak Andre Eko Prabowo, M.Pd) pada validasi pertama mendapat nilai 37 dari total 60 yang apabila dipresentasikan yakni 62% yang terkategori cukup. Setelah melakukan revisi pertama terhadap video pembelajaran pada tahap validasi kedua mendapatkan nilai 57 dari total 60 yang apabila di presentasikan yakni 95%, artinya media pembelaran dapat mengalami kenaikan 20 point. Pada ahli media

kedua (Bapak Akhmad Suyono, M.Pd) pada validasi pertama mendaat nilai 41 dari total 60 yang apabila dipresentasikan yakni 68% yang terkategori cukup, setelah melakukan revisi pertama terhadap video pembelajaran pada tahap validasi kedua mendapatkan nilai 55 dari total 60 yang apabila dipresentasikan yakni 92% artinya media pembelajaran mengalami kenaikan 14 point seperti yang tergambar pada tabel grafik berikut:

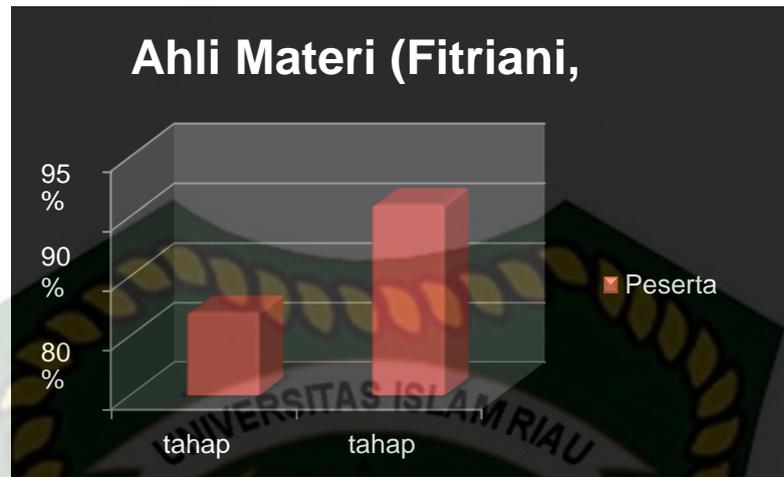


Gambar 4. 7 Ahli Media Pertama



Gambar 4. 8 Ahli Media Kedua

2. Pengembangan media pembelajaran dari ahli materi pada validasi pertama mendapatkan nilai 25 dari total 36 yang apabila dipresentasikan yaitu 69% yang terkategori cukup, setelah melakukan revisi pertama terhadap video pembelajaran pada tahap validasi kedua mendapatkan nilai 34 dari 36 yang apabila dipresentasikan yaitu 94% yang terkategori tinggi, artinya media pembelajaran mengalami kenaikan 9 point seperti yang tergambar pada tabel grafik berikut:



Gambar 4. 9 Ahli Materi

- Perkembangan media pembelajaran dari peserta didik pada validasi pertama mendapatkan nilai 196 dari total 240 yang apabila dipresentasikan 82% yang tergolong tinggi, seelah melakukan revisi pertama terhadap video pembelajaran pada validasi kedua mendapatkan nilai 219 dari total 240 yang apabila dipresentasikan 91% yang terkategori tinggi, artinya media pembelajaran mengalami kenaikan 23 point seperti yang tergambar pada tabel grafik berikut:



Gambar 4. 10 Peserta Didik

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas XII IPS dibuat dengan menggunakan *Kinemaster* pada materi akuntansi perusahaan dagang melalui beberapa tahapan seperti: a) analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), d) implementation (implementasi), e) evaluation (evaluasi).
2. Hasil pengujian kelayakan media menyatakan bahwa media telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran menurut pendapat ahli, ahli media dan pendidik.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Dikarenakan saat melakukan penelitian tidak banyak sekolah yang menerima penelitian maka hanya diuji cobakan hanya pada 1 sekolah yaitu SMA Negeri 7 Pekanbaru yang dipilih secara subjektif berdasarkan sarana dan prasarana dengan izin persetujuan dari sekolah.

5.3 Saran

5.3.1 Penelitian Selanjutnya

1. Untuk pengembangan selanjutnya ditambahkan kuantitas sekolah untuk menjadi tempat penelitian
2. Dengan adanya pengembangan media interaktif ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk menciptakan media-media pelajaran lain dan pada materi lainnya
3. Untuk pengembangan selanjutnya memberi pengaruh langsung terhadap hasil belajar siswa, ataupun kreatifitas siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

5.3.2 Guru

Sebelum menggunakan media pembelajaran disarankan untuk guru mencoba media terlebih dahulu untuk mempermudah saat menggunakannya.

5.3.3 Untuk Siswa

Disarankan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dan menggunakan media untuk belajar secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kualitatif dan Kuantitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif* (Faizul Munir (ed.)). Literasi Nusantara.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Ed Revisi VI*. Jakarta : Penerbit PT Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran* (Asfah Rahman (ed.)). Raja Grafindo Persada.
- Endang Komara. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT Refika Aditama
- Gandico, P. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Pada Bahasa Akuntansi Pada Perusahaan Dagang*.

- Hamzah, A. (2019). *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN (Research & Development) Uji produk Kuantitatif dan kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif* (F. Munir (ed.)). Literasi Nusantara.
- Januszewski, A. (2008). Definition in a Januszewski & M. Molenda. *Educational technology: A definition with commentary*
- Komara, E. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* (R. Novitasari (ed.)). Refika Aditama.
- Muhammad, H., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*
- Noviani. (2019). *Pengembangan E-modul Berbasis HOTS (Hots Order Thinking Skills) Pada Materi Perusahaan Dagang Di Kelas XII MIPA 2 SMA Negeri 8 Pekanbaru.*
- Rizaldi, F. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi pada Bilangan Riil Kelas X di SPMA H. MOENADI.* Universitas Negeri Semarang.
<https://www.pdfdrive.com/pengembangan-media-pembelajaran-interaktif-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-pada-e199029832.html>
- Rusman, Deni Kurniawan, C. Ri. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru.* Raja Grafindo Persada.

Rusman, 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru. Rajawali Pers.

Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (F. SA (ed.)). Kaukaba Dipantara.

Sanaky, AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sugiyono. 2015. *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Undang-undang Republik Indonesia <http://www.dpr.go.id/uu> diunduh tanggal 22 September 2020

Wahyu, R. N. sa'adah. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research & Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif* (A. R. Abdullah (ed.)). Literasi Nusantara.

