

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
UNTUK SISWA KELAS XI IPS DI MA NU 03
SUNAN KATONG KALIWUNGU**

**Ema Zuhrotul Luluk¹
Supriyanto, S²
Sistem Komputer – STEKOM SEMARANG**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya minat serta motivasi siswa kelas XI IPS di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu dalam pelajaran Ekonomi. Hal ini terjadi karena Model pengajaran Akuntansi di MA NU 03 Sunan Katong terbilang masih bersifat konvensional, media yang tersedia di sekolah kurang dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini membuat materi yang diajarkan kepada siswa belum dapat dipahami secara menyeluruh, sehingga tidak sedikit siswa yang nilainya hanya sebatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Tujuan dari penelitian ini adalah peneliti bermaksud mengembangkan suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa agar lebih kritis dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi diharapkan dengan penggunaan Media pembelajaran siswa dapat dengan mudah menerima materi yang disampaikan serta berdampak terhadap motivasi dan prestasi siswa dalam mata pelajaran Akuntansi.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh penulis yaitu media pembelajaran akuntansi untuk siswa kelas XI IPS di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa pada mata pelajaran Akuntansi.

Kata kunci : Media pembelajaran, Interaktif, Akuntansi

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Saat ini peran media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, media bukan hanya sekedar alat bantu tetapi sudah merupakan bagian yang penting dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.

Berbagai macam media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang penting dalam proses peningkatan belajar. Untuk itu para guru dituntut agar mampu menggunakan media yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Berbeda halnya apabila guru tidak dapat menggunakan metode dan media yang efektif dan efisien, hal itu dapat mengakibatkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi sehingga materi kurang dapat dipahami dan mengakibatkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan hasil studi lapangan dan wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu. MA

NU 03 Sunan Katong Kaliwungu adalah salah satu lembaga dibidang pendidikan keagamaan yang memiliki misi mengupayakan pendidikan yang berkualitas, tapi hal itu belum semuanya tercapai, walaupun banyak prestasi yang telah dicapai oleh para peserta didik baik ditingkat kecamatan maupun propinsi dalam bidang non akademik, akan tetapi tidak dapat dipungkiri bahwa siswa MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu tetap dituntut untuk mempunyai prestasi dalam bidang akademik, supaya dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Fasilitas didalam sekolah sebenarnya terpenuhi dengan adanya unit laptop yang jumlahnya tidak sedikit, seharusnya prestasi akademik juga sama unggulnya dengan prestasi non akademik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui wawancara dengan guru pelajaran Ekonomi kelas XI di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu, Model pengajaran Akuntansi pada siswa kelas XI di MA NU 03 Sunan Katong terbilang masih bersifat konvensional, media yang tersedia kurang dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini membuat materi yang diajarkan kepada siswa belum dapat dipahami secara menyeluruh dan siswa merasa tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar dikarenakan tingkat pemahaman dan antusias yang relatif rendah, sehingga tidak sedikit siswa yang nilainya hanya sebatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Peneliti mengambil penelitian awal pada siswa kelas XI melalui metode dokumentasi hasil evaluasi belajar semester 1 mulai tahun 2011 sampai tahun 2013. Batas KKM mata pelajaran Ekonomi untuk setiap siswa adalah 70, dari data nilai yang diperoleh siswa kelas XI MA NU 03 Sunan Katong menunjukkan bahwa nilai rata-rata mata pelajaran Ekonomi semester 1 masih rendah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas sebelumnya maka dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pelajaran Akuntansi didominasi dengan materi berupa angka-angka sehingga sulit dipahami oleh siswa, hal ini menyebabkan nilai siswa masih sebatas KKM sehingga perlu upaya untuk meningkatkan.
2. Rendahnya minat dan antusias siswa dalam belajar akuntansi
3. Model Pengajaran masih bersifat tradisional, modul yang digunakan hanya berupa LKS (Lembar Kerja Siswa)
4. Media yang tersedia di sekolah kurang dimanfaatkan secara maksimal

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini terlalu luas jika diteliti secara menyeluruh, untuk itu Penulis membatasi pembahasan permasalahan yang ada yaitu meliputi:

1. Penelitian ini dilakukan dilingkungan MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu
2. Media Pembelajaran yang dibuat dikhususkan pada pelajaran akuntansi
3. Hasil utama *outputnya* adalah Media Pembelajaran Akuntansi materi Persamaan Dasar Akuntansi

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran menggunakan media pembelajaran Akuntansi, sehingga akan mampu :

1. Meningkatkan pemahaman siswa pada materi dasar Akuntansi sehingga nilai siswa kelas XI meningkat.
2. Untuk mengetahui apakah Media Pembelajaran tersebut dapat menjadi alternatif terbaik dan efektif dalam pencapaian prestasi siswa.
3. Memberikan salah satu pilihan kepada guru / pendidik tentang masalah dalam penyampaian materi yang selama ini masih bersifat tradisional.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Media

Media adalah suatu kata yang berasal dari bahasa latin "*Medius*" yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar, 2013).

2.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses komunikasi maupun interaksi yang melibatkan pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan belajar dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan bagi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran (Kustiono, 2010).

2.3 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah setiap alat, baik *hardware* maupun *software* sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media pembelajaran memperlancar komunikasi guru dengan anak didik dalam pembelajaran serta sering kali media mampu merangsang pikiran, perhatian, dan keinginan belajar siswa yang mendorong siswa ingin lebih tau banyak tentang suatu hal (Kustiono, 2010).

2.4 Akuntansi

Akuntansi adalah proses pencatatan, pengelompokan, pelaporan, dan rangkuman dari seluruh kegiatan transaksi yang terjadi di dalam suatu perusahaan (Ajeng dan Punto, 2012).

2.5 Alat Pengembangan Sistem

Perancangan suatu sistem memerlukan alat bantu untuk memperoleh hasil yang diharapkan dalam suatu perancangan sistem, beberapa alat-alat perancangan sistem yang dibutuhkan seperti :

2.5.1 Flowchart

Flowchart disusun dengan simbol. Simbol ini dipakai sebagai alat bantu menggambarkan proses di dalam program.

2.5.2 DFD

Data *Flow* Diagram (DFD) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna. Data *flow* diagram terdiri dari notasi penyimpanan data (*data store*), proses (*process*), aliran data (*flow data*), dan sumber masukan (*entity*).

2.5.3 Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses memperbaiki/membangun dengan model data relasional, dan secara umum lebih tepat dikoneksikan dengan data logika.

2.5.4 ERD

Diagram *Entity Relationship* menggambarkan arti dari aspek data seperti bagaimana entitas-entitas, atribut-atribut dan *relationship-relationship* disajikan. (Deni-Kunkun, 2013)

2.6 Adobe Flash CS4

Flash sudah dipakai luas sejak puluhan tahun lalu. Sebagian kalangan menggunakannya untuk membuat animasi untuk halaman *website*, profil perusahaan, cd interaktif, game dan lain-lain. Selain memiliki kemampuan untuk menggambar, Flash juga bisa sekaligus menganimasikannya. Di dalam Flash, kita bisa memasukan rumus Fisika, Matematika atau rumus-rumus lainnya dalam bentuk *Action Script*. (Priyanto dkk, 2011)

2.7 Microsoft Visual Basic 6.0

Microsoft Visual Basic adalah sebuah bahasa pemrograman yang menawarkan IDE (*Integrated Development Environment*). IDE ini berfungsi untuk membuat perangkat lunak pemrograman berbasis sistem operasi *Microsoft Windows* dengan model pemrograman (COM). VB adalah keturunan bahasa pemrograman BASIC dan menyediakan pengembangan perangkat lunak berbasis grafis dengan cepat (Ajeng dan Punto, 2012).

2.8 Multi User

Multi User adalah suatu sistem yang dapat dijalankan dan digunakan oleh dua orang atau lebih dalam waktu yang bersama, dari perangkat berbeda, dan mungkin dari lokasi yang juga berbeda. (Bunafit, 2012)

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan dalam skripsi ini adalah menggunakan model Penelitian Pengembangan (R&D) *Research-Based Development* (Sugiyono, 2013) atau pengembangan berbasis penelitian yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan Sugiyono yaitu: Potensi dan masalah; Pengumpulan data; Desain produk; Valdasi desain; Revisi desain; Uji coba produk; Revisi produk; Uji coba pemakaian; Revisi produk; Produksi masal.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam skripsi ini juga mengikuti langkah-langkah dalam Metode R&D yang mana didalam langkah tersebut mempunyai tujuan yaitu untuk menghasilkan sebuah desain sistem yang valid dan produk yang efektif serta mempunyai nilai guna lebih dari sistem yang lama.

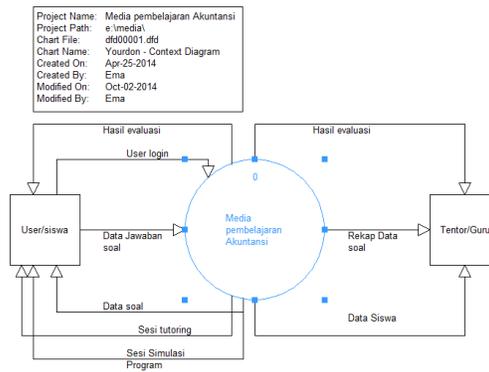
3.3 Desain penelitian

Desain penelitian merupakan tolak ukur sebuah sistem dapat diperlihatkan dan dinilai. Yang mana dalam desain penelitian ini Penulis dapat menunjukkan rancangan sistem baru atau desain yang akan digunakan.

b. Desain DFD (Data Flow Diagram)

1) Context Diagram

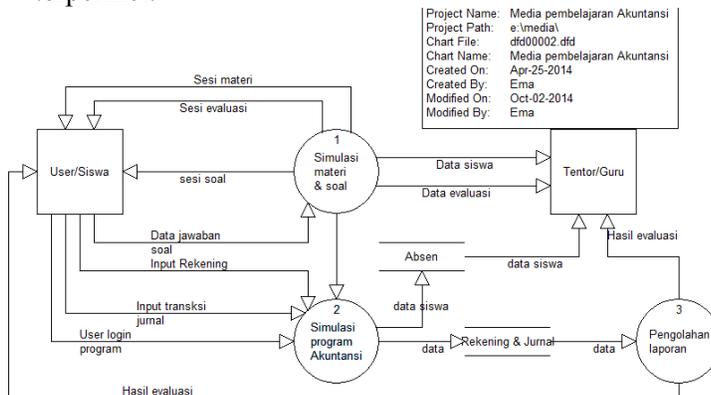
Diagram konteks merupakan diagram DAD level 0 yang memperlihatkan sistem sebagai satu proses. Tujuan diagram konteks adalah untuk memberikan pandangan umum suatu sistem sebagai suatu proses. Diagram konteks menunjukkan aliran data yang masuk dan keluar dari sistem dan entitas luar (lingkungannya). Diagram konteks dalam media pembelajaran akuntansi ini dipengaruhi oleh dua terminator utama, yaitu user atau siswa, dan tentor atau guru. Diagram konteks media pembelajaran akuntansi ini seperti pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Context Diagram

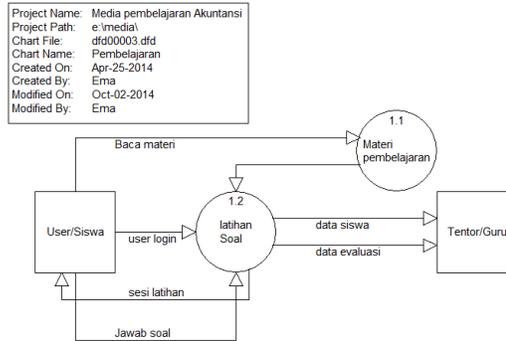
2) DFD Level 0

DFD memperlihatkan bagaimana aliran informasi dan transformasi data dalam suatu data informasi. DFD dapat digunakan untuk merancang logika sebuah program atau rincian pemrosesan data. Diagram aliran data ini memperlihatkan aliran informasi dan transformasi data pada media pembelajaran akuntansi. DFD dapat dirinci menjadi beberapa level, yang tiap-tiap level akan menggambarkan aliran kerja sistem informasi menjadi lebih detail dan terperinci.

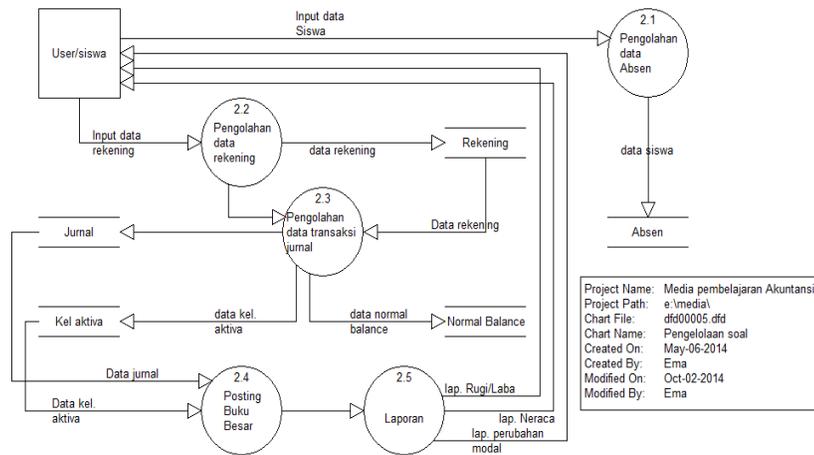


Gambar 3.2 DFD Level 0

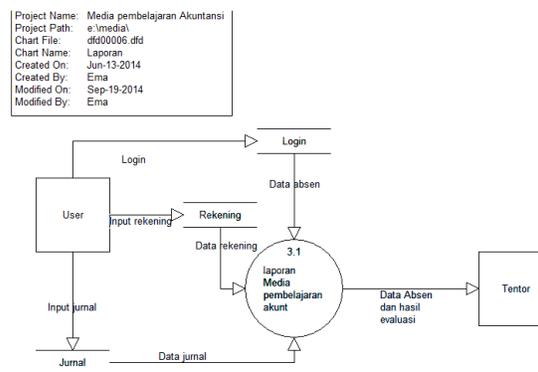
3) **DFD Level 1 Simulasi Materi Pembelajaran dan Soal**
 Pada DFD Level 1 Simulasi Materi Pembelajaran dan Soal dibagi menjadi dua proses yaitu Materi pembelajaran dan latihan soal. Dengan unit yang terkait yaitu user dan tutor



Gambar 3.3 DFD Level 1 Simulasi Materi dan Soal

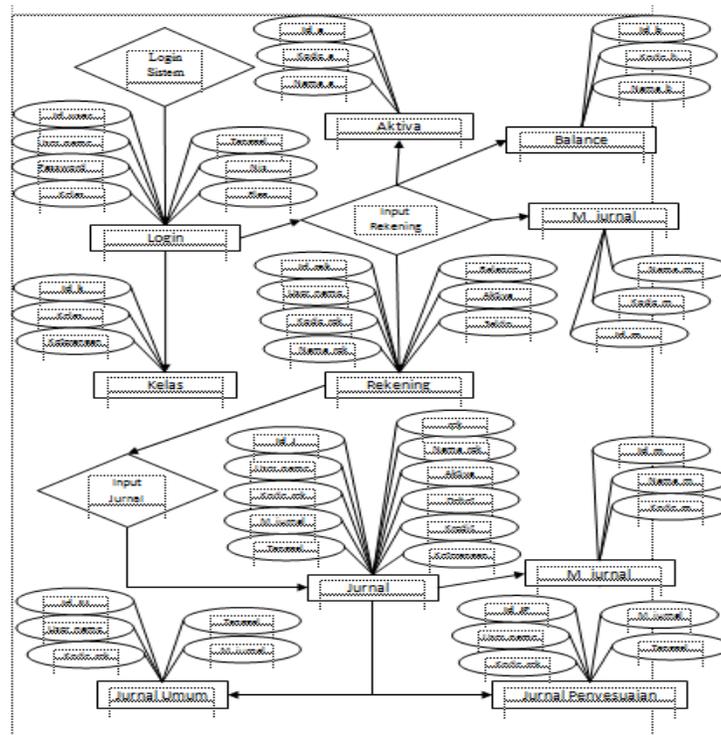


Gambar 3.4 DFD Level 1 Simulasi Program Pembelajaran



Gambar 3.5 DFD Level 1 Pengolahan Laporan

c. ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Gambar 3.6 *Entity Relationship Diagram*

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Tujuan penelitian Media Pembelajaran Akuntansi berbasis Multiuser di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu adalah untuk mendapatkan kelemahan dan kelebihan metode pembelajaran yang ada. Yang mana apabila terdapat kekurangan maka analisis dapat memperbaiki metode tersebut dengan melengkapi metode lama dengan metode baru yang diharapkan dapat menjadi solusi pemecahan masalah. Dengan didukung dari hasil dua uji validasi yaitu internal dan eksternal untuk mendapatkan hasil desain dan produk yang dinilai valid.

4.2 Hasil Pengembangan

Analisa dan perancangan sistem didahului oleh pengembangan sistem yang meliputi identifikasi sistem, identifikasi data dan informasi. Model pengembangan sistem ini digunakan untuk menggambarkan keadaan sistem yang dirancang yaitu keadaan yang sebenarnya.

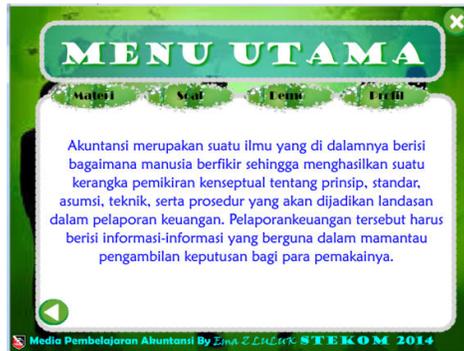
4.3 Pembahasan Produk Akhir

4.3.1 Form Halaman Utama



Gambar 4.1 Form Login

4.3.2 Form Menu Utama



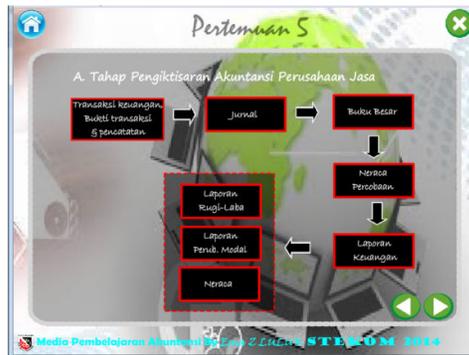
Gambar 4.2 Form Menu Utama

4.3.3 Form Menu Materi



Gambar 4.3 Form Menu Materi

4.3.4 Form Materi Pembelajaran



Gambar 4.4 Form Menu Materi

4.3.5 Form Latihan Soal

The quiz interface shows five multiple-choice questions. The score is 3 out of 11. The questions are:

1. Di bawah ini yang tidak termasuk pihak-pihak eksternal perusahaan yaitu ...
a. kreditor
b. investor
c. manajer
d. karyawan
2. Akuntan yang bekerja di perusahaan-perusahaan swasta, seperti di bank dll disebut ...
a. Akuntan pemerintahan
b. Akuntan pendidik
c. Akuntan eksternal
d. Akuntan public
3. Di bawah ini yang bukan termasuk pemakai informasi keuangan dari luar perusahaan yaitu ...
a. Pelanggan
b. Direktur
c. Kreditor
d. Investor
4. Informasi keuangan merupakan hal yang penting bagi pemerintah untuk tujuan ...
a. Pembuktian aktivitas perusahaan
b. Pemberian reasaki perusahaan
c. Penentuan besarnya pajak
d. Penentuan besarnya modal
5. Informasi yang berguna memiliki sejumlah karakteristik, salah satunya yaitu ...
a. Baku
b. Handal
c. Efisien
d. Murah

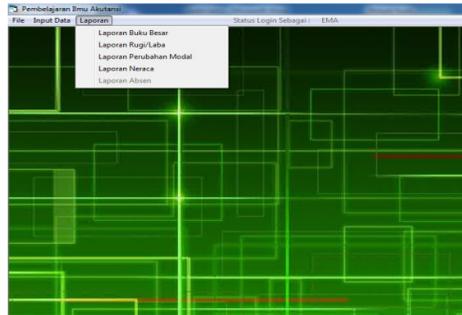
Gambar 4.5 Form Latihan Soal

4.3.6 Form Login Simulasi Program

The main menu is titled 'MENU UTAMA' and has four tabs: 'Materi', 'Soal', 'Home', and 'Tentu'. A 'LOGIN' window is overlaid on the menu, showing fields for 'USER' (with 'ema' entered) and 'PASSWORD'. There are 'EXIT' and 'LOGIN' buttons. A message box says 'Anda berhasil Login ke sistem!'. The background text on the menu includes: 'Akuntansi merupakan kerangka pem... asumsi, teknik, s... dalam pelaporan... berisi informasi-in... pengambila... mnya berisi... sikan suatu... ip, standar... kan landasan... tersebut harus... am mamantau... akainya.'

Gambar 4.6 Form Login Simulasi Program

4.3.7 Form Menu Utama Simulasi Program



Gambar 4.7 Form Menu Utama Simulasi Program

4.3.8 Form Input User

The screenshot shows a window titled "FORM INPUT USER". It contains input fields for NIS (99.2014.00002), Nama (Putri), Kelas (XI-IA), and Password (aku). Below the fields are buttons: Tambah, Batal, Simpan, Ubah, Hapus, and Keluar. A table displays user data:

nis	user name	kelas	password
99.2014.00001	Ema	XI-IA-2	123
▶ 99.2014.00002	Putri	XI-IA-	aku
00.0000.00000	admin		admin
01	Ema	XI-IA-	123
99.2014.00003	Lulu	XI-IA-1	123
001	Ari	XI-IA-	123

Gambar 4.8 Form Input User

4.3.9 Form Input Profil perusahaan

The screenshot shows a window titled "PROFIL PERUSAHAAN". It contains input fields for: Nama Perusahaan (Binaru Etki), Kategori Perusahaan (Binaru), Alamat (Jl. MT Harsono 87), Nama Pemilik (Dess), Telp (089 876 654 321), and Email (Desibinaru@yano). Below the fields are buttons: Tambah, Batal, Simpan, Ubah, Hapus, and Keluar. A table displays company data:

user	Nama	Bidang	Alamat	Pemilik
------	------	--------	--------	---------

Gambar 4.9 Form Input Profil Perusahaan

4.3.10 Form Input Rekening

Kode	Nama	Jenis	Saldo
EHA	1111	Kasir Rekening	K
EHA	1100	Modal	K
EHA	1212	Persediaan	D
EHA	2100	Hutang Usaha	K
EHA	4400	Pendapatan	K
EHA	1120	Putang Usaha	D
EHA	1101	Piutang	D
EHA	5200	Bunga Dasar	D
EHA	5300	Bunga Sema	D
EHA	5302	Bunga Lantai	D
EHA	5303	Bunga lain	D
EHA	1300	Hutang Jasa	K
EHA	001	Kasir Rekening	D
EHA	0003	Hutang Bank	K
EHA	0000	Putang	K

Gambar 4.10 Form Input Rekening

4.3.11 Form Input Jurnal

Jenis	Kode	Tanggal	Jumlah
EHA	JU0078	13/11/2014	221
EHA	JU0079	13/11/2014	112
EHA	JU0080	13/11/2014	111
EHA	JU0081	13/11/2014	444
EHA	JU0082	13/11/2014	000
EHA	JU0084	13/11/2014	394
EHA	JU0085	13/11/2014	394
EHA	JU0086	13/11/2014	128
EHA	JU0087	13/11/2014	520

Gambar 4.11 Form Input Jurnal

4.3.12 Form Laporan Buku Besar

Kode	Nama	Jenis	Tanggal	Debit	Kredit	
JL0085	LULLUK	1160	Pendapatan Jasa	09/11/2014	0	150000
JL0089	LULLUK	1160	Pendapatan Jasa	09/11/2014	0	200000
JL0074	LULLUK	1160	Pendapatan Jasa	09/11/2014	0	200000

Gambar 4.12 Form Laporan Buku Besar

4.3.13 Form Laporan Laba Rugi

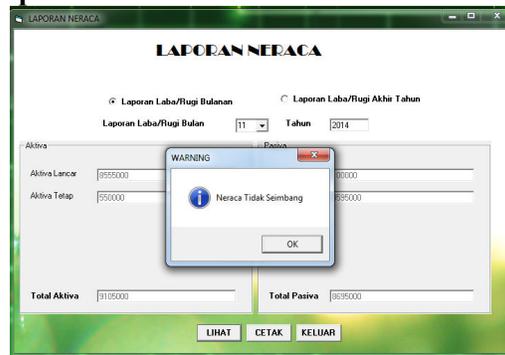
Gambar 4.13 Form Laporan Laba Rugi

4.3.14 Form Laporan Perubahan Modal



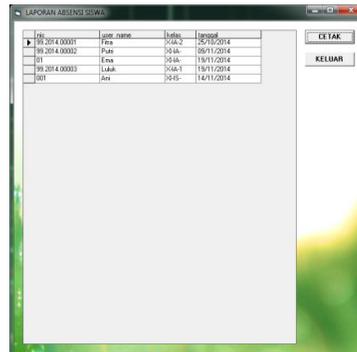
Gambar 4.14 Form Laporan Perubahan Modal

4.3.15 Form Laporan Neraca



Gambar 4.15 Form Laporan Neraca

4.3.16 Form Laporan Absen



No	user_name	Index	tanggal
1	98.2074.00001	Fira	25/10/2014
2	98.2074.00002	Pria	24/10
3	98.2074.00003	Ema	24/10
4	98.2074.00004	Luka	24/10

Gambar 4.16 Form Laporan Absen

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan penelitian yang dilakukan penulis di MA NU 03 Sunan Katong Kaliwungu, maka penulis dapat menguraikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Akuntansi dapat mengakomodasi siswa dalam menerima pelajaran, karna dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual tidak pernah lupa, tidak pernah bosan dan sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan siswa atau pengguna.
2. Media Pembelajaran Akuntansi dapat memusatkan perhatian siswa sehingga meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pengajaran, memungkinkan terjadinya proses pengajaran yang lebih mudah dan cepat, memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan siswa dan menumbuhkan motivasi dan minat siswa.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang bisa diberikan untuk program ini agar bisa didapatkan hasil yang maksimal adalah :

1. Para guru mata pelajaran ekonomi diharapkan menggunakan produk media ini sebagai contoh variasi produk media pembelajaran.
2. Selain untuk pembelajaran klasikal diharapkan juga digunakan dalam proses belajar mandiri bagi peserta didik.
3. Sosialisasi produk media pembelajaran ini juga diperlukan. Harapannya dapat membantu peran guru dalam proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan yang nantinya dapat dikembangkan lebih baik, lebih kreatif dan lebih inovatif.
4. Diseminasi pemanfaatan secara luas, produk media pembelajaran ini ada beberapa yang harus direvisi untuk mendapatkan produk media yang ideal sesuai dengan prinsip penyampaian pesan dan dapat disosialisasikan kepada guru-guru melalui sekolah dan siswa SMA untuk dapat dipakai sebagai salah satu alternatif sumber belajar.
5. Pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan pada tema-tema pembelajaran ekonomi lainnya maupun pada pembelajaran ilmu lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidun, Noor.M , 2013, “*Ekonomi Akuntansi*”, Semarang: CV.Jabbar Setia.
- Andi, 2012, “*Kreasi Animasi Kartun dengan Adobe Flash*”, Madiun: MADCOMS
- Arsyad, Azhar, 2013, “*Media Pembelajaran*”, Jakarta: PT.Raja Orafindo.
- Kustiono, 2010, “*Media Pembelajaran:Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*”, Semarang: UNNES Press.
- Priyanto Hidayatullah, M. Amarullah Akbar, and Zaky Rahim, 2011, “*Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*”, Bandung: Informatika.
- Punto Wicaksono and Ajeng Wind, 2012,“*Komputer Akuntansi untuk Pemula dan Orang Awam* “, Jakarta: Laskar Aksara.

Sudirman, 2011, "*Animasi Kartun Indonesia Banget dengan Flash CS5*", Palembang: Maxikom.

Sugiyono, 2008, "*Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*", Bandung : Alfabeta.

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu