

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK SMK KELAS X AKUNTANSI DENGAN
KOMPETENSI DASAR KREDIT MACET**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
LUTHVIANA NUR AZIZA
11403244030

**JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK SMK KELAS X AKUNTANSI DENGAN
KOMPETENSI DASAR KREDIT MACET**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
LUTHVIANA NUR AZIZA
11403244030

**JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK SMK KELAS X AKUNTANSI DENGAN
KOMPETENSI DASAR KREDIT MACET**

SKRIPSI

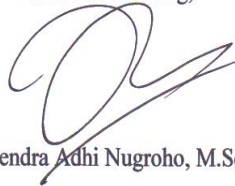
Oleh :
LUTHVIANA NUR AZIZA
11403244030

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 8 April 2015

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing,



Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc

NIP. 19831120200812 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK SMK KELAS X AKUNTANSI DENGAN
KOMPETENSI DASAR KREDIT MACET**




yang disusun oleh:

LUTHVIANA NUR AZIZA

NIM 11403244030 ✓

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 April 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dhyah Setyorini, M.Si	Ketua Penguji Merangkap Penguji		20 Mei 2015
Endra Murti Sagoro, M.Sc	Penguji Utama		20 Mei 2015
Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc	Penguji Pendamping Merangkap Sekretaris		20 Mei 2015

Yogyakarta, 20 Mei 2015

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Luthviana Nur Aziza

NIM : 11403244030

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk SMK Kelas X Akuntansi Dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Apabila terbukti pernyataan saya ini tidak benar sepenuhnya merupakan tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 8 April 2015

Peneliti



Luthviana Nur Aziza

NIM. 11403244030

MOTTO

“ Bangkitlah dari semua kesulitan dalam kehidupan ini dengan harapan penuh pada Allah, yakin semua itu sebanding dengan kemampuan kita. Tenang dan sabar, jangan mengeluh, terus berusaha dan berdoa, saling membantu dan mendoakan, jangan saling menyalahkan “

(Aa Gym)

“ Belajar adalah sikap berani menantang segala ketidakmungkinan bahwa ilmu yang tak dikuasai akan menjelma didalam diri manusia menjadi sebuah ketakutan. Belajar dengan keras hanya bisa dilakukan oleh seseorang yang bukan penakut “

(Andrea Hirata)

“ Knowledge is limited, imagination encircle the world “

(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kemudahan dan kelancaran senantiasa mengiringi langkahku. Shalawat serta salam senantiasa tertuju pada junjungan kami Rasulullah SAW.

Dengan segala kerendahan hati, kupersembahkan karya sederhana ini untuk:

Keluarga Tercinta

Nasichun (Bapak)

Umi Hanik (Ibu)

Arfan Amrullah (Kakak)

Teman Seperjuangan

Desti Suryani

Dwi Ernawati

Fitri Wulandari

Raodatul Chasanah

Semua teman-teman di Pendidikan Akuntansi kelas B

Teman Kost A24

Almamaterku

Universitas Negeri Yogyakarta

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UNTUK SMK KELAS X AKUNTANSI DENGAN
KOMPETENSI DASAR KREDIT MACET**

Oleh : Luthviana Nur Aziza
NIM : 11403244030

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa kelas X akuntansi dengan kompetensi dasar kredit macet sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang layak.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Proses penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan versi Borg and Gall. Adapun tahapan tersebut yaitu : Pendahuluan, perencanaan, pengembangan, validasi ahli, uji coba lapangan dan revisi. Tahap pendahuluan meliputi analisis kebutuhan yakni dengan melaksanakan studi lapangan dan studi pustaka. Tahap perencanaan meliputi menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan pengembangan materi pembelajaran. Tahap pengembangan meliputi mengumpulkan bahan-bahan pendukung, tahapan pengembangan desain produk, finishing *prototype* produk, dan validasi ahli. Setelah produk melalui tahap validasi ahli dan dinyatakan layak maka dilanjutkan dengan tahap uji coba. Tahap uji coba produk, produk multimedia pembelajaran interaktif diuji cobakan kepada siswa melalui tiga tahap, yaitu: uji coba satu-satu yang melibatkan 2 siswa, uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 siswa, dan uji coba kelompok besar yang melibatkan 20 siswa sebagai subjek penelitian. Subjek uji coba dalam penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi saat uji coba, kemudian data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, tampilan, dan aspek pemrograman, kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan presentase 82,4%. dengan demikian, dari hasil uji pelaksanaan lapangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran dasar-dasar perbankan pada kompetensi dasar kredit macet sudah layak digunakan oleh siswa kelas X SMK Negeri 2 Magelang sebagai salah satu sumber belajar baik secara individu maupun kelompok.

Kata kunci ; *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pembelajaran, Kredit Macet, Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK.*

DEVELOPMENT INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING FOR THE TENTH GRADE STUDENTS OF ACCOUNTING AT VOCATIONAL SCHOOLS WITH BAD CREDIT BASIC COMPETENCY

Abstract

This development research is aimed to yield interactive multimedia learning product for the tenth grade students of accounting with bad credit basic competency as feasible learning sources and learning media. This research was development research (research and development). The process of development research was conducted with several stages, adapted from the development research model of the version by Borg and Gall. Meanwhile, the stages are: preliminary, planning, development, expert validation, field testing and revision. The preliminary stage included the needs analysis, i.e. by conducting field studies and literature studies. The planning stage included determining the core competency, basic competency, and learning material development. The development stage included collecting supporting materials, product design development stage, the finishing of prototype product, and experts validation. Once the product went through experts validation stage, and was declared eligible, thereby it was continued with the testing stage. The product testing stage was that the interactive multimedia learning product was being tested to the students in three stages, i.e. one after one testing, involving two students; small group testing, involving nine students; and large group testing, involving 20 students as research subjects. The testing subjects in the research were the tenth grade students of Accounting 2 at SMK Negeri 2 Magelang. The data were collected through questionnaires and observations during the testing. Furthermore, the data from the research results were analyzed using descriptive quantitative analysis technique. The results indicate that being reviewed from the learning aspect, materials, display, and programming aspect, the quality of interactive multimedia learning developed has been categorized excellent, with a percentage of 82.4%. Thereby, from the field testing results conducted, it can be concluded that the interactive multimedia learning of banking basics subject on bad credit basic competency is feasible to be used by the tenth grade students of Accounting at SMK Negeri 2 Magelang as one learning source, both individually and in groups.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Learning, Bad Credit, The Tenth Grade Students of Accounting 2 at Vocational Schools.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SwT, atas segala limpahan rahmat serta nikmat-Nya, sehigga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk SMK Kelas X Akuntansi Dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet” dengan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Mahendra Adhi Nugroho M.Sc., dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Endra Murti Sagoro M.Sc., dosen narasumber yang telah memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.

6. Drs. Supriyatno, M.Pd., kepala Sekolah SMK Negeri 2 Magelang yang telah memberikan izin penelitian di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang.
7. Laely Inayah, S.Pd., guru mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang yang telah bekerja sama baik selama pelaksanaan penelitian.
8. Semua siswa-siswi kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang yang telah bekerjasama dengan peneliti dalam proses penelitian.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dan jauh dari kesempurnaan dalam penulisan laporan penelitian ini, untuk itu saran dan masukan yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 8 April 2015

Penulis



Luthviana Nur Aziza

NIM. 11403244030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9

G. Manfaat Penelitian.....	11
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
I. Definisi Operasional.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Deskripsi Teori	16
1. Kajian tentang Kredit Macet	16
a. Pengertian Kredit Macet.....	16
b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi di SMK	18
c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Akuntansi	18
2. Kajian tentang Multimedia Pembelajaran	21
a. Pengertian Multimedia Interaktif	21
b. Teori yang Melandasi Multimedia Interaktif	22
c. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif	27
d. Bentuk- bentuk Multimedia Pembelajaran	29
e. Prinsip-prinsip Multimedia Pembelajaran	32
f. Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran	34
g. Pemanfaatan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Dasar-dasar Perbankan.....	36
h. Program Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Dasar-dasar Perbankan.....	37
i. Kedudukan Media Pembelajaran dalam Kawasan Teknologi Pendidikan.....	40

3. Kajian tentang Teori Pengembangan Metode <i>Research and Development</i>	42
a. Teori Pengembangan Borg and Gall.....	42
b. Teori Pengembangan 4D.....	44
c. Teori Pengembangan Model ADDIE.....	46
B. Penelitian yang Relevan	48
C. Kerangka Berpikir	50
D. Paradigma Penelitian	52
E. Pertanyaan Penelitian	53
BAB III METODE PENELITIAN.....	54
A. Jenis Penelitian	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	56
C. Prosedur Pengembangan.....	56
D. Uji Coba Produk	63
E. Subjek Uji Coba.....	64
F. Jenis Data.....	65
G. Instrumen Pengumpulan Data	66
H. Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Perencanaan Produk	75
1. Studi Pendahuluan.....	75

2. Studi Pustaka.....	77
B. Pengembangan Produk	78
1. Perencanaan.....	78
2. Mendesain <i>Prototype</i> Multimedia.....	80
3. Memproduksi Multimedia Interaktif.....	81
4. Validasi Ahli	86
C. Hasil Uji Coba Produk Multimedia Interaktif	106
1. Data Hasil Uji Coba Satu-satu	106
2. Data Hasil Uj Coba Kelompok Kecil.....	108
3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar	110
D. Kajian produk Akhir	112
E. Keterbatasan Penelitian	114
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 115
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran	116
 DAFTAR PUSTAKA.....	 118
 LAMPIRAN.....	 121

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa	67
2. Rentang Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli	68
3. Rentag Interpretasi Skor Angket Siswa	68
4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	69
5. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	70
6. Pedoman Wawancara Guru.....	71
7. Pedoman Wawancara Siswa	71
8. Kriteria Penilaian	73
9. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran...	88
10. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Materi terhadap Aspek Materi.....	89
11. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran .	94
12. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Materi terhadap Aspek Materi	95
13. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Media terhadap Aspek Tampilan	97
14. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman ..	98
15. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Tampilan	104
16. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman .	105
16. Hasil Uji Coba Satu-satu	107
17. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	109
18. Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kriteria Multimedia Pembelajaran Interaktif menurut Estu Miyarso	28
2. Kawasan Teknologi Pendidikan	40
3. Paradigma Penelitian Pengembangan Media	52
4. Prosedur Penelitian dan Pengembangan yang diadaptasi dari Borg and Gall	55
5. Prosedur Pengembangan Produk.....	56
6. Tampilan menu materi sebelum direvisi	90
7. Tampilan menu materi setelah direvisi	91
8. Tampilan menu utama sebelum revisi.....	91
9. Tampilan menu utama setelah revisi.....	92
10. Tampilan menu video sebelum direvisi	99
11. Tampilan menu intermezo setelah direvisi	100
11. Tampilan menu latihan sebelum direvisi	100
12. Tampilan menu latihan setelah direvisi.....	101
13. Tampilan video dalam materi langsung berputar.....	101
14. Tampilan video tidak langsung berputar.....	102
15. Tampilan materi sebelum direvisi	102
16. Tampilan materi setelah revisi	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Flowchart	122
Lampiran 2. Storyboard	124
Lampiran 3. Tampilan CD Multimedia Interaktif.....	136
Lampiran 4. Tampilan Cetak Multimedia Interaktif	138
Lampiran 5. Lembar Evaluasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Materi .	144
Lampiran 6. Surat Konsultasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	160
Lampiran 7. Tabel Hasil Uji Coba	163
Lampiran 8. Pedoman Wawancara Guru dan Siswa.....	168
Lampiran 9. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam era globalisasi, untuk dapat mengikuti perkembangan zaman, TIK menjadi landasan untuk pembangunan nasional karena TIK berpengaruh pada semua bidang kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam usaha untuk mengikuti arus globalisasi, teknologi dan pendidikan harus dijalankan secara bersamaan agar tidak tergerus arus zaman. Penyatuan keduanya dapat menciptakan pengaruh yang besar, dengan integrasi dari kedua hal tersebut mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan. Kehadiran teknologi dan informasi menjadi tombak yang diharapkan mampu memberikan sumbangan positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Hujair A. Sanaky, 2013:2). Pembelajaran dengan menggunakan media merupakan cara pendidik untuk mengikuti perkembangan teknologi dan Informasi, pengajar diharapkan dapat menggunakan media secara optimal untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Dengan adanya media peserta didik mempunyai pilihan untuk belajar, peserta didik dapat menggunakan media yang sesuai dengan gaya belajarnya. Dengan kebebasan tersebut,

diharapkan mendorong peserta didik untuk lebih komunikatif, kreatif dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi peserta didik secara mandiri.

Penggunaan media dalam pembelajaran di sekolah telah menggeser paradigma pembelajaran dari *teacher centered* menuju *student centered*. Paradigma pembelajaran yang berpusat pada siswa membuat media menjadi alat bantu yang sangat penting. Media mempunyai fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran. Hal itu sesuai dengan pengertian pembelajaran menurut Hujair A. Sanaky bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media mempunyai banyak manfaat bagi peserta didik, menurut Hamalik (Azhar Arsyad, 2011 : 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Agar media menjadi alat yang efektif untuk pembelajaran, pemilihan media yang sesuai dengan kondisi peserta didik dapat mempermudah guru sebagai fasilitator untuk menyampaikan ilmu. Peserta didik merupakan individu yang mempunyai gaya belajarnya sendiri, sehingga menimbulkan berbagai macam gaya belaya belajar. Untuk mengakomodasikan berbagai gaya belajar peserta didik, guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyatukan berbagai media. Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media, multimedia membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Dengan multimedia, siswa dapat memilih bagian mana yang akan dipelajari terlebih dahulu tanpa bergantung guru, siswa juga dapat mengulang bagian yang belum dipahami sesuai kecepatan berpikir masing-masing siswa. Berdasarkan kajian tersebut, maka penggunaan multimedia interaktif lebih memungkinkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa alasan kenapa multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif solusi sebagai media pembelajaran, diantaranya multimedia mampu mengkombinasikan atau mengintegrasikan berbagai media seperti teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi), sehingga penyajiannya dapat lebih menarik dan memotivasi belajar siswa, serta memudahkan siswa untuk memahami atau mengkonstruksi materi yang disampaikan ke dalam konstruksi berpikirnya. Multimedia dapat membantu mempertajam pesan, kelebihan multimedia yang lain adalah menarik indra dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Seperti disebutkan lembaga riset dan penerbitan komputer yakni *Computer Technology Research (CRT)* dalam M. Syanto (2003:18) bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat 30% dari apa yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Berdasarkan hasil penelitian ini maka multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi yang sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.

Kredit macet merupakan salah satu materi dalam kompetensi dasar mata pelajaran dasar-dasar perbankan, yang merupakan mata pelajaran baru

di kelas X dalam kurikulum 2013. Materi kredit macet merupakan materi yang sama sekali baru bagi siswa maupun guru, Sehingga guru masih kesulitan menemukan materi kredit macet yang sesuai untuk anak SMK dan siswa kesulitan memahami istilah asing yang sering dipakai dalam mata pelajaran dasar-dasar perbankan. Selain itu siswa sulit mengingat informasi yang disampaikan oleh guru dikarenakan dalam belajar siswa tidak mengingat sesuatu yang menarik dan berkesan. Anggapan ini didasarkan pada observasi di SMK Negeri 2 Magelang serta wawancara tidak terstruktur dengan guru Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang.

Berdasarkan hasil survey lapangan di SMK Negeri 2 Magelang, diketahui bahwa sekolah telah memfasilitasi guru dengan berbagai macam media pembelajaran, diantaranya *OHP*, *Projector*, dan komputer. Bahkan tidak jarang sekolah telah menyediakan laboratorium khusus komputer bagi guru dan siswa untuk lebih menunjang proses pembelajaran. Fasilitas-fasilitas tersebut telah disediakan oleh sekolah, tetapi ternyata belum banyak dimanfaatkan guru secara optimal. Dari beberapa media tersebut, komputer memiliki kemampuan interaktif paling bagus. Namun demikian, pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dasar-dasar perbankan di sekolah masih mengalami kendala, diantaranya masih kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer dan lemahnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dasar-dasar perbankan berbasis komputer.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 2 Magelang, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran yang terjadi masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton hanya menggunakan metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa tidak dinamis. Meskipun sesekali menggunakan media komputer, tetapi sifatnya satu arah, hanya pemaparan dari guru yang dibantu dengan menampilkan *slide power point presentation* melalui *projector*. Guru terbiasa dengan proses pembelajaran yang menggunakan media cetak seperti buku-buku penerbit, modul, dan LKS. Kurangnya kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran, membuat pembelajaran terasa membosankan bagi siswa. Minimnya *software* media pembelajaran berbasis komputer yang dimiliki sekolah juga menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Media yang dikembangkan guru berupa *software* belum bersifat interaktif, hanya berupa *power point presentation* saja. Siswa kurang termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran dasar-dasar perbankan. Hal ini terlihat dari kondisi belajar yang tidak kondusif seperti sering ijin ke belakang saat pelajaran, berlangsung, siswa yang sibuk ngobrol, dan banyak ditemui yang bermain ponsel. Ketersediaan laboratorium komputer difokuskan hanya untuk mata pelajaran yang berhubungan dengan komputer seperti *MYOB* dan *Spredsheet*, belum dimanfaatkan oleh guru akuntansi khususnya guru mata pelajaran dasar-dasar perbankan.

Dari pemaparan hasil observasi di SMA Negeri 2 Magelang, menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang dilaksanakan guru masih memiliki banyak kekurangan. Materi pelajaran yang banyak dan keterbatasan waktu penyampaian, maka perlu sebuah solusi bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan bisa menyampaikan materi sesuai dengan standard kompetensi. Mengingat keterbatasan yang melekat pada pembelajaran konvensional, pembelajaran bisa dikombinasikan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif sekaligus interaktif, diantaranya dengan mengembangkan media berbasis komputer. Pembelajaran dasar-dasar perbankan dengan berbasis komputer, penanaman konsep atau pengetahuan tentang dasar-dasar akan lebih jelas dan nyata. Peserta didik lebih memahami suatu konsep dasar-dasar perbankan melalui kegiatan interaktif, bukan sekedar menghafal belaka.

Untuk itu penggunaan Multimedia Interaktif dalam mata pelajaran Produktif Akuntansi khususnya pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan diharapkan bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah penelitian dan pengembangan lebih lanjut tentang multimedia interaktif untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan. Untuk itu, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan dan memvalidasi produk media pendidikan, yaitu multimedia interaktif pada kompetensi dasar kredit macet.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran akuntansi masih terbatas pada media yang tidak variatif yaitu berupa buku teks, soal latihan yang diberikan guru, LKS, media presentasi *power point*, sehingga peserta didik kurang memahami materi.
2. Siswa sulit mengingat informasi yang disampaikan oleh guru dikarenakan dalam belajar siswa tidak mengingat sesuatu yang menarik dan berkesan.
3. Metode yang digunakan oleh guru dominan ceramah, bersifat monoton sehingga siswa kurang bersemangat dan kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas yang mengindikasikan persepsi negatif pada metode mengajar guru.
4. Metode pembelajaran yang monoton hanya menggunakan metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan siswa tidak dinamis
5. Laboratorium komputer difokuskan hanya untuk mata pelajaran yang berhubungan dengan komputer seperti *MYOB* dan *Spreadsheets*, belum dimanfaatkan oleh guru akuntansi khususnya guru mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan
6. Materi pelajaran yang banyak dan keterbatasan waktu penyampaian, maka perlu sebuah solusi bagaimana menciptakan suasana

pembelajaran yang menarik dan bisa menyampaikan materi sesuai dengan standard kompetensi

7. Media yang dikembangkan guru berupa *software* belum bersifat interaktif, hanya berupa *power point presentation* saja
8. Kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif berbasis komputer masih rendah

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada permasalahan belum dikembangkannya media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash CS 5* dalam pembelajaran akuntansi di SMK khususnya kelas X SMK Negeri 2 Magelang. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif dalam pembelajaran akuntansi dan mengetahui kelayakan media. Materi yang akan dimuat adalah kredit macet.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa kelas X?

2. Bagaimana kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa SMK kelas X dengan kompetensi dasar kredit macet berdasarkan penilaian/validasi dari ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi kredit macet?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran akuntansi untuk siswa SMA kelas X.
2. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa SMK kelas X dengan kompetensi kredit macet berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media.
3. Mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar kredit macet.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Kelas X Kompetensi Dasar Kredit Macet.

Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. Media dikemas dalam bentuk *software* aplikasi.
2. Hasil produk pengembangan berupa *file* yang dapat di simpan di CD, media simpan *flashdisk* atau dengan media simpan lainnya.

3. Metode belajar yang dipakai adalah metode klasikal maupun pembelajaran individual. Pembelajaran klasikal yaitu dalam penggunaan multimedia interaktif oleh siswa bebas belajar sesuai dengan tahapan kemampuannya masing-masing, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran lebih terkontrol. Sedangkan pembelajaran individual menekankan pada pembentukan pengetahuan siswa secara mandiri.
4. *Software* pengembangan yang dipakai adalah *Adobe Flash CS 5* yang mampu mengakomodasi berbagai input media seperti teks, audio, gambar dan video. Dari input tersebut dapat di ilustrasikan dalam berbagai bentuk animasi.
5. Produk Pengembangan ini mencakup komponen sebagai berikut :
 - a. Pendahuluan, yang memuat petunjuk penggunaan yakni petunjuk mengoperasikan program pembelajaran.
 - b. Kompetensi, yang memuat kompetensi dasar menjelaskan pengertian, penyebab, penggolongan dan penyelesaian kredit macet dan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik.
 - c. Materi, yang memuat pengetahuan tentang kredit macet.
 - d. Latihan, yang memuat latihan dalam kredit macet.
 - e. Intermezo, yang memuat contoh kasus kredit macet yang terjadi di lapangan.

- f. Profil, yang berisi profil pengembang media, dosen pembimbing dan pro gamer.
6. Spesifikasi komputer yang diperlukan agar media pembelajaran ini dapat bekerja dengan baik adalah :
- a. *Processor intel pentium IV550 Megahertz.*
 - b. *CD-ROM (Compact Disc – Read only Memory) drive 16x-52x speed*
 - c. *RAM (Random Access Memory) minimal 128 megabit (disarankan 512 megabit).*
 - d. *Resolusi Monitor 1024 x 768 pixel dengan kedalaman warna 32 bit.*
 - e. *Speaker ataupun headset aktif.*
 - f. *Kapasitas hardisk minimal 700 mb.*
 - g. *Sistem operasi komputer minimal Windows XP SP II.*

G. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Menambah referensi yang relevan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran akuntansi.
 - b. Memberi kontribusi di bidang pendidikan, khususnya pada pengembangan media pembelajaran akuntansi.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menambah pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 2) Meningkatkan motivasi untuk lebih giat belajar akuntansi baik di kelas maupun mandiri.

b. Bagi Guru

- 1) Menambah referensi media pembelajaran akuntansi yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas.
- 2) Menambah wawasan guru untuk lebih mengembangkan media pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif ini berdasarkan pada asumsi

- a. Dalam kegiatan pembelajaran, guru senantiasa berorientasi pada siswa dan melayani kebutuhan siswa dalam membahas materi pada mata pelajaran akuntansi dengan menyediakan sumber belajar (media pembelajaran) agar pembelajaran lebih menyenangkan
- b. Proses belajar akan terjadi apabila antara siswa dan sumber belajar (media) terjadi interaksi dimana sumber belajar tersebut akan memberi rangsangan pada siswa yang akan mendorong timbulnya proses belajar.

- c. Pengembangan media ini didasarkan pada keterlibatan siswa agar aktif dan termotivasi dalam belajar. Pengembangan dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian dan pengembangan, yaitu melakukan studi pendahuluan untuk menganalisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan, serta revisi produk.
- d. Efektifitas penggunaan multimedia interaktif bergantung dengan pertimbangan kondisi pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Asumsi-asumsi sebagaimana disebutkan di atas menuntun pengembang untuk sampai pada kesadaran bahwa penelitian dan pengembangan ini mempunyai keterbatasan antara lain :

- a. Pengembangan ini hanya terbatas pada satu mata pelajaran akuntansi dengan kompetensi dasar kredit macet untuk siswa SMK kelas X.
- b. Pengembangan dilakukan menyesuaikan kondisi waktu dan biaya yang ada karena pengembangan yang benar-benar sempurna memerlukan waktu dan biaya yang tidak sedikit.
- c. Pengembangan disini lebih ditekankan pada prosedur pengembangan yang mencakup analisis kebutuhan dan evaluasi, tidak sampai pada uji eksperimen dengan membandingkan antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- d. Uji coba produk hanya dilakukan di lingkup 1 (satu) sekolah yakni SMK Negeri 2 Magelang kelas X, sehingga hasil pengembangan hanya

berdasarkan data hasil uji coba di sekolah tersebut. Untuk uji coba dengan media yang sama pada sekolah lain, dimungkinkan terjadi perbedaan hasil uji coba.

I. Definisi Operasional

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

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar kredit macet adalah kegiatan menghasilkan produk pembelajaran melalui tahapan dan prosedur pengembangan yang berupa *software* dan *CD (Compaq Disk)* multimedia pembelajaran dasar-dasar perbankan kelas X akuntansi dengan menggunakan *software Adobe Flash CS5* yang *dipublish* kedalam format *file ".exe"*, sehingga dapat digunakan di komputer manapun tanpa harus terlebih dahulu menginstal program tertentu.
2. Kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran dasar-dasar perbankan diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media serta bagi pengguna (siswa) sehingga produk yang dihasilkan layak dengan kategori minimal cukup.
3. Dasar-Dasar Perbankan merupakan studi atau kajian tentang ilmu tentang bank, mencakup kelembagaan, kegiatan usaha, serta cara dan proses dalam melaksanakan kegiatan usaha. Dalam penelitian

pengembangan ini hanya membahas pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan kelas X dengan materi pokok kredit macet bahasan materinya bersifat abstrak dalam artian tidak dapat menunjukkan dan melihat kejadiannya secara langsung tanpa bantuan media.

Adapun indikator yang harus dicapai siswa dalam pokok bahasan ini yakni :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian kredit macet
2. Siswa dapat mengidentifikasi penyebab kredit macet
3. Siswa dapat menggolongkan kredit macet
4. Siswa dapat menjelaskan cara penyelesaian kredit macet

Berdasarkan indikator-indikator tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi dengan baik serta tujuan pembelajaran bisa tercapai.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kajian tentang Kredit Macet

a. Pengertian Kredit Macet

Pengertian kredit mempunyai dimensi yang beraneka ragam, dimulai dari kata “Kredit” yang berasal dari bahasa Yunani “*Credere*” yang berarti “Kepercayaan” atau dalam bahasa latin “*Creditum* yang berarti kepercayaan akan kebenaran” (Teguh Pudjo Muljono, 2007:9)

Kredit yang diberikan oleh bank dapat didefinisikan sebagai penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam-meminjam antara bank dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi hutangnya setelah jangka waktu tertentu dengan jumlah bunga, imbalan atau pembagian hasil keuntungan (Taswan, 2003 : 163).

Berdasarkan Undang-undang Nomor 10 tahun 1998 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 7 tahun 1992 tentang Perbankan, yang dimaksud dengan kredit adalah sebagai berikut : “penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam -meminjam antara bank dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk melunasi utangnya setelah jangka waktu tertentu dengan pemberian

bunga, imbalan, atau pembagian hasil keuntungan” (Teguh Pudjo Muljono, 2007 : 10).

Menurut Teguh Pudjo Muljono (2007) mendefinisikan bahwa kredit adalah “ kemampuan untuk melaksanakan suatu pembelian atau mengadakan suatu pinjaman dengan suatu janji pembayarannya akan dilakukan pada suatu jangka waktu yang disepakati ”. Dari beberapa pengertian diatas, kredit adalah penyediaan uang atau tagihan yang sejenis dengan uang yang didasarkan pada kesepakatan antara pihak bank dan pihak peminjam dengan suatu janji untuk melunasi utang yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu dengan pemberian bunga.

Suatu kredit dikatakan kredit macet apabila memenuhi kriteria antara lain : 1) terdapat tunggakan pembayaran angsuran pokok dan/ atau bunga yang melampaui 270 hari; 2) kerugian operasional ditutup dengan pinjaman baru; 3) dari segi hukum dan kondisi pasar, jaminan tidak dapat dicairkan pada nilai wajar (Kasmir, 2013:108). Selain itu, menurut Malayu S.P Hasibuan kredit macet adalah kredit yang diklasifikasikan pembayarannya tidak lancar dilakukan oleh debitur yang bersangkutan (Malayu S.P Hasibuan, 2006:115). Dari dua pengertian diatas dapat disimpulkan kredit macet adalah kredit bermasalah dimana suatu hal seorang debitur mengingkari janji mereka membayar kredit selama lebih dari dua masa angsuran atau tunggakan telah melampaui 270 hari.

b. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Akuntansi di SMK

Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Salah satu program pendidikan vokasional adalah pendidikan akuntansi. Fungsi dan Tujuan pendidikan akuntansi adalah :

Mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur, dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standar Akuntansi Keuangan (SAK). (Depdiknas, 2002:6)

Fungsi pembelajaran akuntansi dalam kurikulum SMK, pada buku Pedoman Khusus Model 3 Akuntansi (2002) tersurat :

Membekali peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten di bidang akuntansi dan dapat bekerja, baik secara mandiri maupun mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga tingkat menengah

c. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Akuntansi

Kompetensi inti (KI) merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran. Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk suatu mata pelajaran di kelas tertentu (Dokumen kurikulum 2013 : 7). Dalam mata pelajaran dasar-dasar perbankan di SMK Kelas X, ada 16 kompetensi dasar yang harus

dicapai siswa. Satu kompetensi dasar terdapat beberapa materi pokok

Kompetensi dasar yang dijabarkan dari kompetensi inti untuk paket keahlian akuntansi khususnya mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang kelas XI adalah sebagai berikut :

- 1) Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.
- 2) Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan
- 3) Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang akuntansi perusahaan dagang.
- 4) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang akuntansi.
- 5) Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.
- 6) Menjelaskan pengertian, ruang lingkup operasi, karakteristik perusahaan jasa dan jenis serta klasifikasi transaksi keuangan perusahaan jasa
- 7) Menjelaskan sistem moneter di Indonesia, dan sejarah perbankan di Indonesia
- 8) Menjelaskan sejarah, pengertian, kriteria, fungsi dan jenis-jenis uang
- 9) Menjelaskan pengertian dan jenis lembaga keuangan
- 10) Menjelaskan kegiatan, fungsi dan cara perbankan mendapatkan keuntungan
- 11) Menjelaskan jenis-jenis bank dan jenis-jenis kantor bank di Indonesia
- 12) Menjelaskan kegiatan bank umum, kegiatan bank dalam menghimpun dana, menyalurkan dana dan memberikan jasa-jasa lainnya
- 13) Menjelaskan kegiatan Bank Perkreditan Rakyat, Bank Campuran dan Bank Asing
- 14) Menjelaskan persyaratan pendirian bank, bentuk badan hukum bank, kerahasiaan bank dan sanksi pelanggaran kerahasiaan bank

- 15) Menjelaskan sumber-sumber dana bank yang berasal dari bank itu sendiri, masyarakat luas dan dari lembaga lainnya
- 16) Menjelaskan pengertian simpanan giro, sarana penarikan giro berupa cek dan bilyet giro
- 17) Menjelaskan pengertian dan sarana penarikan simpanan tabungan, serta persyaratan bagi penabung
- 18) Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis simpanan deposito
- 19) Menjelaskan pengertian dan jenis-jenis jasa bank lainnya (transfer, LC, *Safe Deposit Box*, Inkaso, Bank garansi, *Payment point*)
- 20) Menjelaskan lalu lintas pembayaran transaksi
- 21) Menjelaskan pengertian, jenis dan fungsi kartu kredit
- 22) Menjelaskan pengertian, unsur-unsur, tujuan, fungsi dan jenis kredit bank
- 23) Mengidentifikasi pelaku pasar uang di Indonesia
- 24) Mengevaluasi kendala-kendala dalam sistem barter
- 25) Membedakan lembaga keuangan bank dan non bank
- 26) Mengidentifikasi fungsi bank sebagai perantara keuangan
- 27) Mengidentifikasi kriteria masing-masing jenis bank dan kantor bank
- 28) Mengidentifikasi kegiatan operasional bank
- 29) Membedakan kegiatan Bank Umum dan Bank BPR
- 30) Mengidentifikasi kerahasiaan bank
- 31) Mengidentifikasi sumber-sumber dana bank
- 32) Menghitung jasa giro
- 33) Menghitung bunga tabungan
- 34) Menghitung jasa bunga deposito
- 35) Mengidentifikasi jasa bank lainnya
- 36) Mengidentifikasi jenis lalu lintas pembayaran transaksi
- 37) Mengidentifikasi jenis-jenis kartu kredit
- 38) Mengidentifikasi fungsi kredit bank

Dalam KI 3 terdapat kompetensi dasar mengenai sumber-sumber dana bank khususnya kompetensi dasar kredit macet dengan menjelaskan pengertian, penyebab, penggolongan, dan penyelesaian kredit macet. Dan KI 4 dengan kompetensi dasar mengidentifikasi penyebab kredit macet. Hal ini berarti bahwa untuk menuntaskan KI tersebut, siswa harus memiliki kemampuan untuk menyelesaikan semua KD yang telah ditetapkan. Dengan

siswa dapat menjelaskan pengertian, penyebab, penggolongan, dan penyelesaian kredit macet dan mengidentifikasi penyebab kredit macet

2. Kajian tentang Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Perkembangan media yang sangat cepat, menuntut guru untuk dapat menggunakan berbagai media. Saat ini yang menjadi tren dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media adalah dengan menggunakan berbagai media yang disebut multimedia karena pada media ini merupakan kombinasi dari berbagai media, yaitu audio, video, dan grafis. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011 : 68) sekarang ini, multimedia diarahkan pada komputer yang dalam perkembangannya sangat pesat dan membantu dalam dunia pendidikan. Perkembangan internet memberikan pengaruh positif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan adanya program *e-learning*, *e-education*, dan lain-lain. Menurut Rosch dalam (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2011 : 68) multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video sedangkan menurut Mc Cormick kombinasi paling sedikit dua media input atau output dari data atau secara umum, multimedia merupakan kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks.

Menurut Daryanto (2013 : 51) multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu : multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial, contohnya : TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti : tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajaran (Daryanto,2013:53). Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna yang di dalamnya terdapat komponen tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi.

b. Teori yang Melandasi Multimedia Interaktif

Ada banyak teori pembelajaran yang melandasi suatu penggunaan media sebagai sumber belajar. Evelin Siregar dan Hartini

Nara (2011:24) ada empat perpesktif tentang teori pembelajaran, yaitu : teori behavioristik, teori Kognitivistik, dan teori Konstruktivistik

1) Teori Behavioristik

Menurut teori belajar behavioristik atau aliran tingkah laku, belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan lingkungan.

Menurut Thorndike (Evelin Siregar dan Hartini Nara, 2011:28) belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan r espon (yang bisa berbentuk pikiran, perasaan, atau gerakan). Selain itu Thonrdike juga mengemukakan beberapa hukum tentang belajar sebagai berikut

- a) Hukum kesiapan (*Law Of Readiness*) : jika seseorang siap melakukan sesuatu, ketika ia melakukannya maka ia puas. Sebaliknya, bila ia tidak jadi melakukannya, maka ia tdak puas. Misalnya, jika siswa merasa senang atau tertarik pada penjelasan materi yang menarik (ilustratif), maka ia akan cenderung melanjutkannya. Apabila hal ini dilaksanakan,

ia merasa puas dan belajar menggunakan multimedia akan menghasilkan prestasi yang memuaskan.

- b) Hukum Latihan (*Law Of Exercise*) : jika respon terhadap stimulus diulang-ulang, maka akan memperkuat hubungan antara respon dengan stimulus. Sebaliknya, jika respons tidak digunakan, hubungan dengan stimulus akan melemah. Berkaitan pengembangan multimedia, prinsip latihan diutamakan dalam materi yang bersifat prosedural proses. Semakin sering materi praktek di ulangi, semakin baik pemahaman siswa dalam materi pembelajaran.
- c) Hukum akibat (*Law Of Effect*) : bila hubungan antara respon dan stimulus menimbulkan kepuasan, maka tingkatkan penguatannya semakin besar. Sebaliknya, bila hubungan respond dan stimulus menimbulkan ketidakpuasan, maka tingkatan penguatan akan semakin lemah.

Prinsip akibat diterapkan pada penggunaan stimulus dan respon antara pengguna dan multimedia interaktif. Misalnya, bila siswa mengerjakan soal yang benar, maka ia mendapatkan respon baik dari multimedia interaktif. Namun, jika sebaliknya, ia akan diminta mengulangi. Kecenderungan mengerjakan soal akan membentuk sikap dari penggunaan multimedia.

2) Teori Kognitivistik

Teori ini lebih menekankan proses belajar daripada hasil belajar. Bagi penganut aliran kognitivistik belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Lebih dari itu adalah melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut Teori kognitivistik, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak berjalan terpisah-pisah, tapi melalui proses yang mengalir, bersambung-sambung, menyeluruh.

Pelopop teori kognitif yang terkenal adalah Jean Piaget (Evelin Siregar dan Hartini Nara, 2011:32) menurut piaget, proses belajar sebenarnya terdiri dari tiga tahapan yakni asimilasi, akomodasi, equilibrasi (penyeimbang). Asimilasi adalah proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada. Akomodasi adalah proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Sedangkan equilibrasi adalah penyesuaian kesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motorik (umur 0-2 tahun), tahap operasional (umur 2-7 tahun), tahap operasional kongkrit (umur 7-11 tahun), tahap operasional formal (umur 11-15).

Sehubungan dengan teori kognitif ini, maka multimedia pembelajaran hendaknya mempertimbangkan : (1) siapa yang belajar dan kemampuan atau pengetahuan apa yang hendak disukai, dan (2) bagaimana cara membelajarkan dan pada kesulitan mana kemampuan ini hendak ditunjukkan, diformulasikan ke dalam program multimedia.

3) Teori Belajar Konstruktivistik

Teori Konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri. Pengetahuan ada di dalam diri seseorang yang sedang mengetahui. Ciri-ciri belajar konstruktivistik yang dikemukakan oleh Driver dan Oldham (Evelin Siregar dan Hartini Nara, 2011:39) adalah sebagai berikut

- a) Orientasi, yaitu siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan motivasi dalam mempelajari suatu topik dengan memberi kesempatan untuk melakukan observasi.
- b) Elisitasi, yaitu siswa mengungkapkan idenya dengan jalan berdiskusi menulis, membuat poster, dll.
- c) Restrukturisasi ide, yaitu klarifikasi ide dengan ide orang lain, membangun ide baru, mengevaluasi ide baru
- d) Penggunaan ide baru dalam berbagai situasi, yaitu ide dengan ide orang lain, membangun ide baru, mengevaluasi ide baru

- e) Review, yaitu dalam mengaplikasikan pengetahuan, gagasan yang ada perlu direvisi dengan menambahkan atau mengubah.

c. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Karakteristik media pembelajaran menurut Daryanto (2013 : 53) adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secara cepat dan sering
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan
- 4) Terdiri lebih dari satu media yang berbeda

- 5) Memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna
- 6) Memiliki kelengkapan isi dan petunjuk yang jelas, sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Kriteria multimedia pembelajaran interaktif menurut Estu Miyarso (2004: 19), meliputi 4 yaitu, pembelajaran, materi, tampilan dan pemrograman. Adapun kriteria multimedia pembelajaran interaktif menurut Estu Miyarso (2004: 19), yang telah teruji validasinya antara lain:

Tabel 1. Kriteria Multimedia Pembelajaran Interaktif menurut Estu Miyarso (2004: 19).

No	Aspek	Indikator
1	Pembelajaran	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi
2		Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator
3		Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program
4		Kejelasan judul program
5		Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna
6		Kejelasan petunjuk belajar
7		Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)
8		Variasi penyampaian jenis informasi atau data
9		Ketepatan dalam penjelasan materi
10		Kemenarikan materi dalam membantu pemahaman pengguna
11		Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan atau tes
12		Kejelasan rumusan soal latihan atau tes
13		Tingkat kesulitan soal latihan atau tes
14		Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atau jawaban pengguna
15	Materi	Cakupan (keluasan dan kedalaman isi materi)
16		Kejelasan isi materi
17		Struktur atau urutan isi materi
18		Kejelasan bahasa yang digunakan
19		Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar
20		Ilustrasi animasi
21		Runtutan soal yang disajikan
22	Tampilan	Proporsi <i>Layout</i> (tata letak teks dan gambar)
23		Kesesuaian pilihan <i>background</i>
24		Kesesuaian proporsi warna
25		Kesesuaian pemilihan jenis huruf
26		Kesesuaian Pemilihan ukuran huruf

No	Aspek	Indikator
27	Tampilan	Kejelasan music
28		Kesesuaian pilihan musik
29		Kemenarikan sajian animasi
30		Kesesuaian animasi dengan materi
31		Kemenarikan bentuk <i>navigator</i>
32		Konsistensi tampilan <i>button</i>
33		Konsistensi desain <i>cover</i>
34		Kelengkapan informasi pada kemasan luar
35	Pemrograman	Kemudahan pemakaian program
36		Kemudahan memilih menu program
37		Kebebasan memilih materi untuk dipelajari
38		Kemudahan berinteraksi dengan program
39		Kemudahan keluar dari program
40		Kemudahan memahami struktur navigasi
41		Kecepatan fungsi tombol
42		Ketepatan reaksi tombol navigator
43		Kapasitas file program untuk kemudahan dupikasi
44		Kekuatan/keawetan kepingan program

d. Bentuk-bentuk Multimedia Pembelajaran

Bentuk-bentuk multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2013 : 54) dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut :

1) Tutorial

Bentuk sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial. Program tutorial ini didesain sebagai tutor untuk siswa, artinya format tutorial seperti dialog dengan siswa. Format tutorial berisi penjelasan, rumus-rumus, video, soal latihan yang dapat dikendalikan sendiri oleh siswa. Format tutorial ini mempunyai tujuan untuk kepuasan siswa dalam memahami materi.

2) Drill dan Practise

Bentuk ini berupa kebiasaan dalam bentuk latihan, tujuannya untuk meningkatkan kemahiran siswa akan suatu ketrampilan dan penguasaan suatu konsep. Program ini juga menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil akan selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna juga bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan. Pemberian *reward* yang positif dapat memberikan memberikan kemungkinan yang lebih besar bagi siswa untuk mengulangi keberhasilan yang telah dicapai

3) Simulasi

Multimedia pembelajaran dengan bentuk ini bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata melalui penyamaan situasi sesuai situasi yang sebenarnya. Seperti simulasi penerbangan pesawat, siswa dapat mempelajari cara menerbangkan pesawat dengan menggunakan simulasi tersebut, simulasi dibuat persis sama dengan situasi di kabin pilot.

4) Percobaan dan Eksperimen

Bentuk ini mirip dengan bentuk simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen atau percobaan, seperti kegiatan praktikum di Laboratorium IPA. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian siswa bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya siswa dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

5) Permainan

Bentuk ini seperti bentuk belajar dan bermain pada umumnya, namun dalam bentuk program dalam multimedia interaktif. Tujuannya untuk membangkitkan kegembiraan siswa, sehingga konsep lebih lama tersimpan. pengetahuan ataupun keterampilan yang diharapkan dapat mereka peroleh dari permainan tersebut. Interaksi berbentuk permainan akan bersifat instruksional apabila pengetahuan dan keterampilan yang terdapat di dalamnya bersifat akademik dan mengandung unsur pelatihan.

Dalam penelitian ini bentuk multimedia yang digunakan adalah gabungan dari bentuk tutorial dan latihan. Dalam program tutorial, siswa akan mendapatkan penjelasan tentang materi dan rumus-rumus

yang diperlukan. Dan program dalam bentuk latihan, yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemahiran siswa akan suatu ketrampilan dan penguasaan suatu konsep.

e. Prinsip-prinsip Multimedia Pembelajaran

Prinsip-prinsip multimedia digunakan para ahli untuk menentukan kelayakan multimedia pembelajaran. Hannafin dan Peck (I Made Tegeh, 2009:66) mengemukakan beberapa prinsip-prinsip multimedia pembelajaran, diantaranya :

1) *Contiguity*

Prinsip ini menyatakan bahwa stimulus yang direspon peserta didik harus dalam waktu dan respon yang diinginkan. Stimulus dan respon harus secepatnya, tanpa penundaan.

2) *Repetition*

Prinsip ini menekankan bahwa pengulangan dari pola stimulus-respon memperkuat belajar dan meningkatkan daya ingat, untuk itu stimulus dan respon harus dipraktikkan.

3) *Feedback and Reinforcement*

Umpan balik memungkinkan peserta didik mengetahui hasil, apakah benar atau salah. Dalam hal ini umpan balik dapat berfungsi sebagai penguatan.

4) *Prompting and Fading*

Istilah *prompting* dan *fading* merujuk kepada proses pemberian beberapa stimulus untuk membentuk respon yang diinginkan.

5) *Orientation and Recall*

Belajar mencakup sintesis pengetahuan awal yang harus dipanggil untuk mengaktifkan memori. Orientasi terhadap keterampilan atau informasi awal cenderung memperbaiki kemungkinan terjadinya proses belajar.

6) *Intellectual skills*

Belajar difasilitasi dengan penggunaan proses dan strategi yang telah ada. Dalam hal ini peserta didik menggunakan metode belajar yang sudah dimiliki untuk mempelajari informasi baru dan memperbaharui proses belajar.

7) *Individualization*

Belajar akan lebih efektif jika pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan individu peserta didik.

8) *Academic learning Time*

Dalam hal ini didefinisikan sebagai waktu selama peserta didik terlibat dalam aktivitas belajar. Jika waktu yang tersedia dan minat peserta didik untuk belajar bertambah maka akan diperoleh hasil belajar yang lebih baik.

9) *Affective Consideration*

Jika peserta didik belajar dan merasa berhasil maka mereka akan belajar lagi. Motivasi dan sikap mempengaruhi kemungkinan tercapainya tujuan belajar.

f. Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran

Pendapat yang kedua dikemukakan oleh Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011:175-176), yang mengatakan bahwa untuk mengetahui kualitas multimedia dalam pembelajaran harus melihat kriteria sebagai berikut :

- 1) Kualitas isi dan tujuan, yang meliputi : ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, daya tarik, kewajaran, dan kesesuaian dengan situasi peserta didik.
- 2) Kualitas Instruksional, yang meliputi : memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberikan dampak bagi peserta didik, guru dan pembelajarannya.
- 3) Kualitas Teknis, yang meliputi : keterbacaan, kemudahan menggunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan respon siswa, kualitas pengelolaan programnya, dan kualitas pendokumentasiannya.

Selain kriteria diatas, untuk mengetahui kualitas media pembelajaran menurut Arief Sadiman (2011 : 182) dapat diketahui melalui evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-baha pembelajaran (termasuk ke dalamnya media). Adapun tahapan dalam evaluasi formatif adalah sebagai berikut :

a) Evaluasi satu lawan satu

Pada tahap ini pilihlah dua siswa atau lebih yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu didesain untuk belajar mandiri, biarkan siswa mempelajarinya, sementara peneliti mengamatinya.

2) Evaluasi kelompok kecil

Pada tahap ini, media perlu diuji cobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Siswa yang dipilih dalam kegiatan ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang, dan pandai, laki-laki, dan perempuan, berbagai usia dan latar belakang.

3) Evaluasi lapangan

Evaluasi lapangan adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Usahakan memperoleh situasi yang semirip mungkin dengan situasi yang sebenarnya.

g. Pemanfaatan Multimedia Pada Mata Pelajaran Dasar-dasar Perbankan

Secara umum, mata pelajaran akuntansi bertujuan agar siswa mampu Materi yang ada pada mata pelajaran ini terdiri dari materi yang sifatnya teoritis dan praktis. Namun, Materi yang bersifat keterampilan proses (praktek) lebih dominan menguasai pada pertemuan pembelajaran. Pemanfaatan multimedia perlu diterapkan guna mencapai pembelajaran yang efektif. Dalam kaitannya pembelajaran efektif, siswa perlu dilibatkan dalam proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar dan pembentukan kompetensi dapat dicapai secara optimal.

Adanya keterbatasan pertemuan yakni 3 jam pertemuan dalam satu minggu serta banyaknya materi praktek yang harus diselesaikan siswa maka guru dapat memilih strategi yang tepat agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. Guru pun juga harus menciptakan suasana yang menarik sehingga suasana pembelajaran lebih bermakna serta meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga siswa memiliki motivasi tinggi untuk belajar.

Dengan didukungnya pemanfaatan teknologi yang diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, maka ada upaya guru untuk memanfaatkan multimedia pembelajaran sebagai alternatif sumber belajar. Selain dapat mempermudah proses belajar,

memperjelas materi pembelajaran karena dapat menghadirkan (konkret) melalui media, mampu memfasilitasi interaksi dengan siswa. Dipilihnya media pembelajaran dalam hal ini, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, selain itu membantu mengatasi permasalahan keterbatasan waktu. Di sisi lain, pemanfaatan multimedia pembelajaran mampu memberdayakan siswa, yaitu mendorong terjadinya tumbuhnya keterampilan dalam belajar mandiri, kemampuan bernalar, keaktifan *self pacing* dalam memanfaatkan sumber belajar yang ada.

Proses pembelajaran ini dapat diselenggarakan di laboratorium komputer, rumah, ataupun di tempat lain dengan tujuan agar siswa dapat belajar mandiri. Siswa dapat belajar sendiri tanpa bantuan siapapun, Namun jika diperlukan siswa dapat memperoleh bantuan belajar dalam bentuk interaksi yang difasilitasi komputer. Dimana sifat interaksi merupakan kelebihan dari multimedia yang mampu membimbing pebelajar dalam mencapai kompetensinya.

h. Program Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Dasar-dasar Perbankan

Program yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif adalah program *Adobe Flash CS 5*. *Adobe Flash* (dulu dikenal dengan *Macromedia Flash*) merupakan platform

multimedia yang awalnya dikembangkan oleh *Macromedia*, dan sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System*. Sejak diperkenalkan pada tahun 1996, *flash* menjadi sebuah metode yang populer untuk menambahkan animasi dan interaktivitas pada halaman web. *Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi, iklan, dan beragam komponen halaman web, dan saat ini digunakan untuk mengembangkan aplikasi internet “kaya”.

Flash dapat memanipulasi grafik vektor dan raster, serta mendukung streaming audio dan video. *Flash* mempunyai bahasa *scripting* yang disebut *Action Script*. Beberapa produk perangkat lunak, sistem, dan perangkat mampu membuat atau menampilkan konten *Flash*, termasuk *Adobe Flash Player*, yang tersedia secara bebas untuk *web browser*, telepon genggam, dan untuk perangkat elektronk lainnya.

File file dalam format *SWF* yang secara tradisional disebut *ShockWave Flash*, *Flash movie* atau *Flash games* biasanya mempunyai ekstensi *.swf* dan mungkin menjadi suatu objek dari halaman web, secara khusus dapat dimainkan pada *Flash Player* yang berdiri sendiri atau tergabung dalam *Projector* yang merupakan *self-executing* konten *Flash* (dengan ekstensi *.exe* di Windows atau *.hqx* di Mac). *File Flash video* mempunyai ekstensi *.flv* dan digunakan di dalam *.swf* atau dimainkan sendiri dengan

pemutar (player) yang mendukung format tersebut, seperti *VLC*, *QuickTime*, atau *Windows Media Player* dengan tambahan *codec* tertentu.

Flash video (file dengan ekstensi *.flv*) merupakan format *container*. Artinya file tersebut tidak mempunyai *codec* sendiri. Video ini pada awalnya di codekan menggunakan H.263. *Flash 8* sepertinya dikodekan menggunakan H.263 atau ON2V (juga dikenal dengan VP6) yang memberikan efisiensi yang lebih banyak pada sembarang bitrate. *Flash 9* diperkenalkan menggunakan H.264 atau ON2V (juga dikenal dengan MPEG4) yang mengguguli dan menggantikan H.263 atau ON2V (juga dikenal dengan VP6). Kebanyakan *Flash audio* akan dikodekan dengan MP3 atau AAC yang juga mendukung codec ADPCM, Nellymoser, dan Speex (Iwan Binanto, 2010:231-232).

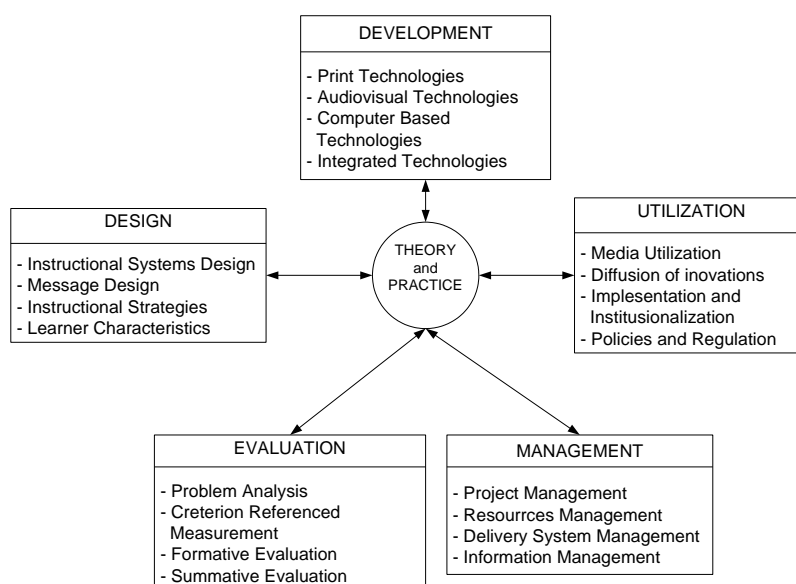
Menurut MADCOMS (2008:1-2) banyak sekali keunggulan dan kecanggihan *flash* dalam membuat dan mengolah animasi 2D, seperti :

1. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek lain
2. Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*
3. Membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
4. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan

5. Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe di antaranya adalah : .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov.
6. Dapat mengolah dan membuat animasi dari objek bitmap
7. *Flash* program animasi berbasis vektor mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vector

i. **Kedudukan Media Pembelajaran dalam Kawasan Teknologi Pendidikan**

Kawasan Teknologi Pendidikan menurut Barbara B. Sheels dan Rita C. Richey (2013:170) secara singkat adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Kawasan Teknologi Pendidikan

Berdasarkan kawasan Teknologi Pendidikan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Teori terdiri dari konsep bangunan (konstruk), prinsip, dan proporsisi yang memberi sumbangan terhadap khasanah pengetahuan
- 2) Praktik merupakan penerapan pengetahuan tersebut dalam memecahkan permasalahan
- 3) Desain, adalah proses untuk menentukan kondisi belajar
- 4) Pengembangan, adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik
- 5) Pemanfaatan, adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar
- 6) Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengoordinasian, dan supervisi
- 7) Penilaian adalah proses penentuan memadai tidaknya pembelajaran dan belajar
- 8) Proses adalah serangkaian operasi atau kegiatan yang diarahkan pada suatu hasil tertentu
- 9) Sumber pelayanan, bahan pembelajaran, dan lingkungan

Berdasarkan uraian tersebut, maka media pembelajaran merupakan bagian dari kawasan pengembangan. Untuk itu, peneliti mencoba mengaplikasikan teori dan praktek dalam kawasan

pengembangan melalui penelitian pengembangan Multimedia Interaktif untuk mata pelajaran dasar-dasar perbankan pada kompetensi dasar kredit macet.

3. Kajian tentang Teori Pengembangan Metode *Research and Development*

a. Teori Pengembangan Borg and Gall

Pengembangan model yang masih konseptual mengacu pada metode R & D yang dikembangkan oleh Borg and Gall (1989 : 784). Menurut beliau, ada 10 tahap yang harus dilalui dalam R & D, dan setiap tahap pengembangan tersebut mencerminkan adanya penelitian yaitu ada pengambilan data empiris, analisis data, dan pelaporannya. Tahap-tahap penelitian yang dikemukakan oleh Borg & Gall adalah :

1) Research and Information Collection

Tahap ini digunakan oleh peneliti untuk menganalisis kebutuhan, mengkaji melalui buku dan mengidentifikasi faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan sehingga perlu ada pengembangan model baru.

2) Planning

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang model untuk memecahkan masalah. Ada beberapa tahapan yang diperlukan yaitu menetapkan model, merumuskan tujuan secara bertahap,

mengidentifikasi kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian dan menguji kelayakan rancangan model.

3) *Develop Preliminary Form Of Product*

Pada tahap ini disusun bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan. Selain itu, pada tahap ini dilakukan validasi rancangan model oleh ahli di bidangnya. Hasil validasi kemudian dikaji untuk memperbaiki rancangan model.

4) *Preliminary Field Testing*

Pada tahap ini, setelah model siap digunakan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba rancangan model secara terbatas. Bisa dilakukan 6-12 orang, hal ini bisa dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi selama penerapan model yang sesungguhnya.

5) *Main Product Revision*

Setelah uji coba rancangan model pertama, akan diketahui kekurangan model sehingga dapat segera diperbaiki.

6) *Main Field Testing*

Tahap selanjutnya adalah pengujian produk di lapangan, disarankan mengambil 30-100 responden. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif untuk dievaluasi. Evaluasi kuantitatif dilakukan dengan membandingkan kemampuan antara subjek yang menjadi sasaran dan yang tidak menjadi sasaran.

Evaluasi kualitatif dilakukan dengan membandingkan hasil yang dicapai dengan tujuan yang diharapkan

7) *Operational Product Revision*

Revisi produk selalu dilakukan setelah produk tersebut diterapkan atau diuji cobakan. Hal ini dilakukan terutama apabila ada kendala-kendala baru yang belum terpikirkan pada saat perancangan.

8) *Operational Field Testing*

Setelah dua kali pengujian, implementasi model dapat dilakukan di wilayah yang luas dan kondisi yang sebenarnya. Implementasi disarankan 40-200 orang responden dan pengumpulan data dilakukan dengan berbagai instrumen yang diperlukan.

9) *Final Product Revision*

Sebelum model dipublikasikan pengguna yang lebih luas maka perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi model.

10) *Dissemination And Impelentation*

Tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal ilmiah.

b. Teori Pengembangan Model 4D

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahapan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta model penelitian dan pengembangan yang cocok.

2) *Design* (Perancangan)

Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan yaitu *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*. Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Sebelum rancangan (*design*) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk tersebut perlu divalidasi oleh dosen atau guru bidang studi keahlian yang sama. Berdasarkan validasi tersebut, dapat memperbaiki rancangan model sesuai saran validator.

3) *Develop* (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahapan pengembangan dalam dua kegiatan yaitu : *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai

kelayakan rancangan produk oleh ahli dalam bidangnya. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran objek yang sesungguhnya. Pada saat uji ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Dua tahap tersebut digunakan untuk memperbaiki produk, tetapi *expert appraisal* lebih menekankan pada memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun.

4) *Disseminate*

Thiagarajan membagi tahap *dissemination* dalam tiga kegiatan yaitu : *validation testing, packaging, diffusion, and adoption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan *packaging (pengemasan), diffusion, and adoption*. Tahap ini dilakukan agar produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

c. **Teori Pengembangan Model ADDIE**

ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry dalam Endang Mulyatiningsih (2012 : 200) untuk merancang sistem

pembelajaran. Berikut adalah tahap pengembangan model pembelajaran.

1) *Analysis*

Pada tahap ini kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis masalah dalam metode pembelajaran yang sudah diterapkan, sehingga solusi yang digunakan adalah melakukan pengembangan model/ metode pembelajaran baru.

2) *Design*

Tahap *design* merupakan tahap merancang kegiatan belajar mengajar. Tahap ini dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

3) *Development*

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk atau dengan kata lain pengembangan produk sesuai dengan konsep pada tahap design.

4) *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan dalam situasi yang sebenarnya yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model yang telah dikembangkan

diterapkan pada kondisi yang sebenarnya dan materi yang disampaikan sesuai dengan model yang dikembangkan.

5) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model baru tersebut.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Penelitian Akhmad Akbarudin (2013) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer Bagi Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan” dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia interaktif mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer bagi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan sebagai media

pembelajaran yang layak. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif ini telah memenuhi kelayakan dari aspek materi, media dan pengguna. Penilaian akhir dari aspek materi didapat skor 3,70 dengan kriteria layak. Penilaian akhir dari aspek media didapat skor 4,10 dengan kriteria layak. Penilaian hasil uji coba kelompok besar didapat skor 3,61 dengan kriteria layak. Hasil tersebut menjadikan multimedia interaktif ini layak sebagai sumber belajar mata kuliah IMK bagi mahasiswa prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran dengan produk multimedia interaktif. Perbedaannya adalah materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran dasar-dasar perbankan dengan kompetensi dasar kredit macet.

2. Penelitian yang lain dilakukan oleh Heru Amrul Muarif (2012) yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Condong Catur ”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, tampilan, dan aspek pemrograman, kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dengan presentase 88,40%. Sehingga media pembelajaran ini layak digunakan untuk media alternatif siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran dengan produk

multimedia interaktif. Perbedaannya adalah materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran dasar-dasar perbankan dengan kompetensi dasar kredit macet.

3. Penelitian yang lain dilakukan oleh Aditya Tri Setyo (2011) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 3 Dalam pembelajaran Matematika di SMK/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel”. Menurut hasil penelitian ini, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diubah memiliki kualitas yang sangat baik dengan skor hingga 114, 26% dengan 135 dimaksimum dan persentase idealistis hingga 82,63%. Sehingga media pembelajaran ini layak digunakan untuk media alternatif siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama melakukan pengembangan media pembelajaran dengan produk multimedia interaktif. Perbedaannya adalah materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran dasar-dasar perbankan dengan kompetensi dasar kredit macet.

C. Kerangka Berpikir

Mata pelajaran dasar-dasar perbankan sebagai bagian dari pendidikan, memiliki peran penting dalam peningkatan kompetensi siswa SMK terutama jurusan bisnis dan manajemen. Pendidikan akuntansi penting untuk membekali siswa sesuai dengan tuntutan perusahaan atau lembaga yang menyediakan lapangan kerja meliputi kecakapan teknis dan sikap. Oleh karena

itu, pendidikan akuntansi menghasilkan individu yang dibekali dengan pengetahuan dan kecakapan yang diperlukan untuk bertahan di lingkungan sosial, sehingga memiliki kemampuan untuk memaksimalkan pemanfaatan sumber daya manusia.

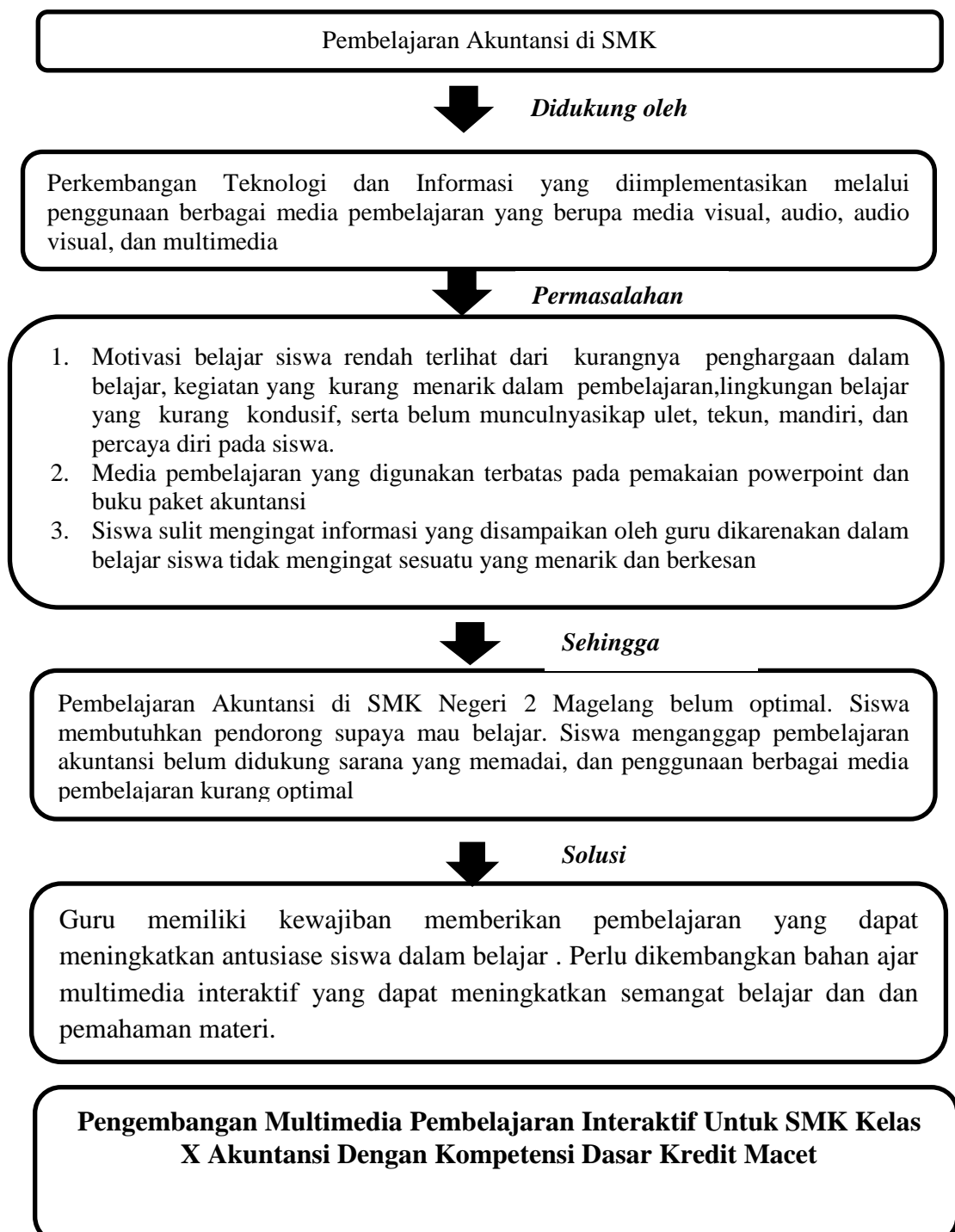
Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, pembelajaran dapat diintegrasikan dengan teknologi. Salah satu yaitu dengan mengimplementasikan media dalam pembelajaran berupa media visual, audio, audio visual, dan multimedia. Media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran pada siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar perbankan.

Namun, pada kenyataannya siswa merasa bosan dengan pembelajaran akuntansi karena jam ajar yang banyak dan metode mengajar guru yang hanya menggunakan metode ceramah, selain itu media yang digunakan hanya menggunakan LKS, modul, dan *power point presentation* yang hanya bersifat satu arah. Oleh karena itu, diperlukan adanya media yang dapat menarik siswa untuk belajar. Salah satu media yang tepat yakni menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, yakni multimedia interaktif pembelajaran

Karakteristik dari Multimedia Interaktif dapat menyampaikan isi pelajaran dilakukan secara langsung oleh siswa dimana siswa bertindak sebagai subjek utama. Multimedia Interaktif dapat menyajikan objek-objek visual dengan baik, mampu menampilkan materi yang membutuhkan simulasi dalam bentuk animasi, serta dapat menyajikan latihan untuk mengetes kemajuan belajar peserta didik. Peneliti mengajukan alternatif pengembangan,

dalam Multimedia Interaktif, sebagai sumber belajar baru khususnya untuk mata pelajaran dasar-dasar perbankan khususnya kompetensi dasar menjelaskan pengertian, penyebab, penggolongan, dan penyelesaian kredit macet dan mengidentifikasi penyebab kredit macet.

D. Paradigma Penelitian



Gambar 3. Paradigma Penelitian Pengembangan Multimedia

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah disebutkan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi kredit macet ?
2. Bagaimana penilaian ahli materi terhadap aspek materi dan aspek pembelajaran produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi dasar kredit macet?
3. Bagaimana penilaian ahli media terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi kredit macet ?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada kompetensi kredit macet?

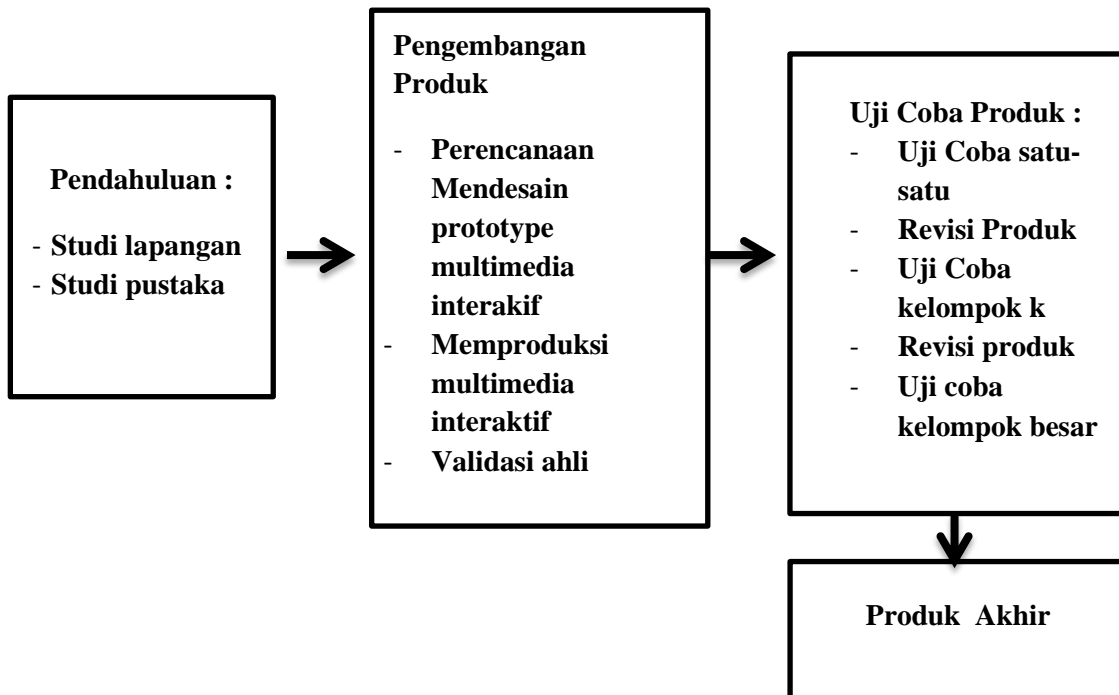
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Research and Development*, penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Zainal Arifin (2012:127) produk pendidikan dalam penelitian dan pengembangan mengandung tiga pengertian pokok, pertama, produk tidak hanya meliputi perangkat keras seperti modul, buku teks, video atau perangkat keras sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran dan lain-lain. Kedua, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan. Keempat, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.

Dalam penelitian pengembangan Multimedia Interaktif ini, peneliti mengadopsi langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall (Zainal Arifin, 2012:129), Adapun langkah penelitian di atas, telah peneliti adaptasi menjadi tiga tahapan, yakni 1) Studi pendahuluan, 2) Pengembangan produk, & 3) Uji Coba produk. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah bagan prosedur penelitian dan pengembangan yang telah diadaptasi :



Gambar 4. Prosedur Penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari Borg and Gall (1983).

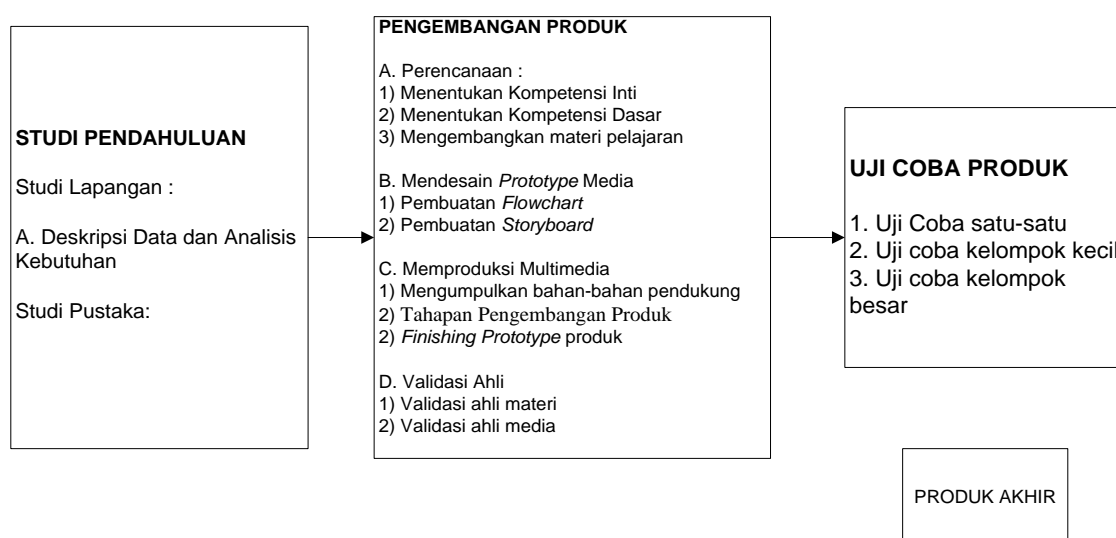
Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan khususnya kompetensi dasar kredit macet yang sistematis dan dikaji kelayakannya dari aspek materi, bahasa, dan penyajian media. Prosedur yang digunakan dalam pengembangan ini diadaptasi dari model Borg and Gall, tetapi tidak semua tahapan dalam penelitian tersebut dilaksanakan karena keterbatasan waktu penelitian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Magelang yang beralamat di Jalan Jend. A Yani 135 Magelang. Penelitian ini dilaksanakan pada Oktober 2014 – Maret 2015 sampai sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah-langkah yang dilakukan selama penelitian dan pengembangan berlangsung. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengadaptasi 10 langkah yang telah dibuat dalam model pengembangan menurut Borg & Gall (1983) yang dikelompokkan kedalam tiga tahap pengembangan yaitu: studi pendahuluan, pengembangan produk, uji coba produk. Prosedur utama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :



Gambar 5. Prosedur Pengembangan Produk

1. Studi Pendahuluan

a. Studi Lapangan

Tahap pertama studi pendahuluan merupakan tahap awal atau persiapan untuk pengembangan. Studi lapangan dilakukan untuk mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan multimedia kompetensi dasar menjelaskan pengertian, penyebab, penggolongan, dan penyelesaian kredit macet dan mengidentifikasi penyebab kredit macet, serta mengidentifikasi kondisi hasil studi siswa, potensi-potensi yang dimiliki jurusan bisnis dan manajemen khususnya paket keahlian akuntansi. Penelitian dilakukan di kelas X jurusan bisnis dan manajemen program keahlian Perbankan paket keahlian akuntansi SMK Negeri 2 Magelang.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka bertujuan untuk mengetahui informasi-informasi hasil penelitian yang ada kaitannya dengan karakteristik dan deskripsi mata pelajaran serta alokasi pertemuan pembelajaran maupun karakteristik multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan.

2. Pengembangan Produk

Pada tahap ini terdiri dari 4 langkah penelitian dan pengembangan, tahap pengembangan produk yaitu: (a) perencanaan, (b) mendesain *prototype* Multimedia, (c) memproduksi multimedia

interaktif, dan (d) validasi ahli. Untuk lebih jelasnya, keempat langkah diatas akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Pada langkah perencanaan, ada 3 tahapan sebagai berikut:

1) Menentukan Kompetensi Inti

Peneliti mengambil standar kompetensi dari silabus dan RPP yang diberikan oleh guru mata dasar-dasar perbankan yang telah sesuai dengan kurikulum. Kompetensi inti yang digunakan pada mata pelajaran ini bertujuan menyediakan pengenalan dan gambaran tentang mata pelajaran dasar-dasar perbankan khususnya materi pokok kredit macet.

2) Menentukan Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar di ambil dari kompetensi inti yaitu :

- a. Menjelaskan pengertian, penyebab, penggolongan, dan penyelesaian kredit macet
- b. Mengidentifikasi penyebab kredit macet

3) Mengembangkan Materi Pelajaran

Materi yang dikembangkan adalah materi pokok kredit macet. Materi yang dikembangkan berupa materi tutorial menjelaskan pengertian, penyebab, penggolongan, dan penyelesaian kredit macet yang diilustrasikan secara animasi dan video. Di sisi lain, materi tersebut menggunakan metode tutorial sehingga menarik untuk di ilustasikan.

b. Mendesain *Protoype Multimedia*

Tahap mendesain *protoype multimedia* mencakup 2 langkah, yaitu:

1) Pembuatan *Flowchart*

Tahap desain produk ini peneliti membuat *flowchart*, yakni diagram yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan ke tampilan lainnya. *Flowchart* bertujuan untuk mempermudah dalam perencanaan programnya.

2) Pembuatan *Storyboard*

Storyboard bertujuan untuk mempermudah dalam merancang alur, ilustrasi dan visualisasi tiap *scene* dan *frame*. *Storyboard* digunakan untuk sebuah sketsa yang menggunakan kata-kata dalam mengungkapkan suatu cerita.

c. Memproduksi Multimedia Interaktif

1. Mengumpulkan bahan-bahan pendukung

Pada tahap ini pengumpulan bahan-bahan pendukung, seperti gambar, *sound*, video, animasi. Pengumpulan bahan-bahan pendukung tersebut bersumber yang di ambil dari produksi sendiri dan di dukung dari internet. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan produk multimedia yakni *Adobe Flash CS5*, sedangkan *software*

pendukungnya meliputi *Camtasia Studio 7.0*, *Corel Draw X4*, dan *Adobe Soundboth*.

2. Finishing *Protoype* produk

Pada tahap ini, selanjutnya mengemas program dalam bentuk kepingan *Compact Disk* (CD) dengan desain *cover* yang sesuai dengan media yang di kembangkan.

d. Validasi Ahli

Adapun Validasi ahli dibedakan menjadi dua, antara lain

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Multimedia Interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli Materi dari guru pembimbing di sekolah. Hal ini berkaitan dengan kompetensi yang dimiliki sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek pembelajaran atau isi/materi pada multimedia interaktif.

2) Validasi Ahli Media

Multimedia Interaktif yang dikembangkan divalidasi oleh dosen jurusan Pendidikan Akuntansi khususnya dosen yang ahli dalam media pembelajaran, hal ini berkaitan dengan relevansi bidang kajian multimedia pembelajaran pada prodi Pendidikan Akuntansi. Pada tahap ini, ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan dan pemrograman

multimedia interaktif. Setelah produk multimedia interaktif dinilai layak oleh para ahli, maka multimedia interaktif dapat dikatakan memiliki validitas secara internal. Dengan demikian, produk multimedia yang dikembangkan sudah siap diuji cobakan untuk menghasilkan produk yang memiliki validitas internal.

3. Uji Coba Produk

Ada tiga tahap uji coba produk yang dilakukan sesuai dengan urutan yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

a. Uji Coba satu-satu

Merupakan uji lapangan awal yang melibatkan 2 orang siswa yang mengambil mata pelajaran perusahaan dagang di SMK Negeri 2 Magelang yang diambil secara *purposive sampling*, dimana diambil satu-satu siswa yang memiliki kategori prestasi tinggi dan rendah sebagai subjek uji coba. Peneliti kemudian menganalisis hasil penilaian siswa tersebut untuk selanjutnya merevisi kembali *prototype* produk. Uji satu-satu ini dilakukan pada siswa SMK Negeri 2 Magelang yang masih berada di kelas X.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Merupakan uji kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa yang mengambil mata pelajaran perusahaan dagang yang diambil secara

purposive sampling, dimana diambil 3 dari setiap siswa yang memiliki kategori prestasi tinggi, sedang, dan rendah sebagai subjek uji coba kelompok kecil. Peneliti kemudian menganalisis hasil angket mahasiswa, untuk selanjutnya merevisi *prototype* produk. Hal ini bertujuan untuk mengurangi tingkat kelemahan dari produk multimedia yang dikembangkan, setelah melakukan revisi maka dilanjutkan uji coba kelompok besar.

c. Uji Coba Kelompok Besar

Merupakan uji lapangan yang melibatkan 20 siswa. Peneliti kemudian menganalisis hasil penilaian siswa terhadap *prototype* produk. Hal ini bertujuan untuk merevisi kembali produk dimana letak kelemahannya sehingga menjadi suatu produk akhir yang layak digunakan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.

4. Produk Akhir

Berdasarkan hasil dan data yang diperoleh dari uji coba, maka akan diketahui kelayakan produk, selanjutnya akan dihasilkan produk akhir. Produk akhir merupakan tahap terakhir produk, yang dihasilkan berupa CD multimedia interaktif yang dapat digunakan untuk siswa SMK Negeri 2 Magelang. Tahap ini ditempuh dengan tujuan agar produk yang dikembangkan bisa dimanfaatkan oleh masyarakat luas.

D. Uji Coba Produk

Sebelum dimanfaatkan secara umum, produk *software* pembelajaran ini perlu dievaluasi terlebih dahulu yaitu dengan diuji cobakan.

1. Desain Uji Coba

Dalam merancang *software* aplikasi multimedia pembelajaran, terlebih dahulu desain memasuki tahap evaluasi. Evaluasi desain meliputi :

a. *Prototype* Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan rangkaian tahap produksi untuk menghasilkan produk yang diharapkan. Produk yang dimaksud berupa multimedia interaktif mata pelajaran dasar-dasar perbankan.

b. Validasi para ahli

Pada tahap ini, validasi produk yang telah dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media memberikan penilaian terhadap aspek tampilan dan pemrograman. Sedangkan, ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek pembelajaran dan materi. Setelah produk tersebut divalidasi, dan dinyatakan layak (memiliki validitas internal), maka produk tersebut selanjutnya di uji coba kepada siswa.

c. Uji coba satu-satu

Tujuan dilakukan uji coba satu-satu yakni untuk memperoleh bukti pernyataan mengenai produk multimedia awal secara terbatas. Dalam tahap uji coba satu-satu, penekanannya lebih pada proses belajar daripada hasil belajar.

d. Uji coba kelompok kecil

Tujuan dilakukannya uji coba kelompok kecil adalah untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk dalam revisi berikutnya. Semua pernyataan berupa penilaian, komentar, pengamatan dan saran dari siswa menjadi acuan peneliti untuk merevisi produk diujicobakan pada uji lapangan.

e. Uji coba kelompok besar

Tujuan dilakukannya uji lapangan adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan dilihat dari aspek pembelajaran, aspek isi, aspek pemrograman, dan aspek tampilan. Berdasarkan hasil uji coba lapangan tersebut, maka multimedia diperbaiki dan disempurnakan untuk mencapai hasil Produk akhir.

E. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba secara keseluruhan berjumlah 33 orang, dengan perincian sebagai berikut :

- a. Pada tahap validasi ahli melibatkan 2 orang ahli yaitu satu ahli media (*media specialist*), dan satu ahli materi / isi (*content expert*).
- b. Pada tahap uji coba perorangan melibatkan 2 siswa yang mengambil mata pelajaran perusahaan dagang yang diambil secara *purposive sampling*, dimana diambil satu-satu siswa yang memiliki kategori prestasi tinggi, sedang, dan rendah sebagai subjek uji coba.

- c. Pada tahap uji coba kelompok kecil melibatkan 9 siswa yang mengambil mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan paket keahlian akuntansi kelas X SMK Negeri 2 Magelang yang diambil secara *purposive sampling*, dimana diambil 3 dari setiap siswa yang memiliki kategori prestasi tinggi, sedang, dan rendah sebagai subjek uji coba kelompok kecil.
- d. Pada tahap uji coba kelompok besar melibatkan 20 siswa yang mengambil mata pelajaran dasar-dasar perbankan paket keahlian akuntansi kelas X SMK Negeri 2 Magelang sebagai subjek uji coba lapangan.

F. Jenis Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber yaitu ahli materi, dosen jurusan pendidikan akuntansi dan guru pembimbing di SMK, ahli media, dan siswa. Jenis data tersebut berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang diperoleh dalam tahap *review* dan uji coba berfungsi untuk memberikan masukan dalam merevisi kualitas multimedia interaktif mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer yang dikembangkan.

Data kuantitatif diperoleh melalui angket dari hasil uji coba lapangan yang berupa penilaian dari subjek uji coba mengenai Multimedia Pembelajaran Interaktif mata pelajaran dasar-dasar perbankan khususnya kompetensi dasar kredit macet. Sedangkan data

kualitatif berupa hasil analisis kebutuhan, data hasil validasi ahli materi dan ahli media, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar yang berupa masukan, saran yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran agar menjadi produk akhir yang layak untuk kegiatan pembelajaran.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran berbantuan komputer mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan paket keahlian akuntansi, digunakan angket, pedoman wawancara, pedoman observasi.

a. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai catatan prestasi siswa, transkrip nilai siswa, dan catatan khusus dari guru..Hal ini diperlukan untuk menentukan subjek uji coba, subjek uji coba terdiri dari siswa yang mempunyai prestasi tinggi, sedang, dan rendah.

b. Angket

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket dalam pengumpulan data. Ada dua penggunaan struktur angket yang digunakan peneliti, yaitu : Angket terbuka, digunakan pada angket tanggapan penilaian siswa, sedangkan angket tertutup digunakan pada validasi dan uji coba produk multimedia.

Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang akan digunakan mengacu pada instrumen yang telah dikembangkan oleh Estu Miarso (2004) dalam tabel berikut ini :

1) Angket penilaian tanggapan siswa.

Angket ini ditujukan kepada subjek uji coba satu-satu, kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Kegiatan uji coba ini bertujuan mengumpulkan data tentang aspek kemudahan belajar menggunakan multimedia pembelajaran, data yang terkumpul nantinya dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk utama.

Tabel 1.Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

No	Aspek yang dinilai	Jumlah butir
1	Pembelajaran	5
2	Kualitas materi	3
3	Pengoperasian	5
4	Teks	2
5	Gambar	1
6	Animasi	1
7	Navigasi	1
8	Suara	1
9	Warna	1
Jumlah		20

2) Angket validasi ahli.

Angket ini ditujukan kepada subyek ahli, yaitu pada kegiatan validasi ahli yang bertujuan mengumpulkan data sebagai

dasar untuk melakukan revisi produk awal. Angket validasi ahli terbagi atas angket validasi ahli media dan angket validasi ahli materi.

Penentuan rentang skor penilaian dalam instrumen angket ini menggunakan skala *likert*, yang mencakup 5 kategori. Karena butir pernyataan dalam instrumen merupakan pernyataan positif, maka interpretasi skor dan pengkategorianya sebagai berikut :

Tabel 2. Rentang Interpretasi Skor Angket Validasi Ahli

Kategori	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3
Kurang layak	2
Sangat Kurang Layak	1

Tabel 3. Rentang Interpretasi Skor Angket Siswa

Kategori	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No	Komponen	Jumlah Butir	Indikator / Unsur Penilaian
1	Relevansi Kurikulum	3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar ▪ Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi pokok ▪ Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program
2	Peroses pembelajaran	7	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kejelasan judul program ▪ Kejelasan sasaran pengguna ▪ Kejelasan waktu penyajian materi ▪ Kejelasan petunjuk belajar ▪ Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri) ▪ Variasi penyampaian jenis informasi atau data ▪ Ketepatan dalam penjelasan materi
3	Kualitas soal latihan	5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan ▪ Kejelasan rumusan soal latihan ▪ Tingkat kesulitan soal latihan ▪ Ketepatan pemberian feedback atau jawaban pengguna ▪ Runtutan soal yang disajikan
4	Isi Materi	3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi ▪ Kejelasan isi materi ▪ Struktur organisasi/urutan isi materi
5	Bahasa	1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kejelasan bahasa yang digunakan
6	Kualitas instrumen	4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar ▪ Kejelasan informasi pada ilustrasi video ▪ Kejelasan informasi pada Ilustrasi animasi ▪ Kejelasan informasi pada Daya tarik / pemberian motivasi

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Komponen	Jumlah butir	Indikator / Unsur Penilaian
1	Desain cover	5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemilihan warna desain <i>cover</i> ▪ Kesesuaian font ▪ Pemilihan bahan CD ▪ Pemilihan bahan cover ▪ Pemilihan gambar <i>cover</i>
2	Desain visual	8	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ukuran tulisan ▪ Bentuk tulisan ▪ Warna tulisan ▪ Komposisi warna ▪ Komposisi warna tulisan dan gambar terhadap warna <i>background</i> ▪ Penempatan gambar ▪ Ukuran gambar ▪ Kejelasan gambar
3	Audio	5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pemilihan musik latar ▪ Kejelasan music latar ▪ Pemilihan efek suara pada tombol ▪ Penggunaan efek suara ▪ Volume audio
4	Pengoperasian program	4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kemudahan penggunaan program ▪ Kemudahan menjalankan animasi ▪ Konsistensi tombol ▪ Respon balik penilaian evaluasi
5	Fungsi navigasi	3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Efektivitas navigasi ▪ Kemudahan penggunaan navigasi ▪ Bentuk navigasi

b. Pedoman wawancara

Ada tiga jenis instrumen pedoman wawancara, masing-masing instrumen tersebut yaitu :

- 1) Pedoman wawancara ditujukan kepada guru pembimbing di sekolah. Instrumen pedoman wawancara ini berisi pertanyaan yang bertujuan untuk menggali informasi tentang pertimbangan materi apa yang perlu mendapatkan perhatian dalam penelitian

pengembangan ini.

Tabel 6. Pedoman wawancara guru

No	Indikator	Jumlah item
1	Kondisi siswa saat pembelajaran	1
2	Metode yang digunakan dalam mengajar	1
3	Buku atau referensi yang digunakan dalam mengajar	1
4	Media yang digunakan saat pembelajaran	1
5	Kendala dalam mengajar	1
6	Materi yang digunakan untuk pembuatan media	1
7	Penggunaan media komputer dalam pembelajaran	1

- 2) Pedoman wawancara ditujukan kepada siswa kelas X SMK Negeri 2 Magelang paket keahlian Akuntansi. Instrumen pedoman wawancara ini berisi pertanyaan yang bertujuan untuk menggali informasi tentang permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran.

Tabel 7. Pedoman Wawancara Siswa

No	Indikator	Jumlah item
1	Penggunaan media dalam mengajar	1
2	Media yang digunakan dalam mengajar	1
3	Kesukaan terhadap mata pelajaran	1
4	Cara mengajar guru	1
5	Pendapat siswa tentang pembelajaran	1
6	Kondisi yang diinginkan siswa dalam proses pembelajaran	1
7	Kesulitan yang dihadapi siswa dalam belajar	1
8	Pendapat siswa tentang penyampaian pembelajaran dengan komputer	1

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan ini tersusun beberapa bentuk data yang berbeda, untuk itu penyajian dan teknik analisis datanya juga berbeda satu sama lain. Adapun pembagian teknik analisis data sebagai berikut :

- a. Data kualitatif berupa komentar, kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi dan siswa dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk multimedia pembelajaran ini. Proses revisi produk disajikan secara rinci dengan menyajikan tahap-tahap revisi yang telah dilakukan berdasarkan hasil dari setiap tahap uji coba. Pada bagian ini akan ditampilkan produk sebelum dan sesudah revisi pada setiap tahap revisi disertai dengan deskripsi yang menjelaskan proses revisi.
- b. Data kuantitatif mengenai kualitas multimedia yang diperoleh dari para responden melalui kuesioner dengan skala Likert dianalisis secara statistik deskriptif, dengan langkah-langkah: (a) pengumpulan data kasar; (b) pemberian skor; (c) skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan acuan konversi pada pendekatan PAP (Penilaian Acuan Patokan) sebagai berikut (Sukardjo, 2005 :53) :

Tabel 8. Kriteria Penilaian

Skor		Kriteria
Rumus	Rentang	
$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	$X > 4,2$	Sangat Baik
$\bar{X}_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
$\bar{X}_i - 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 0,6 S_{b_i}$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{b_i}$	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 S_{b_i}$	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan :

\bar{X}_i = Rarata skor ideal = $1/2$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

S_{b_i} = Simpangan baku ideal = $1/6$ (skor maksimal ideal – skor minimal z ideal)

X = Skor aktual

Berikut perhitungan data pada masing-masing skala:

$$\text{Skor Mak} = 5$$

$$\text{Skor Min} = 1$$

$$X_i = \frac{1}{2} (5+1)$$

$$= 3$$

$$S_{b_i} = \frac{1}{6} (5-1)$$

$$= 0,67$$

$$\text{Skala 5} = X > 3 + (1,8 \times 0,67)$$

$$= X > 3 + 1,2$$

$$= X > 4,2$$

$$\text{Skala 4} = 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,8 \times 0,67)$$

$$= 3 + 0,4 < X \leq 4,2$$

$$= 3,4 < X \leq 4,2$$

$$\text{Skala 3} = 3 - (0,6 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,6 \times 0,67)$$

$$= 3 - 0,4 < X \leq 3 + 0,4$$

$$= 2,6 < X \leq 3,4$$

$$\text{Skala 2} = 3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,6 \times 0,67)$$

$$= 3 - 1,2 < X \leq 3 - 0,4$$

$$= 1,8 < X \leq 2,6$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 3 - (1,8 \times 0,67)$$

$$= X \leq 3 - 1,2$$

$$= X \leq 1,8$$

Dalam penelitian ini, nilai kelayakan minimal “cukup”, sebagai hasil penilaian baik dari ahli media maupun ahli materi dan siswa. Jika hasil penilaian akhir keseluruhan pada aspek pembelajaran, aspek isi/materi, aspek tampilan dan aspek pemrograman dengan minimal nilai “cukup” oleh para ahli, maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak digunakan sebagai sumber belajar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perencanaan Produk

1. Studi Pendahuluan

a. Studi Lapangan

1) Deskripsi Data dan Analisis Kebutuhan

Multimedia pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan khususnya Kompetensi Dasar Kredit Macet bagi siswa kelas X Paket Keahlian Akuntansi SMK dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara personal dengan guru pengampu mata pelajaran dasar-dasar perbankan dan responden. Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan tersebut antara lain :

- a) Proses pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan masih didominasi guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat *teacher center*.
- b) Proses pembelajaran yang selama ini dilakukan masih menggunakan modul dan *power point presentation* dari guru sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran dasar-dasar perbankan.
- c) Keterbatasan waktu pertemuan untuk mata pelajaran dasar-dasar perbankan yang hanya 3 jam pelajaran per minggu.

- d) Multimedia pembelajaran interaktif dasar-dasar perbankan kelas X paket keahlian akuntansi untuk materi semester 2 belum ada di sekolah khususnya materi pokok kredit macet.
- e) Siswa memerlukan media yang dapat merangsang dan membangkitkan semangat belajar dan sebagai salah satu alternatif sumber belajar yang dapat digunakan secara individu maupun kelompok.
- f) Siswa kesulitan memahami materi pelajaran dasar-dasar perbankan, khususnya materi tentang kredit macet yang didalamnya banyak istilah asing dalam perbankan yang memerlukan penjelasan.

Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan multimedia pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran khususnya mata pelajaran dasar-dasar perbankan dengan materi pokok Kredit Macet. Produk yang layak dan dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran pada multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini dikarenakan pada multimedia pembelajaran interaktif mempunyai banyak kelebihan, yakni dapat menampilkan gambar, video, animasi yang dapat membantu siswa berinteraksi dengan sumber belajar.

Keberadaan laboratorium komputer dan fasilitas penunjang yang lengkap juga sangat mendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Melihat kondisi tersebut, peneliti mempunyai gagasan dan rencana untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

b. Studi Pustaka

1) Deskripsi Mata Pelajaran dan Alokasi Pembelajaran

Mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan merupakan mata pelajaran baru dalam kurikulum 2013 untuk kelas X. mata pelajaran dasar-dasar perbankan berisi pengenalan terhadap dunia perbankan dan segala sesuatu yang berkaitan dengan bank. Pelajaran dasar-dasar perbankan hanya diberi waktu 3 jam pelajaran dalam seminggu.

2) Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif mempunyai karakteristik sebagai berikut

- a) Mampu memperkuat respon pengguna secara cepat dan sering
- b) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri

- c) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan
- d) Terdiri lebih dari satu media yang berbeda
- e) Memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna
- f) Memiliki kelengkapan isi dan petunjuk yang jelas, sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

B. Pengembangan Produk

1. Perencanaan

a. Menentukan Kompetensi Inti

Peneliti mengambil standar kompetensi dari silabus dan RPP yang diberikan oleh guru mata dasar-dasar perbankan yang telah sesuai dengan kurikulum. Kompetensi inti yang digunakan pada mata pelajaran ini bertujuan menyediakan pengenalan dan gambaran tentang mata pelajaran dasar-dasar perbankan khususnya materi pokok kredit macet.

b. Menentukan Kompetensi Dasar

Kompetensi dasar di ambil dari kompetensi inti yaitu :

- 1) Menjelaskan pengertian, penyebab, penggolongan, dan penyelesaian kredit macet
- 2) Mengidentifikasi penyebab kredit macet

c. Mengembangkan Materi Pembelajaran

Materi yang dikembangkan adalah materi pokok kredit macet. Materi yang dikembangkan berupa materi tutorial, berikut rincian materi kredit macet yang dikembangkan

1) Pengertian Kredit Macet

Pengertian tentang kredit macet dimulai dari pengertian kredit diambil dari beberapa pendapat para ahli, yang kemudian disimpulkan. Hal yang sama juga pada pengertian kredit macet yang diambil dari pendapat para ahli pada akhir terdapat kesimpulan kredit macet.

2) Penggolongan Kolektibilitas Kredit

Penggolongan kolektibilitas kredit dibagi menjadi empat, yaitu kredit lancar, kredit kurang lancar, kredit diragukan, dan kredit macet.

3) Penyebab Kredit Macet

- a) Berdasarkan prospek usaha
- b) Berdasarkan keuangan debitur
- c) Berdasarkan kemampuan membayar
- d) Berdasarkan faktor eksternal bank
- e) Berdasarkan faktor internal bank

- 4) Cara menyelesaikan kredit macet
 - a) Teknik pengendalian preventif
 - b) Teknik pengendalian represif
 - c) Menyelesaikan kredit macet melalui administrasi
 - d) Penyelesaian kredit macet berdasarkan jalur hukum yang berlaku

2. Mendesain *Protoype Multimedia*

Tahap mendesain *protoype multimedia* mencakup 2 langkah, yaitu :

- a. Pembuatan *Flowchart*

Tahap desain produk ini peneliti membuat *flowchart*, yakni diagram yang memberikan gambaran akhir dari suatu tampilan ke tampilan lainnya. *Flowchart* bertujuan untuk mempermudah dalam perencanaan programnya (*Flowchart* terlampir dihalaman 137).

- b. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard bertujuan untuk mempermudah dalam merancang alur, ilustrasi dan visualisasi tiap *scene* dan *frame*. *Storyboard* digunakan untuk sebuah sketsa yang menggunakan kata-kata dalam mengungkapkan suatu cerita (*Storyboard* terlampir dihalaman 138).

3. Memproduksi Multimedia Interaktif

a. Mengumpulkan bahan-bahan pendukung

Pada tahap ini pengumpulan bahan-bahan pendukung, seperti gambar, *sound*, video, animasi. Pengumpulan bahan-bahan pendukung tersebut bersumber yang di ambil dari produksi sendiri dan di dukung dari internet. *Software* utama yang digunakan dalam pembuatan produk multimedia yakni *Adobe Flash CS5*, sedangkan *software* pendukungnya meliputi *Camtasia Studio 7.0*, *Corel Draw X4*, dan *Adobe Soundboth*.

b. Pengembangan produksi media terdiri dari beberapa segi, sebagai berikut :

1) Desain Cover

Cover didesain dengan menggunakan prinsip keserasian dan kekontrasan antara latar belakang, tulisan, gambar, huruf, tata letak, dan warna. *Cover* didesain dengan aplikasi *Corel Draw X6*, hal ini diterapkan berdasarkan prinsip kesesuaian, keseimbangan, dan kekontrasan antara materi dan covernya, begitu juga dengan sasaran program multimedia.

2) Segi Materi

Materi yang disajikan pada multimedia interaktif ini adalah materi pelajaran dasar-dasar perbankan dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet. Pemilihan materi berdasarkan hasil

analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan kebutuhan proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini juga dilengkapi dengan video dan latihan soal yang berfungsi untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi serta menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari dari multimedia pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar perbankan dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet. Siswa juga bisa memilih materi yang ada pada menu materi, isi materi yang ada pada multimedia pembelajaran interaktif sudah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, sehingga media yang disajikan menjadi media yang benar-benar sesuai untuk mendukung pembelajaran

3) Segi Gambar

Gambar dikembangkan dengan meletakkan prinsip keserasian kemenarikan, proporsi ukuran. Penempatan gambar pada multimedia interaktif ini menggunakan program *Adobe Flash CS 5* dan dikolaborasikan menggunakan program *Adobe Photoshop CS 6*. Dari segi gambar dikembangkan sesuai dengan ide peneliti dan masukan dari ahli media dan ahli materi. Sumber gambar berasal dari internet, hal ini diupayakan untuk mendukung kejelasan materi.

4) Segi Teks

Teks atau tulisan dikembangkan dengan meletakkan prinsip keserasian, kecocokan, kemenarikan, kejelasan dan proporsi ukuran. Teks dipilih berdasarkan jenis huruf dan warna huruf. Penulisan teks menggunakan program *Adobe Flash CS 5* mayoritas *font* yang dipilih adalah *Futura*. Segi teks dikembangkan sesuai ide peneliti dan masukan para ahli.

5) Segi Audio

Suara dikembangkan berdasarkan prinsip kejernihan, kesesuaian, kemenarikan, dan intonasi. Perekam suara dan pengeditan audio menggunakan *Audacity* dan *WinAVI* kemudian dikolaborasikan dengan menggunakan program *Adobe Flash CS 5* untuk disesuaikan dengan animasi pada multimedia pembelajaran interaktif. Materi pada multimedia pembelajaran interaktif disajikan dengan karakteristik siswa. Siswa juga bisa mengatur keberadaan musiknya.

6) Segi Animasi

Animasi dikembangkan dengan meletakkan prinsip keserasian, kecocokan, kemenarikan, dan proporsi ukuran. Pembuatan animasi menggunakan *Adobel Flash CS 5*. Animasi juga dikombinasikan dengan teks dan gambar serta video agar tercipta kesempurnaan animasi dalam menunjang materi yang

disajikan. Animasi sudah disajikan dari mulai intro, pembuka, halaman depan, dan materi yang disajikan.

7) Segi Interaktif

Segi interaktif dikembangkan untuk memberikan daya tarik siswa terhadap media melalui penyajian bingkai, animasi, dan musik atau audio. Penyajian media diawali dengan animasi pembuka dan interaksi dengan pengguna diminta memulai pembelajaran dengan menekan “menu utama“. Pengguna menekan tombol “menu utama“, maka pengguna akan disajikan menu utama. Adapun pilihan tombol pada menu utama antara lain :

a) Petunjuk

Pada menu petunjuk terdapat penjelasan tentang fungsi tombol-tombol yang terdapat dalam media.

b) Kompetensi

Pada menu kompetensi terdapat penjelasan tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar.

c) Materi

Pada menu materi terdapat beberapa sub materi pengertian kredit macet, penggolongan kolektibilitas kredit, penyebab kredit macet, cara menyelesaikan kredit macet dan glosarium. Setiap masing-masing tombol pilihan materi

berisi penjelasan yang sudah disesuaikan pada kompetensi dasar.

d) Latihan

Pada menu latihan berisi 20 soal latihan pilihan ganda yang mempunyai umpan balik dan skor dari jawaban pengguna.

e) Intermezo

Pada menu intermezo terdapat contoh kasus kredit macet yang terjadi di lapangan.

f) Profil

Pada menu ini terdapat informasi pengembang media dan pembimbing.

g) Keluar

Tombol ini jika diklik akan keluar pilihan “ya” atau “tidak”, jika “ya” maka pengguna akan keluar dari program dan akan menuju tampilan penutup program.

Setelah menyelesaikan pembuatan produk maka peneliti melakukan langkah selanjutnya, yaitu melakukan validasi ahli media, ahli materi, uji satu-satu, uji kelompok kecil dan kelompok besar kepada siswa sebagai pengguna. Uji satu-satu melibatkan 2 siswa dan dilanjutkan kelompok kecil yang melibatkan 9 siswa. Selanjutnya pada tahap uji coba kelompok besar melibatkan 20 siswa.

c. *Finishing Prototype* produk

Pada tahap ini, selanjutnya mengemas program dalam bentuk kepingan *Compact Disk* (CD) dengan desain *cover* yang sesuai dengan media yang di kembangkan.

4. Validasi Ahli

a. Validasi Ahli Materi

Multimedia pembelajaran mata pelajaran dasar-dasar perbankan pada Kompetensi Dasar Kredit Macet kelas X Paket Keahlian Akuntansi yang dikembangkan ini divalidasi oleh ahli materi, Ibu Lely Inayah S.Pd. Validasi oleh ahli materi dilakukan 2 tahap. Validasi tahap pertama dilaksanakan tanggal 28 Februari 2015. Validasi ahli materi tahap 1 meliputi 2 aspek yaitu, aspek pembelajaran dan aspek materi. Data kedua aspek tersebut hasilnya sebagai berikut :

1) Aspek pembelajaran

Validasi pada aspek pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dari aspek pembelajaran. Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 14 butir indikator. Berdasarkan 14 indikator tersebut dapat dideskripsikan : 42,86% dikategorikan sangat layak, 42,86%

dikategorikan layak, 14,29% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang layak, 0% dikategorikan sangat kurang layak. Skor rata-sata pada aspek pembelajaran adalah 4,28 dan dikategorikan layak. Indikator yang mendapat skor sangat layak yaitu kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar, kejelasan model pembelajaran dalam produk yang dikembangkan, variasi penyampaian materi dalam produk yang dikembangkan, kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan pada produk yang dikembangkan, daya tarik produk dalam memotivasi siswa untuk belajar. Indikator yang mendapat skor layak yaitu ketepatan materi pokok dengan kompetensi dasar, kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program, kejelasan sasaran pengguna produk, kejelasan petunjuk belajar dengan produk yang dikembangkan, pemberian umpan balik ke pengguna, keruntutan soal latihan yang disajikan. Indikator yang mendapatkan skor cukup yaitu waktu penyajian materi dan ketepatan penjelasan materi dalam produk yang dikembangkan. Hasil validasi selengkapnya pada aspek pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 9. Hasil Penilaian Tahap 1 Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar	5	Sangat layak
2.	Ketepatan materi pokok dengan kompetensi dasar	4	Layak
3.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	4	Layak
4.	Kejelasan judul-judul materi dalam program	5	Sangat layak
5.	Kejelasan sasaran pengguna produk	4	Layak
6.	Waktu penyajian materi	3	Cukup
7.	Kejelasan petunjuk belajar dengan produk yang dikembangkan	4	Layak
8.	Kejelasan model pembelajaran dalam produk yang dikembangkan	5	Sangat layak
9.	Variasi penyampaian materi dalam produk yang dikembangkan	5	Sangat layak
10.	Ketepatan penjelasan materi dalam produk yang dikembangkan	3	Cukup
11.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan pada produk yang dikembangkan	5	Sangat layak
12.	Pemberian umpan balik ke pengguna	4	Layak
13.	Keruntutan soal latihan yang disajikan	4	Layak
14.	Daya tarik produk dalam memotivasi siswa untuk belajar	5	Sangat layak
Jumlah		60	
Rata-rata		4,28	Sangat baik

2) Aspek Materi

Validasi pada aspek materi dimaksudkan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran dari aspek isi materi. Butir-butir penilaian terdiri dari 9 butir indikator. Berdasarkan 9 indikator tersebut dapat dideskripsikan : 22,2% dikategorikan sangat layak, 66,6% dikategorikan layak, 11,1% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang layak, 0% dikategorikan sangat kurang layak. Skor rata-rata pada aspek materi adalah

4,11 dan dikategorikan layak. Indikator yang mendapat skor sangat layak yaitu kejelasan materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran dan ketepatan animasi yang digunakan. Indikator yang dikategorikan layak yaitu kejelasan rumusan soal latihan pada produk yang dikembangkan, tingkat kesulitan soal dalam latihan, cakupan materi, kesesuaian urutan materi yang ada dalam pengembangan media, bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi, kemanfaatan gambar untuk mendukung materi. Indikator yang dikategorikan cukup yaitu ketepatan ilustrasi video dengan materi.

Tabel 10. Hasil Penilaian Tahap 1 Ahli Materi terhadap Aspek Materi

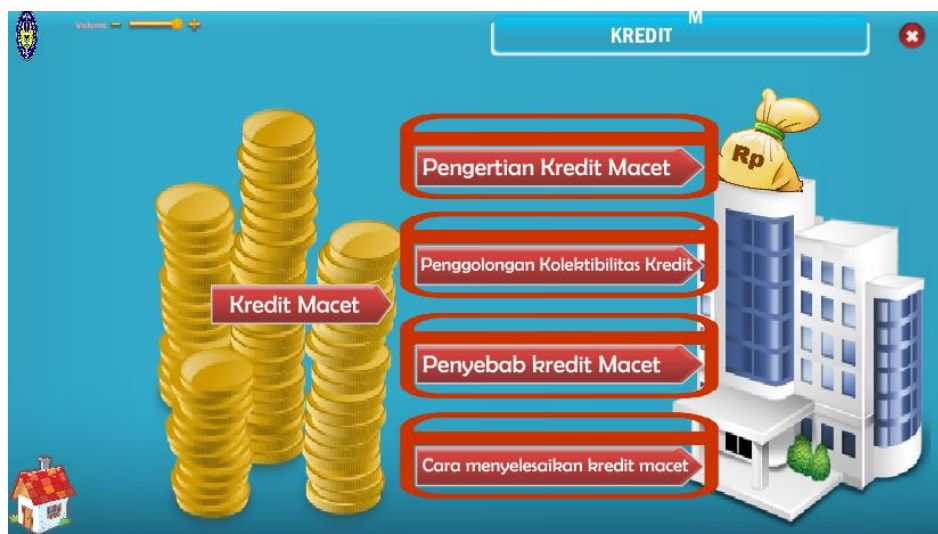
No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan soal latihan pada produk yang dikembangkan	4	Layak
2.	Tingkat kesulitan soal dalam soal latihan	4	Layak
3.	Cakupan Materi	4	Layak
4.	Kejelasan materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran	5	Sangat layak
5.	Kesesuaian urutan materi yang ada dalam pengembangan media	4	Layak
6.	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi	4	Layak
7.	Kemanfaatan gambar untuk mendukung materi	4	Layak
8.	Ketepatan ilustrasi video dengan materi	3	Cukup
9.	Ketepatan animasi yang digunakan	5	Sangat layak
Jumlah		37	
Rata-rata		4,11	baik

3) Komentar dan Saran Ahli Materi

- a) Untuk materi sudah bagus dan lengkap
- b) Ditambah dengan glosarium agar peserta didik lebih mengerti
- c) Video tentang kartu kredit macet dihilangkan saja diganti lebih kena materi kredit macet
- d) Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

4) Revisi

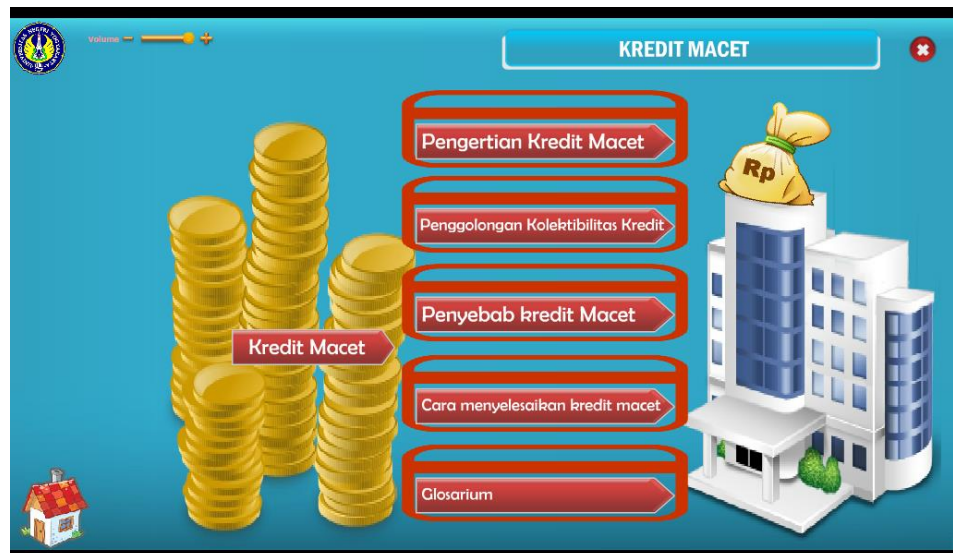
Berdasarkan komentar dan saran ahli materi maka dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran. Berikut ini beberapa tampilan yang dilakukan revisi dan perbaikan.



Gambar 6. Tampilan materi sebelum direvisi

Materi pada multimedia interaktif terdapat bahasa – bahasa yang tidak dapat dipahami siswa seperti kapabilitas, likuiditas, *insolvency*, kredit preferen, wanprestasi. Diperlukan adanya

penjelasan terhadap kata-kata tersebut, sehingga siswa bisa memahami materi secara utuh.



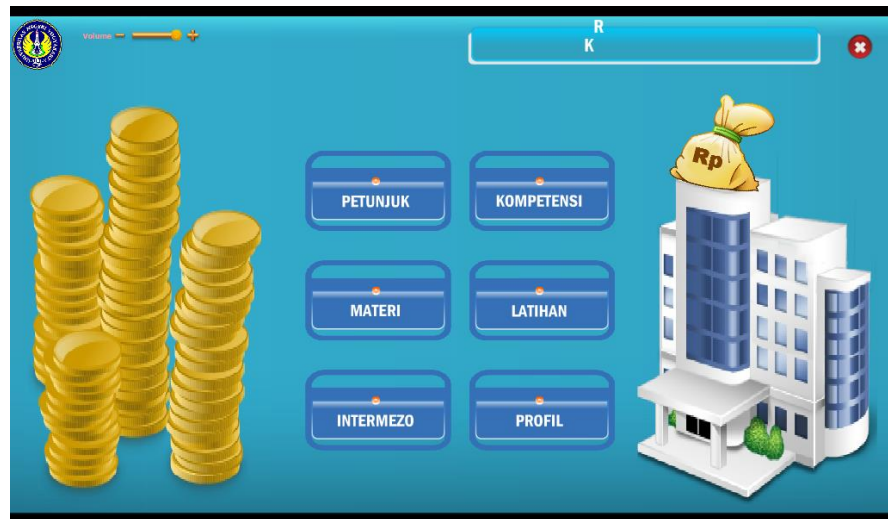
Gambar 7. Tampilan materi setelah direvisi

Pengembang menambahkan glosarium dalam menu materi, untuk memudahkan siswa membaca penjelasan tentang kata-kata yang sulit dipahami.



Gambar 8. Tampilan Menu utama sebelum direvisi

Ahli materi memberikan saran dalam menu video sebaiknya diganti dengan hal yang terkait dengan materi, video dalam menu video tidak relevan dengan materi kredit macet.



Gambar 9. Tampilan menu utama setelah di revisi

Setelah di revisi, pengembang mengganti menu video menjadi menu intermezo. Menu ini berisi tentang kasus-kasus kredit macet yang terjadi di lapangan.

Revisi produk multimedia interaktif mata pelajaran dasar-dasar perbankan pada Kompetensi Dasar Kredit Macet berdasarkan saran dari ahli materi dilakukan sebanyak 1 kali revisi. Setelah melakukan revisi produk multimedia maka dilanjutkan dengan penilaian tahap 2. Validasi tahap 2 dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2015.

a) Aspek Pembelajaran

Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek pembelajaran dan aspek materi. Data validasi tersebut hasilnya sebagai berikut. Berdasarkan 14 indikator aspek pembelajaran multimedia interaktif sebagai berikut : 14,3% dikategorikan sangat layak, 64,3% dikategorikan layak, 21,4% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan tidak layak, dan 0% dikategorikan sangat tidak layak. Rata-rata skor pada aspek pembelajaran 3,92 dan dikategorikan cukup. Indikator yang dikategorikan sangat layak yaitu kesesuaian kompetensi dasar dengan kompetensi inti dan ketepatan materi pokok dengan kompetensi dasar. Indikator yang dikategorikan layak yaitu kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program, kejelasan judul-judul materi dalam program, kejelasan sasaran pengguna produk, kejelasan model pembelajaran dalam produk yang dikembangkan, variasi penyampaian materi dalam produk yang dikembangkan, ketepatan penjelasan materi dalam produk yang dikembangkan, kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan pada produk yang dikembangkan, pemberian umpan balik ke pengguna, keruntutan. Indikator yang dikategorikan cukup yaitu waktu penyajian materi, kejelasan petunjuk belajar dengan produk yang dikembangkan, daya tarik produk dalam memotivasi siswa

untuk belajar. Hasil validasi selengkapnya pada aspek pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 11. Hasil Penilaian Tahap 2 oleh Ahli Materi terhadap Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar	5	Sangat layak
2.	Ketepatan materi pokok dengan kompetensi dasar	5	Sangat layak
3.	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	4	Layak
4.	Kejelasan judul-judul materi dalam program	4	Layak
5.	Kejelasan sasaran pengguna produk	4	Layak
6.	Waktu penyajian materi	3	Cukup
7.	Kejelasan petunjuk belajar dengan produk yang dikembangkan	3	Cukup
8.	Kejelasan model pembelajaran dalam produk yang dikembangkan	4	Layak
9.	Variasi penyampaian materi dalam produk yang dikembangkan	4	layak
10.	Ketepatan penjelasan materi dalam produk yang dikembangkan	4	layak
11.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan pada produk yang dikembangkan	4	layak
12.	Pemberian umpan balik ke pengguna	4	layak
13.	Keruntutan soal latihan yang disajikan	4	layak
14.	Daya tarik produk dalam memotivasi siswa untuk belajar	3	cukup
Jumlah		55	
Rata-rata		3,92	Cukup

b) Aspek Materi

Berdasarkan 9 indikator tersebut dapat dideskripsikan : 0% dikategorikan sangat layak, 100% dikategorikan layak, 0% dikategorikan cukup, 0%

dikategorikan kurang layak, 0% dikategorikan sangat tidak layak. Rata-rata skor pada aspek materi adalah 4 dan dikategorikan cukup. Indikator yang dikategorikan layak yaitu kejelasan rumusan soal latihan pada produk yang dikembangkan, tingkat kesulitan soal dalam latihan soal, cakupan materi, kejelasan materi yang ada didalam pengembangan media, bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi, kemanfaatan gambar untuk mendukung materi, ketepatan ilustrasi video dengan materi, ketepatan animasi yang digunakan. Hasil validasi selengkapnya pada aspek materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 12. Hasil Penilaian Tahap 2 Ahli Materi Terhadap Aspek Materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan rumusan soal latihan pada produk yang dikembangkan	4	layak
2.	Tingkat kesulitan soal dalam soal latihan	4	Layak
3.	Cakupan Materi	4	Layak
4.	Kejelasan materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran	4	Layak
5.	Kesesuaian urutan materi yang ada dalam pengembangan media	4	Layak
6.	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi	4	Layak
7.	Kemanfaatan gambar untuk mendukung materi	4	Layak
8.	Ketepatan ilustrasi video dengan materi	4	Layak
9.	Ketepatan animasi yang digunakan	4	layak
Jumlah		36	
Rata-rata		4	baik

b. Validasi Ahli Media

Pada validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yaitu Ibu Annisa Ratna Sari, M.S.Ed. Validasi dilakukan 2 tahap. Tahap pertama pada tanggal 25 Februari 2015 dan penilaian tahap kedua pada tanggal 11 Maret 2015. Validasi ahli media tahap 1 meliputi 2 aspek yaitu, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Penilaian terhadap multimedia ini menggunakan skala penilaian sebagai berikut : 1 = sangat kurang layak, 2 = kurang layak, 3 = cukup, 4 = layak, 5 = sangat layak. Data penilaian tahap 1 hasilnya sebagai berikut :

1) Aspek Tampilan

Aspek tampilan meliputi 13 indikator penilaian. Berikut deskripsi hasil penilaian tahap 1 oleh ahli media : 0% dikategorikan sangat layak, 76,9% dikategorikan layak, 23,1% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang layak, 0% dikategorikan sangat kurang layak. Rata-rata skor penilaian pada aspek ini adalah 3,77 dan dikategorikan baik. Indikator yang dikategorikan layak ada 10, yaitu pemilihan warna desain *cover*, materi bahan CD, materi bahan *cover*, pemilihan bahan *cover*, ukuran tulisan, warna tulisan, kualitas gambar, komposisi warna, komposisi warna tulisan dan gambar terhadap *background*, dan kemenarikan gambar. Indikator yang

dikategorikan cukup ada 2 yaitu, bentuk tulisan dan ukuran animasi.

Tabel 13. Hasil Penilaian Tahap 1 Ahli Media terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Pemilihan warna desain cover	4	Layak
2.	Kesesuaian font	3	Cukup
3.	Materi bahan CD	4	Layak
4.	Materi bahan cover	4	Layak
5.	Pemilihan gambar cover	4	Layak
6.	Ukuran tulisan	4	Layak
7.	Bentuk tulisan	3	Cukup
8.	Warna tulisan	4	Layak
9.	Kualitas gambar	4	Layak
10.	Komposisi warna	4	Layak
11.	Komposisi warna tulisan dan gambar terhadap warna background	4	Layak
12.	Ukuran animasi	3	Cukup
13.	Kemenarikan gambar	4	Layak
Jumlah skor		49	
Rata-rata skor		3,77	Baik

2) Aspek Pemrograman

Aspek pemrograman meliputi 12 indikator, berikut deskripsi hasil penilaian aspek pemrograman tahap 1 oleh ahli media terhadap indikator tersebut : 41,6% dikategorikan sangat layak, 41,6% dikategorikan layak, 16,6% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang layak, 0% dikategorikan sangat kurang layak. Rata-rata skor penilaian pada aspek ini adalah 4,25 dan dikategorikan sangat baik. Indikator yang dikategorikan sangat layak ada 5, respon balik penilaian evaluasi, kejelasan musik, keserasian audio, volume audio, penggunaan efek suara. Indikator yang dikategorikan layak ada 5, yaitu kemudahan penggunaan,

kemudahan menjalankan animasi, efektivitas navigasi, bentuk navigasi, dan kesesuaian audio tombol. Indikator yang dikategorikan cukup ada 2, yaitu konsistensi tombol dan kemudahan penggunaan navigasi. Hasil selengkapnya dari penilaian tahap 1 terhadap aspek pemrograman dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 14. Hasil Penilaian Tahap 1 Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kemudahan penggunaan	4	Layak
2.	Kemudahan menjalankan animasi	4	Layak
3.	Konsistensi tombol	3	Cukup
4.	Respon balik penilaian evaluasi	5	Sangat layak
5.	Efektivitas navigasi	4	Layak
6.	Kemudahan penggunaan navigasi	3	Cukup
7.	Bentuk navigasi	4	Layak
8.	Kejelasan musik	5	Sangat layak
9.	Keserasian audio	5	Sangat layak
10.	Volume audio	5	Sangat layak
11.	Kesesuaian audio tombol	4	Layak
12.	Penggunaan efek suara	5	Sangat layak
Jumlah skor		51	
Rata-rata skor		4,25	Sangat baik

3) Komentar dan Saran Ahli Media

- a) Di bagian video huruf diseragamkan, jangan kombinasi huruf besar dan kecil
- b) Siswa tidak bisa memasukkan nama di bagian latihan soal
- c) Bagian video dan materi, usahakan film/ video jangan langsung berputar/ jalan, tapi beri opsi untuk mengklik mulai

- d) Kalau bisa tombol – dan + di bagian volume supaya bisa diaktifkan
- e) Dalam materi ditambahkan tombol yang menuju materi, sehingga tidak meninggalkan fungsi *home*.

4) Revisi

Berdasarkan komentar dan saran ahli media maka dilakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran. Berikut ini beberapa tampilan yang dilakukan revisi dan perbaikan terhadap produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan peneliti.



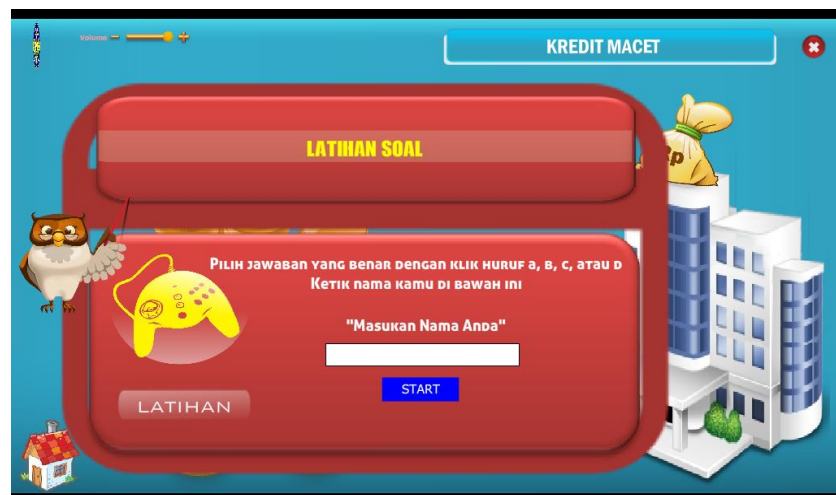
Gambar 10. Tampilan menu video sebelum di revisi

Di bagian video tampilan judul tidak seragam dan menggunakan kombinasi huruf besar dan kecil. Sehingga ahli media menyarankan untuk mengganti *font* judul dengan yang lebih seragam.



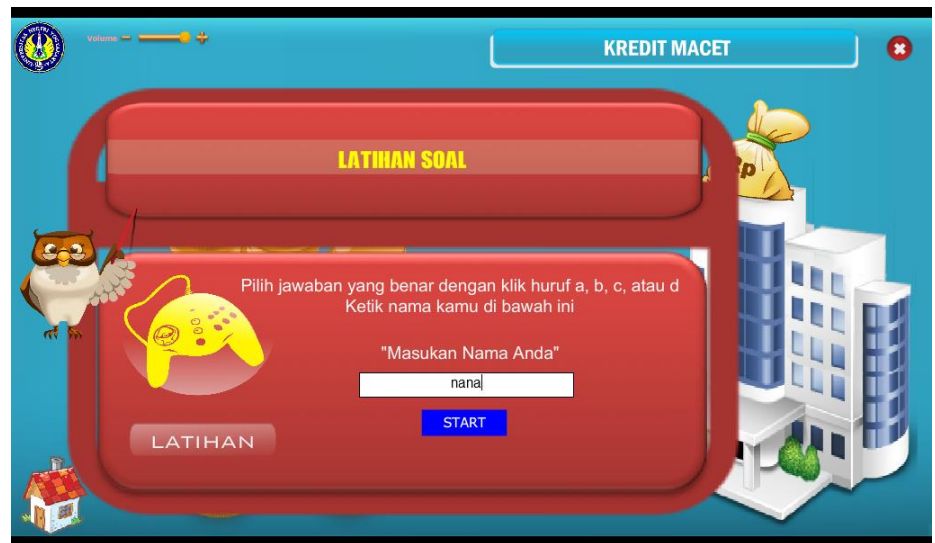
Gambar 11. Tampilan menu intermezo setelah di revisi

Video dalam media menurut ahli materi tidak relevan dengan materi, sehingga menu video di ganti dengan menu intermezo yang berisi kasus-kasus kredit macet yang terjadi di lapangan. Judul sudah menggunakan *font* yang seragam.



Gambar 12. Tampilan menu latihan sebelum di revisi

Siswa tidak bisa mengetik nama di bagian latihan soal. Sehingga ahli media menyarankan untuk memperbaiki kekurangan tersebut.



Gambar 13. Tampilan menu latihan setelah di revisi

Setelah direvisi, program yang mengatur untuk mengetik nama sudah di perbaiki, sehingga siswa dapat mengetikkan nama dalam menu latihan.



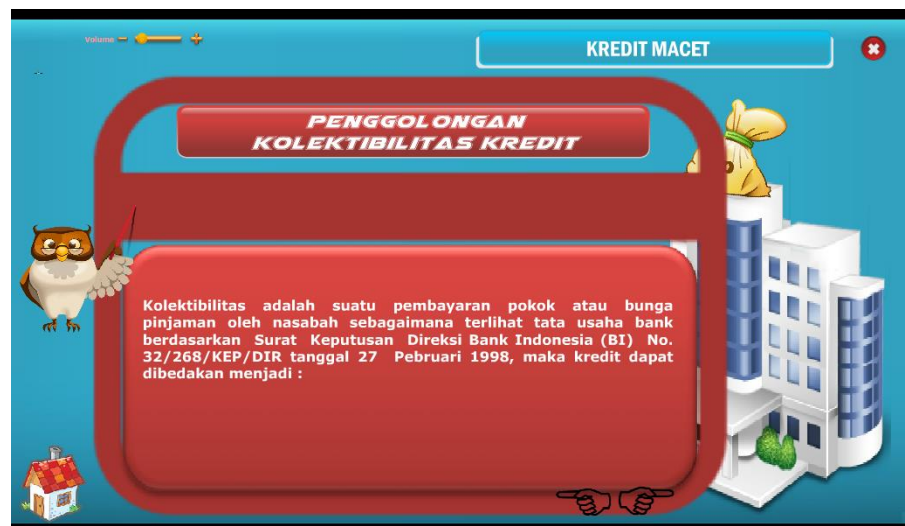
Gambar 14. Tampilan video dalam materi langsung berputar

Dalam menu materi terdapat video, ketika materi dibuka video langsung berputar tanpa ada pilihan untuk menekan

tombol *play*. Sehingga ahli media menyarankan agar video tidak langsung berputar ketika materi dibuka.



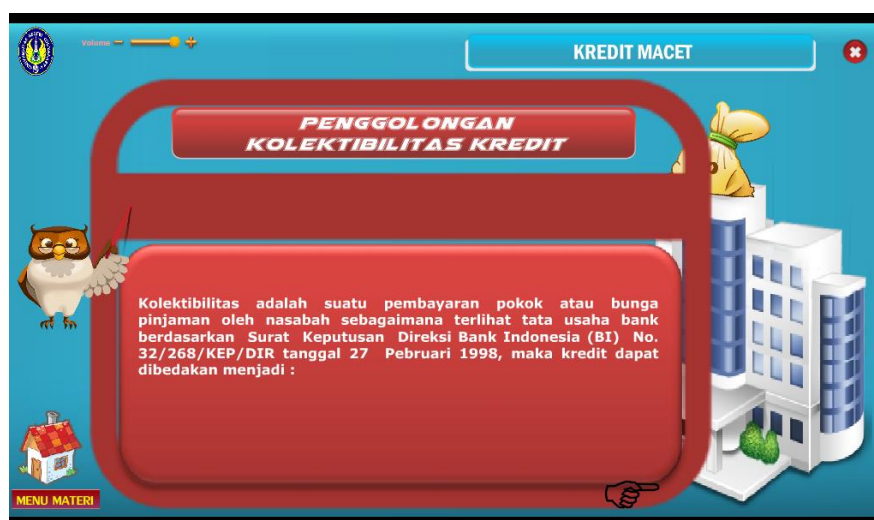
Gambar 15. Tampilan video tidak langsung berputar dibuka, sehingga siswa bisa memilih menekan tombol *play* atau melanjutkan materi.



Gambar 16. Tampilan materi sebelum direvisi

Dalam materi yang awal terdapat tombol tangan kearah kiri yang tidak mempunyai fungsi, sehingga menurut

saran ahli media dihilangkan. Selain itu, ketika mengklik tombol home, akan kembali ke menu materi bukan ke menu utama. Hal tersebut akan menghilangkan esensi tombol home, yang kembali ke menu utama. Saran dari ahli media yaitu, menambahkan tombol ke menu materi. Sehingga tombol home tetap pada fungsinya, kembali ke menu utama.



Gambar 17. Tampilan materi setelah direvisi

Dalam materi tombol tangan ke kiri sudah dihapus, dan menu materi ditambahkan dibawah tombol home. Sehingga tombol home sesuai fungsinya, yaitu kembali ke menu utama, sedangkan untuk kembali ke menu materi pilih menu materi yang terletak dibawah tombol home.

Saran dan komentar dari ahli media menjadi panduan dalam melaksanakan revisi multimedia pembelajaran. Setelah revisi selesai maka dilanjutkan dengan penilaian tahap 2. Dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2015. Penilaian tahap 2 ini juga meliputi 2

aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Adapun hasil penilaian tahap 2 sebagai berikut.

a) Aspek Tampilan

Aspek tampilan meliputi 13 indikator penilaian. Berikut deskripsi hasil penilaian tahap 2 oleh ahli media : 46,8% dikategorikan sangat layak, 53,8% dikategorikan layak, 0% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan kurang layak, 0% dikategorikan sangat tidak layak. Indikator yang dikategorikan sangat layak yaitu kesesuaian font, ukuran tulisan, bentuk tulisan, warna tulisan, kualitas gambar, ukuran animasi. Indikator yang dikategorikan layak adalah pemilihan warna desain *cover*, materi bahan CD, materi bahan *cover*, pemilihan gambar *cover*, komposisi warna, komposisi warna tulisan dan gambar terhadap warna *background*. Hasil penilaian lengkap dari ahli media tahap kedua dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 15. Hasil Penilaian Tahap 2 Ahli Media terhadap Aspek Tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Pemilihan warna desain cover	4	Layak
2.	Kesesuaian font	5	Sangat layak
3.	Materi bahan CD	4	Layak
4.	Materi bahan cover	4	Layak
5.	Pemilihan gambar cover	4	Layak
6.	Ukuran tulisan	5	Sangat layak
7.	Bentuk tulisan	5	Sangat layak
8.	Warna tulisan	5	Sangat layak
9.	Kualitas gambar	5	Sangat layak
10.	Komposisi warna	4	Layak
No	Indikator	Skor	Kriteria
11.	Komposisi warna tulisan dan gambar terhadap warna background	4	Layak
12.	Ukuran animasi	5	Sangat layak
13.	Kemenarikan gambar	4	Layak
Jumlah skor		58	
Rata-rata skor		4,46	Sangat baik

b) Aspek Pemrograman

Aspek Pemrograman meliputi 12 indikator. Berikut deskripsi hasil penilaian aspek pemrograman tahap 2 ahli media terhadap indikator tersebut : 25% dikategorikan layak, 66,6% dikategorikan layak, 8,3% dikategorikan cukup, 0% dikategorikan tidak layak, 0% dikategorikan sangat tidak layak. Rata-rata skor penilaian pada aspek ini adalah 4,16 dan dikategorikan baik. Indikator yang mendapat kriteria sangat layak yaitu konsistensi tombol, kejelasan musik, penggunaan efek suara. Indikator yang dikategorikan layak yaitu kemudahan penggunaan, kemudahan menjalankan animasi, respon balik penilaian evaluasi, efektivitas navigasi, bentuk navigasi, keserasian audio, volume audio, kesesuaian audio tombol

Tabel 16. Hasil Penilaian Tahap 2 Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kemudahan penggunaan	4	Layak
2.	Kemudahan menjalankan animasi	4	Layak
3.	Konsistensi tombol	5	Sangat layak
4.	Respon balik penilaian evaluasi	4	Layak
5.	Efektivitas navigasi	4	Layak
6.	Kemudahan penggunaan navigasi	3	Cukup
7.	Bentuk navigasi	4	Layak
8.	Kejelasan music	5	Sangat layak
9.	Keserasian audio	4	Layak
10.	Volume audio	4	Layak
11.	Kesesuaian audio tombol	4	Layak
12.	Penggunaan efek suara	5	Sangat layak
Jumlah skor		50	
Rata-rata skor		4,16	Sangat baik

C. Hasil Uji Coba Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Data Hasil Uji Coba Satu-satu

Uji coba lapangan awal terhadap produk multimedia pembelajaran dilakukan setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta mendapat rekomendasi layak untuk diujicobakan di lapangan. Siswa sangat antusias belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini, hal tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam memulai untuk belajar. Sebelum siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, peneliti telah bekerja sama dengan guru pengampu mata pelajaran dasar-dasar perbankan dan guru penanggungjawab laboratorium komputer. Setelah komputer siap untuk digunakan, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan singkat tentang multimedia pembelajaran serta angket yang diisi siswa. Beberapa siswa aktif bertanya mengenai prosedur pembuatan multimedia pembelajaran interaktif. Setelah semua siap, siswa memulai proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran. Uji coba lapangan awal ini melibatkan 2 orang siswa X AK 2 SMK Negeri 2 Magelang. Adapun hasil uji coba satu-satu multimedia interaktif sebagai berikut

Tabel 17. Hasil Uji Coba Satu-satu

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Apakah media ini mudah dipahami?	9	4,5	Baik
2	Apakah tujuan belajar mudah dipahami dan dimengerti?	8	4	Baik
3	Apakah materi pembelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuanmu?	6	3	Cukup
4	Apakah bahasa yang ditampilkan dalam multimedia pembelajaran dapat dipahami?	5	2,5	Kurang
5	Apakah penjelasan materi mudah dipahami?	5	2,5	Kurang
6	Apakah soal test yang disajikan sesuai dengan kompetensi?	9	4,5	Baik
7	Apakah susunan materi sudah baik?	10	5	Sangat baik
8	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini baik untuk belajar mandiri?	9	4,5	Baik
9	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini memberikan umpan balik?	8	4	Baik
10	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini memberikan motivasi belajarmu?	8	4	Baik
11	Bagaimana pendapatmu, apakah menu materi sudah jelas dan menarik?	10	5	Sangat baik
12	Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?	10	5	Sangat baik
13	Apakah ukuran jenis huruf dan ukuran dalam multimedia ini baik?	9	4,5	Baik
14	Apakah tombol navigasi yang ada pada multimedia ini baik?	10	5	Sangat baik
15	Apakah animasi yang disajikan pada multimedia ini menarik?	9	4,5	Baik
16	Apakah warna yang disajikan pada multimedia ini menarik?	9	4,5	Baik
17	Apakah musik yang disajikan pada multimedia ini menarik?	9	4,5	Baik
18	Apakah teks yang disajikan pada multimedia ini jelas?	10	5	Sangat baik
19	Apakah gambar yang disajikan mendukung kejelasan materi?	9	4,5	Baik
20	Apakah video yang disajikan mendukung kejelasan materi?	8	4	Baik
Jumlah		170	85	
Rata-rata			4,25	Sangat baik

Uji coba lapangan awal produk multimedia pembelajaran ini termasuk kedalam kategori “sangat baik” dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 4,25. Hasil uji coba awal menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mempunyai keunggulan bagi siswa yang lebih tertarik untuk belajar khususnya materi tentang kredit macet. Hasil uji coba lapangan awal juga menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak untuk dilakukan uji coba berikutnya. Siswa-siswa yang mengikuti uji coba lapangan awal ini memberikan saran agar multimedia interaktif dapat didistribusikan untuk pembelajaran mandiri. Selain itu, bahasa yang digunakan lebih disederhanakan.

2. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan setelah penyempurnaan hasil uji coba satu-satu. Sebelum siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan mengisi angket yang telah disediakan, terlebih dahulu peneliti memberikan penjelasan kepada siswa tentang bagaimana cara mengisi angket kepada siswa dan menjelaskan tentang multimedia interaktif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat antusias dan tertarik menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Siswa tidak merasa bosan mempelajari konten multimedia pembelajaran. Siswa juga terlihat menikmati multimedia pembelajaran interaktif. Uji coba lapangan melibatkan 10 orang siswa. Adapun hasil uji coba lapangan sebagai berikut

Tabel 18. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Apakah media ini mudah dipahami?	35	3,9	Baik
2	Apakah tujuan belajar mudah dipahami dan dimengerti?	36	4	Baik
3	Apakah materi pembelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuanmu?	32	3,6	Baik
4	Apakah bahasa yang ditampilkan dalam multimedia pembelajaran dapat dipahami?	33	3,7	Baik
5	Apakah penjelasan materi mudah dipahami?	30	3,3	Cukup
6	Apakah soal test yang disajikan sesuai dengan kompetensi?	42	4,7	Sangat baik
7	Apakah susunan materi sudah baik?	42	4,7	Sangat baik
8	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini baik untuk belajar mandiri?	37	4,1	Baik
9	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini memberikan umpan balik?	33	3,7	Baik
10	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini memberikan motivasi belajarmu?	37	4,1	Baik
11	Bagaimana pendapatmu, apakah menu materi sudah jelas dan menarik?	39	4,3	Sangat baik
12	Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?	40	4,4	Sangat baik
13	Apakah ukuran jenis huruf dan ukuran dalam multimedia ini baik?	40	4,4	Sangat baik
14	Apakah tombol navigasi yang ada pada multimedia ini baik?	41	4,6	Sangat baik
15	Apakah animasi yang disajikan pada multimedia ini menarik?	35	3,9	Baik
16	Apakah warna yang disajikan pada multimedia ini menarik?	36	4	Baik
17	Apakah musik yang disajikan pada multimedia ini menarik?	32	3,6	Baik
18	Apakah teks yang disajikan pada multimedia ini jelas?	41	4,6	Sangat baik
19	Apakah gambar yang disajikan mendukung kejelasan materi?	35	3,9	Baik
20	Apakah video yang disajikan mendukung kejelasan materi?	36	4	Baik
Jumlah		732	36.6	
Rata-rata		4,07	BAIK	

Uji coba kelompok kecil produk multimedia pembelajaran ini termasuk ke dalam kategori “Baik” dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 4,07. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mempunyai keunggulan bagi siswa yang lebih tertarik untuk belajar khususnya materi tentang kredit macet. Hasil uji coba kelompok kecil juga menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif layak untuk dilakukan uji coba berikutnya.

3. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar merupakan uji coba tahap akhir dan dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Sebelum siswa mengoperasikan komputer untuk menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan mengisi angket yang disediakan, terlebih dahulu peneliti memberikan penjelasan kepada siswa tentang bagaimana cara mengisi angket kepada siswa dan menjelaskan tentang multimedia pembelajaran kredit macet. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat antusias dan tertarik untuk menggunakan multimedia pembelajaran. Uji coba kelompok besar melibatkan 20 orang siswa. Hasil uji coba kelompok besar selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 19. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Apakah media ini mudah dipahami?	77	3,9	Baik
2	Apakah tujuan belajar mudah dipahami dan dimengerti?	77	3,9	Baik
3	Apakah materi pembelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuanmu?	73	3,7	Baik
4	Apakah bahasa yang ditampilkan dalam multimedia pembelajaran dapat dipahami?	79	4	Baik
5	Apakah penjelasan materi mudah dipahami?	71	3,6	Baik
6	Apakah soal test yang disajikan sesuai dengan kompetensi?	84	4,2	Sangat baik
7	Apakah susunan materi sudah baik?	81	4,1	Baik
8	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini baik untuk belajar mandiri?	78	3,9	Baik
9	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini memberikan umpan balik?	75	3,8	Baik
10	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini memberikan motivasi belajarmu?	84	4,2	Sangat baik
11	Bagaimana pendapatmu, apakah menu materi sudah jelas dan menarik?	82	4,1	Baik
12	Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?	90	4,5	Sangat baik
13	Apakah ukuran jenis huruf dan ukuran dalam multimedia ini baik?	89	4,5	Sangat baik
14	Apakah tombol navigasi yang ada pada multimedia ini baik?	87	4,4	Sangat baik
15	Apakah animasi yang disajikan pada multimedia ini menarik?	88	4,4	Sangat baik
16	Apakah warna yang disajikan pada multimedia ini menarik?	84	4,2	Sangat baik
17	Apakah musik yang disajikan pada multimedia ini menarik?	77	3,9	Baik
18	Apakah teks yang disajikan pada multimedia ini jelas?	86	4,3	Sangat baik
19	Apakah gambar yang disajikan mendukung kejelasan materi?	75	3,8	Baik
20	Apakah video yang disajikan mendukung kejelasan materi?	83	4,2	Sangat baik
Jumlah		1620	81	
Rata-rata		4,05	BAIK	

uji coba kelompok besar produk multimedia pembelajaran dengan jumlah 20 siswa termasuk ke dalam kategori “Baik”, dengan nilai rata-rata hasil penilaian siswa sebesar 4,05. Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa secara keseluruhan multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan “layak”.

D. Kajian Produk Akhir

Pengembangan multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran dasar-dasar perbankan dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet bagi siswa kelas X Paket Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang dalam pembuatannya menggunakan *Software Adobe Flash CS 5* telah selesai dikembangkan. Proses pembuatan dilaksanakan secara bertahap dan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang layak dilakukan serangkaian validasi ahli media, ahli materi, uji coba lapangan dan uji operasional. Semua rangkaian tersebut dimaksudkan untuk memperoleh data yang selanjutnya dilaksanakan revisi atau perbaikan agar tercapai multimedia pembelajaran yang layak dan bermanfaat bagi penggunanya.

Menjadi media pembelajaran untuk mata pelajaran dasar-dasar perbankan pada kompetensi dasar kredit macet karena telah melalui tahap desain dan pengembangan media, meliputi penulisan standard kompetensi dan kompetensi dasar, memilih dan mengembangkan materi pembelajaran, menentukan strategi dan pengalaman belajar, menetapkan indikator, menyusun *flowchart* dan *storyboard* yang digunakan dalam

pengembangan multimedia pembelajaran dengan memanfaatkan program *Adobe Flash CS 5* sebagai program utama dan didukung program lainnya seperti *Adobe Photoshop CS 6* dan *Corel Draw X6* untuk mengedit gambar dan foto, *Audicity* dan *Win Avi* untuk mengedit suara dan lagu. Program akan langsung aktif setelah dimasukkan dalam *CD Room* dan dapat membantu siswa belajar mandiri.

Pengembangan multimedia pembelajaran dilakukan setelah analisis kebutuhan dan analisis lapangan. Setelah produk multimedia pembelajaran jadi maka dilaksanakan tahap berikutnya yakni validasi. Validasi dilaksanakan 4 tahap yakni 2 tahap validasi ahli materi dan 2 tahap validasi ahli media dan dilanjutkan uji coba.

Validasi oleh ahli materi dilaksanakan untuk menilai 2 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek materi. Berdasarkan hasil penilaian tahap 1 terhadap aspek pembelajaran didapat skor rata-rata 4,28 dan dikategorikan sangat baik. Aspek materi mendapat skor rata-rata 4,11 dan dikategorikan baik. Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli materi dilakukan penilaian tahap 2. Penilaian tahap 2 terhadap aspek pembelajaran didapat skor rata-rata 3,92 dan dikategorikan cukup, sedangkan aspek materi mendapat skor rata-rata 4 dan dikategorikan baik.

Validasi oleh ahli media dilaksanakan untuk menilai 2 aspek yaitu, aspek tampilan dan aspek pemrograman. Berdasarkan hasil penilaian tahap I terhadap aspek tampilan didapat skor rata-rata 3,77 dan dikategorikan

baik. Aspek pemrograman mendapat skor rata-rata 4,25 dan dikategorikan sangat baik. Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli media dilakukan penilaian tahap 2. Penilaian tahap 2 terhadap aspek tampilan didapat skor rata-rata 4,46, dan dikategorikan sangat baik, sedangkan aspek pemrograman mendapat skor rata-rata 4,16 dan dikategorikan sangat baik.

Tahap uji coba dilaksanakan 3 tahap yakni uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Aspek yang dinilai pada tahap coba antara lain; aspek pembelajaran, aspek isi, aspek test, gambar, animasi, warna, dan interaktif. Berdasarkan uji coba satu-satu didapat skor rata-rata 4,25 dengan kriteria “Sangat baik”. Kemudian uji coba kelompok kecil didapat skor rata-rata 4,07 dengan kriteria “Baik”, serta untuk uji coba kelompok besar didapat skor rata-rata 4,05 dengan kriteria “Baik”. Data validasi dan uji coba terjadi kenaikan dan penurunan skor pada tiap tahap validasi dan uji coba, tetapi baik kenaikan dan penurunan tidak melampaui batas kelayakan minimum produksi multimedia pembelajaran yaitu dengan kategori “cukup”.

E. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian yang ada pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran dasar-dasar perbankan dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet bagi siswa kelas X Paket Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang ini yakni peneliti hanya mengetahui kelayakan CD Multimedia interaktif Kompetensi Dasar Kredit Macet tanpa mengetahui keefektifannya dalam proses belajar mengajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan, tujuan, hasil penelitian dan pembahasan, penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif pada Kompetensi Dasar Kredit Macet, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar kredit macet layak diterapkan pada materi akuntansi “ Kredit Macet “. Media ini mempunyai karakteristik sebagai berikut : a) Materi disajikan secara tekstual, b) materi pembelajaran mencakup pengertian kredit macet, penggolongan kolektibilitas kredit, penyebab kredit macet, dan cara menyelesaikan kredit macet, c) dapat digunakan sesuai keinginan pebelajar, misal dalam pembelajaran mandiri, d) penyajian materi dengan konten animasi, visualisasi dan interaktivitas yang menarik dikembangkan untuk memotivas pembelajaran, e) bahan belajar multimedia menggunakan perangkat CD interaktif dimana menunjukkan interaktifitas pebelajar yang tinggi.
2. Multimedia Interaktif pada kompetensi dasar kredit macet berdasarkan penilaian oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,07 yang termasuk dalam kategori baik,

3. Multimedia Interaktif pada kompetensi dasar kredit macet berdasarkan penilaian oleh ahli media dengan penilaian skor 4,16 dengan kategori baik.
4. Multimedia Interaktif pada kompetensi dasar kredit macet berdasarkan penilaian oleh siswa dengan uji coba lapangan sebanyak 3 kali. Uji coba satu-satu dengan penilaian skor 4,25 dengan kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil dengan penilaian skor 4,07 dengan kategori baik, uji coba kelompok besar dengan penilaian skor 4,05 dengan kategori baik.

Sesuai pemaparan diatas, maka produk multimedia interaktif kompetensi dasar Kredit Macet layak digunakan untuk siswa kelas X Paket Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2 Magelang.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memanfaatkan produk multimedia pembelajaran ini antara lain :

- a. Bagi sekolah, agar memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini dalam proses pembelajaran dan menambah lagi koleksi produk-produk multimedia lainnya.
- b. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif ini sebagai media dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi siswa, agar lebih aktif mengakses dan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif yang sudah diberikan oleh guru.
- d. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas ataupun penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan multimedia interaktif. Serta untuk mendapatkan masukan, saran, dan temuan uji lapangan yang lebih banyak sehingga dihasilkan produk yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Tri Setyo. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Dalam Pembelajaran Matematika Di SMA/MA Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel. *Skripsi* : UIN SUNAN KALIJAGA
- Akhmad Akbarudin. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer Bagi Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. *Skripsi* : UNY
- Arief Sadiman Dkk. (2011). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo Persada
- _____ . (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Grafindo Persada
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran :Manual Dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Daryanto.(2013). *Media pembelajaran*.Yogyakarta : Gava Media
- Deni Darmawan. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Mendiknas No. 23 Tahun 2006*. http://bsnp-indonesia.org/id/?page_id=109/. Diakses tanggal 16 November 2014.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*.Yogyakarta : UNY Press
- _____. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.Bandung : ALFABETA
- Estu Miyarso. (2004). Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi. *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Hannafin, M.J & Peck, K.L. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of instructional Software*. New York: Macmilan Publishing Company.
- Hujair AH Sanaky.(2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Bantul : Kaukaba Dipantara
- Ishak Abdullhak dan Deni Darmawan.(2013). *Teknologi pendidikan*.Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Kasmir. (2013). *Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa
- Malayu S.P. Hasibuan. (2006). *Dasar-Dasar Perbankan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Nadiya Hubba Rahmani. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Bilingual Untuk SMA Kelas XI Dengan Kompetensi Dasar Membuat Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. *Skripsi* : UNY
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai.(2011). *Media Pengajaran*.Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Nara Siregar dan Hartini siregar.(2011). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*.Bogor : Ghalia Indonesia
- Nini Subini. (2012). *Psikologi Pembelajaran*.Yogyakarta : Mentari Pustaka
- Permendikbud No. 64 Tahun 2013
- Rayandra Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi
- Richard E Meyer. (2001). *Multimedia Learning*. United stated of America : Cambridge University
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatam Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung : ALFABETA

Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta

Sukardjo. (2008). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Program Studi Teknologi Pembelajaran. Yogyakarta: PPS UNY

Teguh Pudjo Muljono. (2007). *Manajemen Perkreditan Bagi Bank Komersil*. Yogyakarta : BPF

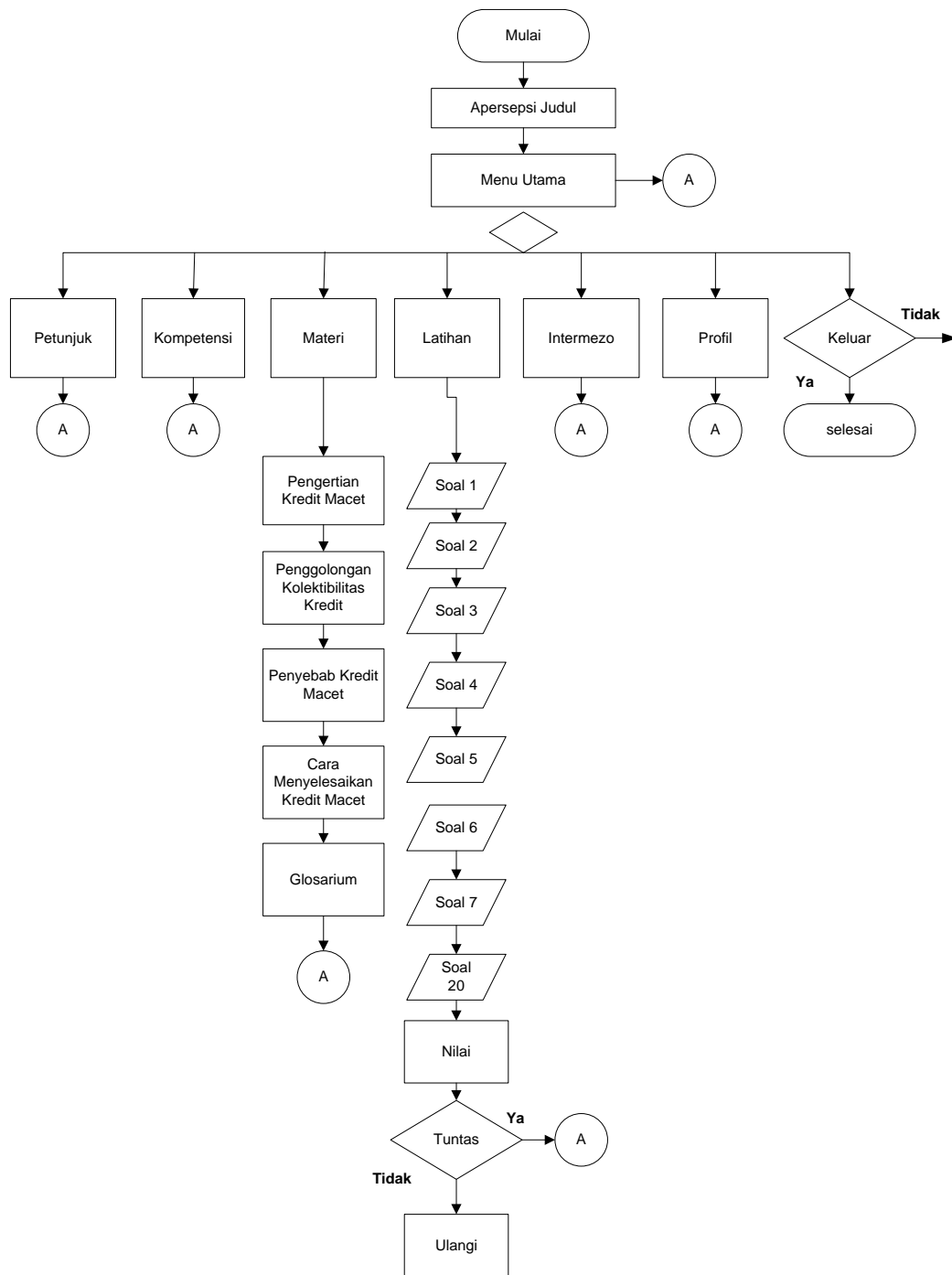
Walter R Borg, and Meredith D. Gall. (1983). *Educational Research An Introduction*. United Stated of America : Longman

Zaenal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

FLOWCHART



LAMPIRAN 2
STORYBOARD

Nama File : Opening.exe

Nama Frame : Intro

No Frame : 1

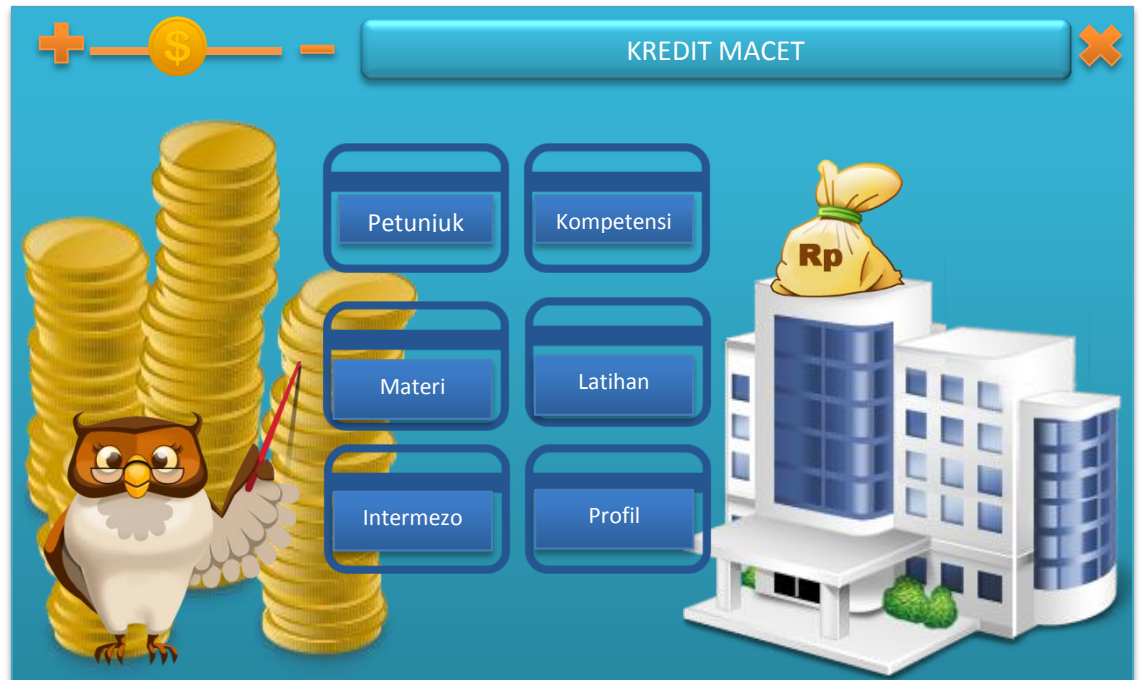


Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Gambar : - Logo UNY Teks : - Judul Program - Nama & NIM Pengembang - Instansi berupa Jurusan, Fakultas, dan Universitas	Klik Menu utama untuk melewati intro dan langsung menuju "halaman utama".	- Animasi Logo UNY - Animasi Teks - Animasi Tombol "Menu Utama"	- Musik Opening - Suara tombol "Menu utama"

Nama File : main.swf

Nama Frame : menu utama

No Frame : 2



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
<p>Tombol :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Petunjuk - Kompetensi - materi - Latihan - Video - Profil - Keluar <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Judul Program - Konten 	<ul style="list-style-type: none"> - Klik "Petunjuk" untuk melihat petunjuk penggunaan media - Klik "Kompetensi" untuk melihat KI dan KD - Klik "Materi" untuk masuk ke materi - Klik "Latihan" untuk masuk pada evaluasi yang bersifat latihan. - Klik "intermezzo" untk melihat contoh kasus kredit macet - Klik "Profil" untuk masuk pada penjelasan profil pengembang, - Klik tanda "X" untuk keluar - Geser panel sound untuk mengatur volume. 	<ul style="list-style-type: none"> - Animasi tombol - Animasi burung hantu - Animasi Teks judul 	<ul style="list-style-type: none"> - Musik background - Suara tombol

Nama File : Petunjuk.swf

Nama Frame :Petunjuk

No Frame : 3



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol : - Keluar - Home - Panah kanan - Panah kiri Teks : - Judul Program - Konten	- Klik tanda "X" untuk keluar - Klik "Home" untuk kembali ke tampilan awal - Klik gambar rumah untuk kembali ke halaman awal - Geser panel sound untuk mengatur volume.	- Animasi tombol - Animasi Teksbox - Animasi Teks judul - Animasi burung hantu	- Musik backsound - Suara tombol

Nama File : kompetensi.swf

Nama Frame : kompetensi

No Frame : 4



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol : - Panah tangan ke kanan - Panah tangan ke kiri - Home - Keluar Teks : - Judul Program - Konten	- Klik tanda tangan ke kiri untuk melanjutkan - Klik tanda "X" untuk keluar - Geser panel sound untuk mengatur volume. - Klik tombol "rumah" untuk kembali ke menu utama	- Animasi appear tombol - Animasi burung hantu - Animasi appear judul	- Musik background - Suara tombol

Nama File : materi.swf

Nama Frame : materi

No Frame : 4

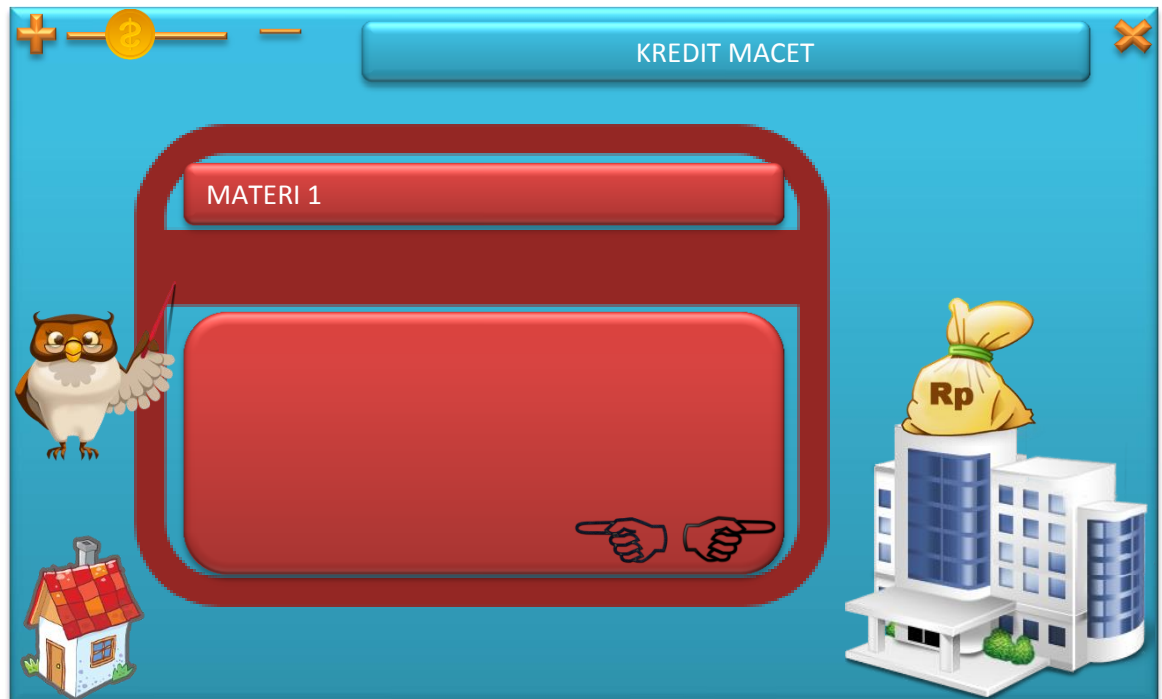


Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol - Materi 1, 2, dan 3 - Home - Keluar Teks : - Judul Program - Konten	- Klik tombol "materi 1" untuk membuka materi 1 - Klik tombol "materi 2" untuk membuka materi 2 - Klik tombol "materi 3" untuk membuka materi 3 - Klik tanda "X" untuk keluar - Geser panel sound untuk mengatur volume. - Klik gambar "rumah" untuk kembali ke menu awal	- Animasi appear tombol - Animasi tombol Burung hantu	- Musik background - Suara tombol

Nama File : materi.swf

Nama Frame : materi

No Frame : 5



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol - Persediaan - Materi 1-7 (gambar di tiap tombol) - Home - Keluar Teks : - Judul Program - Konten	- Klik tombol "Persediaan" untuk masuk ke materi persediaan - Klik tombol "Materi" untuk masuk ke sub menu materi - Klik tanda "X" untuk keluar - Klik tanda "Tangan arah kiri" untuk kembali ke sebelumnya - Klik tanda "Tangan arah kanan" untuk selanjutnya - Geser panel sound untuk mengatur volume. - Klik gambar "rumah" untuk kembali ke menu awal	- Animasi appear tombol - Animasi tombol Burung hantu	- Musik backsound - Suara tombol

Nama File : materi.swf

Nama Frame : materi

No Frame : 6



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol : - Speaker - Play - Pause - Stop - Sound - Keluar - Home Teks : - Judul materi Animasi/ Video	- Geser panel sound untuk mengatur volume. - Klik tanda "Tangan arah kiri" untuk kembali ke sebelumnya - Klik tanda "Tangan arah kanan" untuk selanjutnya	- Animasi appear tombol - Animasi tombol Burung hantu	- Musik background - Suara tombol

Nama File : evaluasi.swf

Nama Frame : test

No Frame : 8

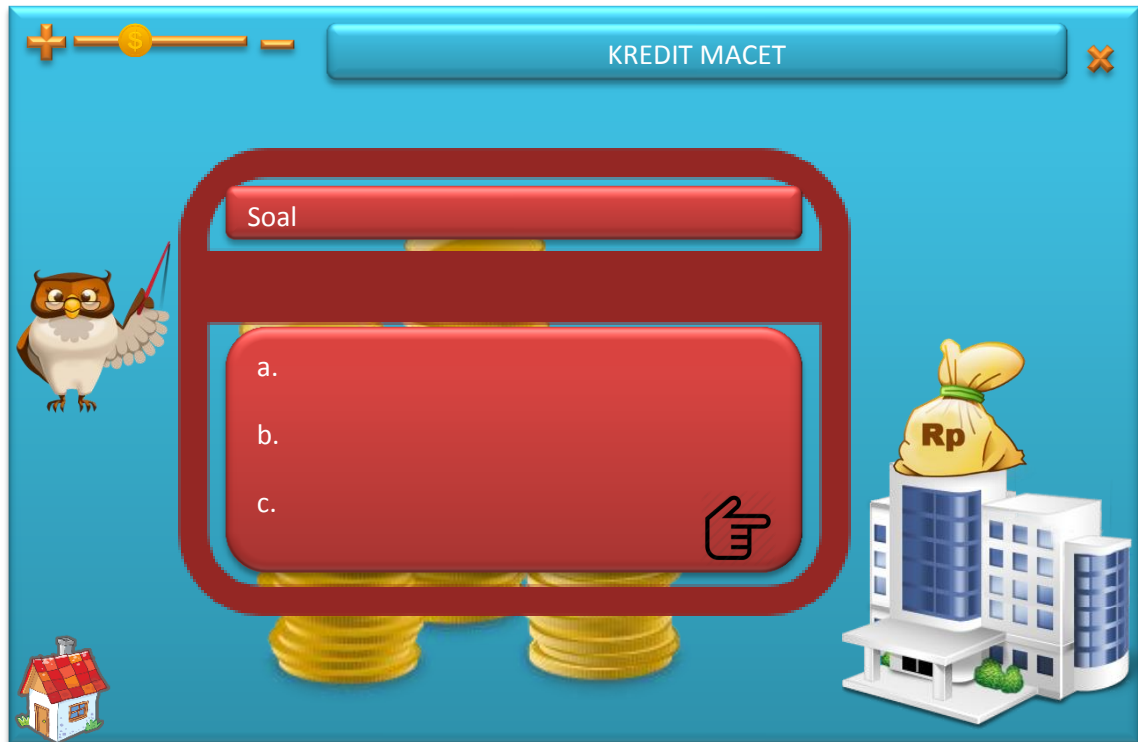


Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol : - Latihan - Simpan - Sound - Keluar Teks : - Teks judul "Latihan" - Latihan soal - Pilih jawaban yang benar dengan klik huruf a, b, c, atau d - Teks "simpan"	- Isikan nama kemudian Klik mulai untuk masuk ke soal pilihan ganda. - Klik tombol rumah untuk kembali ke menu utama - Klik tanda "X" untuk keluar - Geser panel sound untuk mengatur volume.	- Animasi header - Animasi tombol Speaker	- Musik backsound - Suara tombol

Nama File : Latihan.swf

Nama Frame : Latihan

No Frame : 8



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
<p>Tombol :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selanjutnya - Sound - Keluar <p>Teks :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Soal dengan bentuk pilihan ganda <p>Gambar ilustrasi dari soal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Klik pada pilihan a,b,c,atau d untuk menjawab soal. - Akan muncul koreksi jawaban - Klik tanda selanjutnya untuk menuju soal berikutnya - Klik tombol rumah untuk kembali ke menu utama - Klik tanda "X" untuk keluar - Geser panel sound untuk mengatur volume. 	<ul style="list-style-type: none"> - Animasi header - Animasi gambar ilustrasi soal. - Animasi tombol back & foward 	<ul style="list-style-type: none"> - Musik backsound - Suara tombol - Suara koreksi jawaban.

Nama File : pengembang.swf

Nama Frame : profil

No Frame : 9

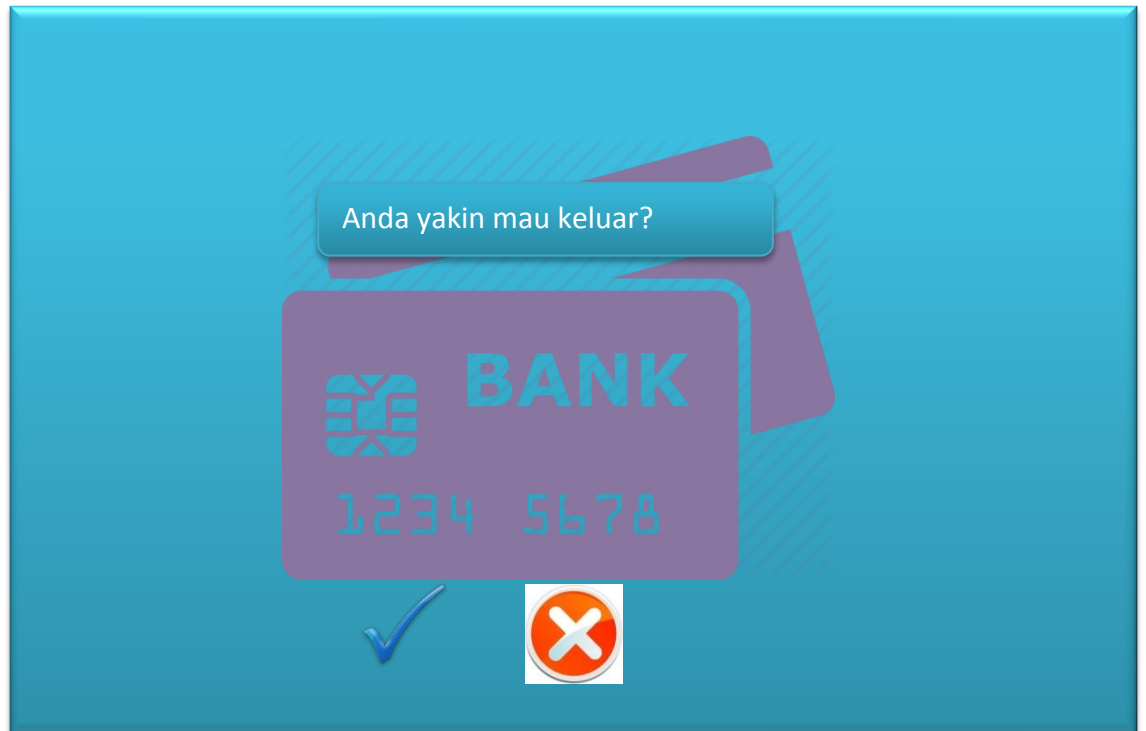


Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Tombol : - Sound - Keluar Teks : - Teks judul - Teks deskripsi dan biodata - Kontak Gambar berupa foto .	- Klik tombol rumah untuk kembali ke menu utama - Klik tanda "X" untuk keluar - Geser panel sound untuk mengatur volume	- Animasi header - Animasi gambar - Animasi teks (scroll teks)	- Musik backsound - Suara tombol

Nama File : Closing.swf

Nama Frame : keluar


No Frame : 8



Tampilan	Interaksinya	Animasi dan Video	Audio
Teks : - Konfirmasi Tombol : - Ya - Tidak Credit teks	Klik "Tidak" untuk kembali ke halaman menu utama. Klik "Ya" untuk keluar	- Animasi masuk konfirmasi closing - Animasi Teks - Animasi Tombol	- Musik Closing - Suara tombol

LAMPIRAN 3
TAMPILAN CD MULTIMEDIA
INTERAKTIF



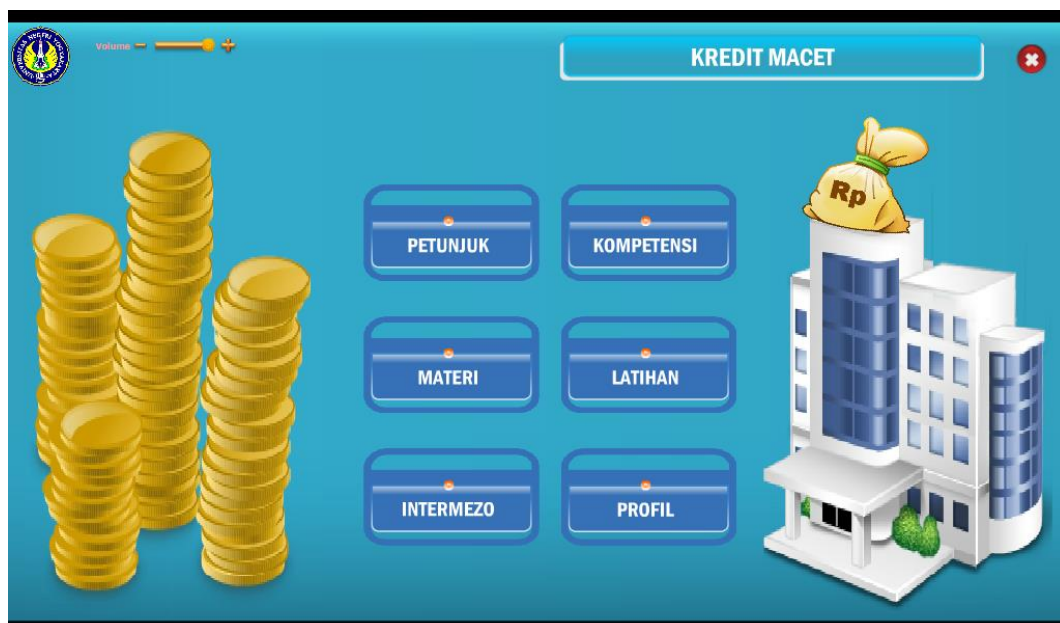
- Petunjuk Penggunaan Multimedia Interaktif :
1. Nyalakan komputer atau laptop
 2. Masukkan CD multimedia interaktif ke dalam CD/DVD ROM
 3. Kemudian klik kanan pada start, pilih explore, buka drive CD/DVD, double klik pada ikon  yang bertuliskan main.exe



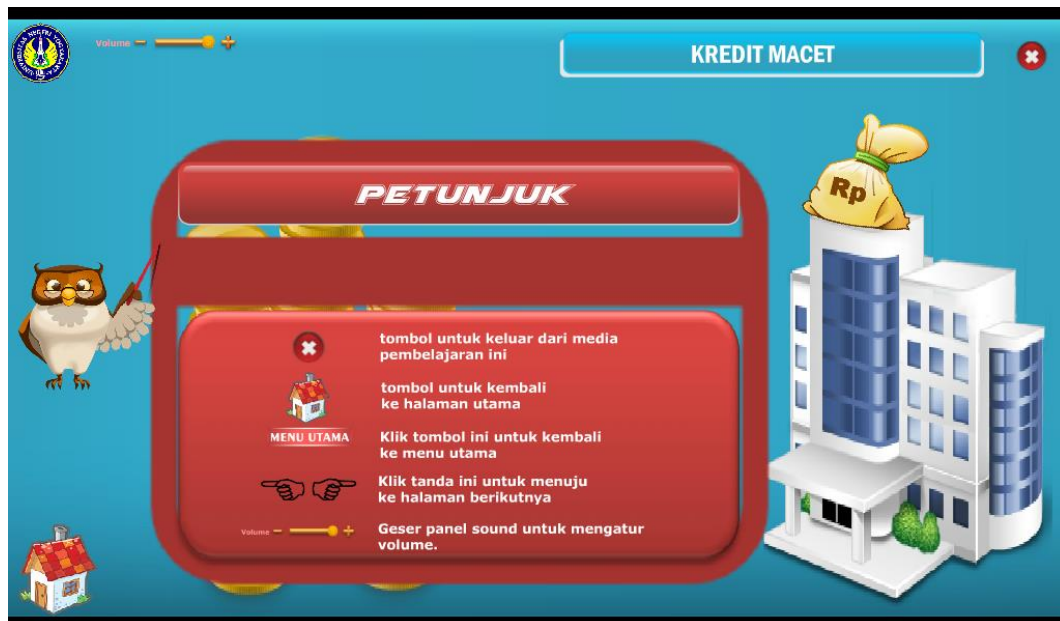
LAMPIRAN 4
TAMPILAN CETAK
MULTIMEDIA INTERAKTIF



Tampilan Pembuka



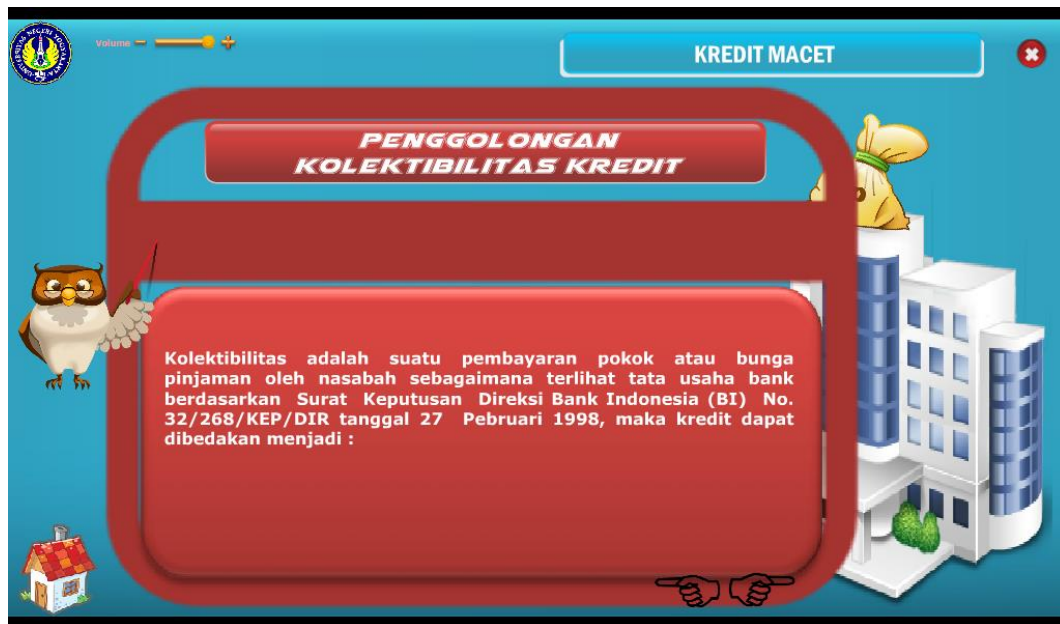
Tampilan Menu



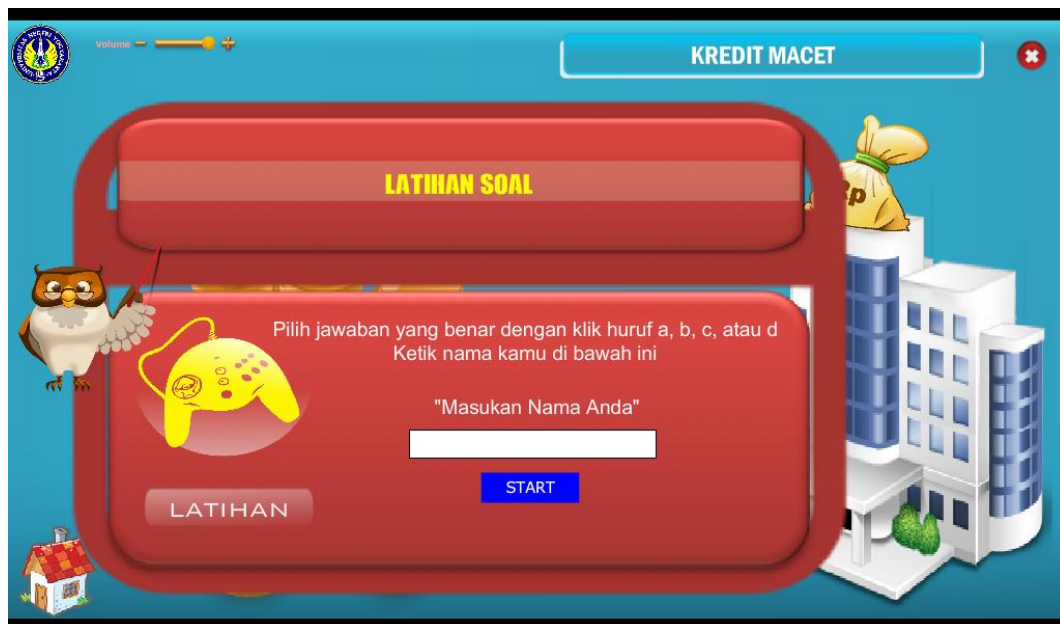
Tampilan Petunjuk



Tampilan Kompetensi



Tampilan Materi



Tampilan Latihan



Tampilan Intermezo



Tampilan Profil



Tampilan Keluar

LAMPIRAN 5

LEMBAR EVALUASI AHLI
MATERI, AHLI MEDIA, DAN
SISWA

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS X PROGRAM
KEAHLIAN AKUNTANSI DENGAN KOMPETENSI DASAR KREDIT
MACET**

OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar-Dasar Perbankan
 Kompetensi Dasar : Kredit Macet
 Sasaran Program : Siswa Kelas XI Paket Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2
 Magelang
 Pengembang : Luthviana Nur Aziza
 Evaluator : Laely Inayah, S.Pd .
 Tanggal : 28-2-2015 .

Petunjuk:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan multimedia interaktif pada kompetensi Kredit Macet untuk siswa SMK Kelas X Program Keahlian Akuntansi . pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda "√" pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Keseuaian materi dengan standar kompetensi				√	
2	Ketepatan Materi dengan Kompetensi Dasar					√

Keterangan Skala:

5 = sangat layak
 4 = layak
 3 = cukup
 2 = kurang layak
 1 = sangat kurang layak

Komentar atau saran Bapak/ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar evaluasi ini maka kami ucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar	✓				✓
2	Ketepatan materi pokok dengan kompetensi dasar				✓	
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program				✓	
4	Kejelasan judul- judul materi dalam program					✓
5	Kejelasan sasaran pengguna produk				✓	
6	Waktu penyajian materi			✓		
7	Kejelasan petunjuk belajar dengan produk yang dikembangkan				✓	
8	Kejelasan model pembelajaran dalam produk yang dikembangkan					✓
9	Variasi penyampaian materi dalam produk yang dikembangkan					✓
10	Ketepatan penjelasan materi dalam produk yang dikembangkan			✓		
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan pada produk yang dikembangkan					✓
12	Kejelasan rumusan soal latihan pada produk yang dikembangkan				✓	✓
13	Tingkat kesulitan soal dalam soal latihan				✓	
14	Pemberian umpan balik ke pengguna				✓	
15	Keruntutan soal latihan yang disajikan				✓	
16	Cakupan Materi				✓	
17	Kejelasan materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran					✓
18	Kesesuaian urutan materi yang ada dalam pengembangan media				✓	
19	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi				✓	
20	Kemanfaatan gambar untuk mendukung materia				✓	
21	Ketepatan ilustrasi video dengan materi			✓		
22	Ketepatan animasi yang digunakan					✓
23	Daya tarik produk dalam memotivasi siswa					✓

untuk belajar					
Jumlah					

a. Komentar dan saran umum.

- Ufk Materi sd bagus & lengkap.
- Ditambah dg glosarium agar anak peserta didik lebih mengerti.
- Video tjd kartu kredit Malet & wilayahnya saja diganti lebih lenu ke materi Kredit Malet.

b. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Yogyakarta, Februari 2015
Ahli Materi

Lacey Inayah
(Lacey Inayah.)

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS X PROGRAM
KEAHLIAN AKUNTANSI DENGAN KOMPETENSI DASAR KREDIT
MACET**

OLEH AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar-Dasar Perbankan
 Kompetensi Dasar : Kredit Macet
 Sasaran Program : Siswa Kelas XI Paket Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2
 Magelang
 Pengembang : Luthviana Nur Aziza
 Evaluator : *Laety Inayah*
 Tanggal : *13 Maret 2015*

Petunjuk:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang pengembangan multimedia interaktif pada kompetensi Kredit Macet untuk siswa SMK Kelas X Program Keahlian Akuntansi . pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda "√" pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Keseuaian materi dengan standar kompetensi				√	
2	Ketepatan Materi dengan Kompetensi Dasar					√

Keterangan Skala:

5 = sangat layak
 4 = layak
 3 = cukup
 2 = kurang layak
 1 = sangat kurang layak

Komentar atau saran Bapak/ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar evaluasi ini maka kami ucapkan terima kasih.

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian kompetensi inti dengan kompetensi dasar					✓
2	Ketepatan materi pokok dengan kompetensi dasar					✓
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program				✓	
4	Kejelasan judul- judul materi dalam program				✓	
5	Kejelasan sasaran pengguna produk				✓	
6	Waktu penyajian materi			✓		
7	Kejelasan petunjuk belajar dengan produk yang dikembangkan			✓		
8	Kejelasan model pembelajaran dalam produk yang dikembangkan				✓	
9	Variasi penyampaian materi dalam produk yang dikembangkan				✓	
10	Ketepatan penjelasan materi dalam produk yang dikembangkan				✓	
11	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan pada produk yang dikembangkan				✓	
12	Kejelasan rumusan soal latihan pada produk yang dikembangkan				✓	
13	Tingkat kesulitan soal dalam soal latihan				✓	
14	Pemberian umpan balik ke pengguna				✓	
15	Keruntutan soal latihan yang disajikan				✓	
16	Cakupan Materi				✓	
17	Kejelasan materi yang ada dalam pengembangan produk media pembelajaran				✓	
18	Kesesuaian urutan materi yang ada dalam pengembangan media				✓	
19	Bahasa yang digunakan dalam menjelaskan materi				✓	
20	Kemanfaatan gambar untuk mendukung materia				✓	
21	Ketepatan ilustrasi video dengan materi				✓	
22	Ketepatan animasi yang digunakan				✓	
23	Daya tarik produk dalam memotivasi siswa			✓		

untuk belajar						
Jumlah						

a. Komentar dan saran umum.


Balasan nya krealn tinggi utk anak \approx SMK,
tapi hanya sebagian kecil.

b. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Magelang, Maret 2015
Ahli Materi


(Laely Inayah .)

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS X PROGRAM
KEAHLIAN AKUNTANSI DENGAN KOMPETENSI DASAR KREDIT
MACET**

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar-Dasar Perbankan
Materi pokok : Kredit Macet
Sasaran Program : Siswa Kelas X Paket Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2
Magelang
Pengembang : Luthviana Nur Aziza
Evaluator : Annisa R. S
Tanggal : 25-2-2015
Petunjuk:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang pengembangan multimedia interaktif pada kompetensi kredit macet untuk siswa SMK Kelas X Program Keahlian Akuntansi. pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda "√" pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Pemilihan Jenis huruf				√	
2	Komposisi warna					√

Keterangan Skala:

5 = sangat layak
4 = layak
3 = cukup
2 = kurang layak
1 = sangat kurang layak

Komentar atau saran Bapak/ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar evaluasi ini maka kami ucapkan terima kasih.

NO	Aspek	Indikator	Sekala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain cover	• pemilihan warna desain cover				✓	
		• kesesuaian font			✓		
		• materi bahan CD				✓	
		• materi bahan cover				✓	
		• pemilihan gambar cover				✓	
2	Desain visual	• ukuran tulisan				✓	
		• bentuk tulisan			✓		
		• warna tulisan				✓	
		• kualitas gambar				✓	
		• komposisi warna				✓	
		• komposisi warna tulisan dan gambar terhadap warna background				✓	
		• ukuran animasi			✓		
		• kemenarikan animasi				✓	
		• kemudahan penggunaan				✓	
3	Pengoperasian program	• kemudahan menjalankan animasi				✓	
		• konsistensi tombol			✓		
		• respon balik penilaian evaluasi					✓
		• kemudahan penguunaan navigasi			✓		
4	Navigasi	• bentuk navigasi				✓	
		• efektivitas navigasi				✓	
		• kemudahan penguunaan navigasi			✓		
5	Audio	• kejelasan music					✓
		• keserasian audio					✓
		• volume audio					✓
		• kesesuaian audio tombol				✓	
		• penggunaan efek suara					✓
		Jumlah					

a. Komentaran dan saran umum.

- 1) Di bagian video huruf diseragamkan, jangan kombinasi huruf besar & kecil.
- 2) Siswa tidak bisa memasukkan nama di bagian latihan soal → perbaiki.
- 3) Bagian video & materi, usahakan film/video jangan langsung berpindah/jalan, tapi beri opsi untuk mengklik mulai.
- 4) Kalau bisa tombol - dan + di bagian volume supaya bisa diaktifkan.

Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Yogyakarta, 25 Februari 2015

Ahli Media



(Amisa R.S. MSED)

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS X PROGRAM KEAHLIAN
AKUNTANSI DENGAN KOMPETENSI DASAR KREDIT MACET**

AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar-Dasar Perbankan
 Materi pokok : Kredit Macet
 Sasaran Program : Siswa Kelas X Paket Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2
 Magelang
 Pengembang : Luthviana Nur Aziza
 Evaluator : Annisa R.S
 Tanggal : 11 - 3 - 2015
 Petunjuk:

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang pengembangan multimedia interaktif pada kompetensi kredit macet untuk siswa SMK Kelas X Program Keahlian Akuntansi. pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas multimedia interaktif ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah anda memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda "√" pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Pemilihan Jenis huruf				√	
2	Komposisi warna					√

Keterangan Skala:

5 = sangat layak
4 = layak
3 = cukup
2 = kurang layak
1 = sangat kurang layak

Komentar atau saran Bapak/ibu mohon dituliskan pada lembar tambahan yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/ibu mengisi lembar evaluasi ini maka kami ucapkan terima kasih.

NO	Aspek	Indikator	Sekala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Desain cover	• pemilihan warna desain cover				✓	
		• kesesuaian font					✓
		• materi bahan CD				✓	
		• materi bahan cover				✓	
		• pemilihan gambar cover				✓	
2	Desain visual	• ukuran tulisan					✓
		• bentuk tulisan					✓
		• warna tulisan					✓
		• kualitas gambar					✓
		• komposisi warna				✓	
		• komposisi warna tulisan dan gambar terhadap warna background				✓	
		• ukuran animasi					✓
3	Pengoprasian program	• kemenarikan animasi				✓	
		• kemudahan penggunaan				✓	
		• kemudahan menjalankan animasi				✓	
		• konsistensi tombol					✓
4	Navigasi	• respon balik penilaian evaluasi				✓	
		• efektivitas navigasi				✓	
		• kemudahan penguunaan navigasi			✓		
5	Audio	• bentuk navigasi				✓	
		• kejelasan music					✓
		• keserasian audio				✓	
		• volume audio				✓	
		• kesesuaian audio tombol				✓	
		• penggunaan efek suara					✓
		Jumlah					

a. Komentor dan saran umum.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Yogyakarta, Maret 2015

Ahli Media


(Annisa R.S)

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS X PROGRAM
KEAHLIAN AKUNTANSI DENGAN KOMPETENSI DASAR KREDIT
MACET**

OLEH SISWA

Mata Pelajaran : Dasar-dasar Perbankan
Materi pokok : Kredit Macet
Sasaran Program : Siswa Kelas X Paket Keahlian Akuntansi SMK Negeri 2
Magelang
Pengembang : Luthviana Nur Aziza
Evaluator : *Bogas Kumawati*
Tanggal : *20 Maret 2015*

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa
2. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa tentang pengembangan multimedia interaktif pada kompetensi dasar kredit macet.
3. Berilah tanda "√" di setiap pertanyaan berikut pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan jawaban Anda.

Contoh :

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5
1	Apakah media ini mudah dipahami?				√	
2	Apakah tujuan belajar mudah dipahami dan dimengerti?					√

Keterangan Skala:

- 5 = sangat baik**
4 = baik
3 = cukup
2 = kurang
1 = sangat kurang

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah media ini mudah dipahami?				✓	
2	Apakah tujuan belajar mudah dipahami dan dimengerti?				✓	
3	Apakah materi pembelajaran dalam multimedia ini sesuai dengan kebutuhan dan kemampuanmu?				✓	
4	Apakah bahasa yang ditampilkan dalam multimedia pembelajaran dapat dipahami?			✓		
5	Apakah penjelasan materi mudah dipahami?				✓	
6	Apakah soal test yang disajikan sesuai dengan kompetensi?				✓	
7	Apakah susunan materi sudah baik?				✓	
8	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini baik untuk belajar mandiri?			✓		
9	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini memberikan umpan balik?				✓	
10	Bagaimana pendapatmu, apakah media ini memberikan motivasi belajarmu?			✓		
11	Bagaimana pendapatmu, apakah menu materi sudah jelas dan menarik?				✓	
12	Apakah petunjuk penggunaan mudah dipahami?				✓	
13	Apakah ukuran jenis huruf dan ukuran dalam multimedia ini baik?				✓	
14	Apakah tombol navigasi yang ada pada multimedia ini baik?				✓	
15	Apakah animasi yang disajikan pada multimedia ini menarik?				✓	
16	Apakah warna yang disajikan pada multimedia ini menarik?				✓	
17	Apakah musik yang disajikan pada multimedia ini menarik?			✓		
18	Apakah teks yang disajikan pada multimedia ini jelas?				✓	
19	Apakah gambar yang disajikan mendukung kejelasan materi?			✓		
20	Apakah video yang disajikan mendukung kejelasan materi?			✓		
Jumlah						

a. Komentar dan saran umum.

Komentar : Multimedia ini cukup membantu untuk belajar, dengan menggunakan fasilitas komputer, mungkin akan sedikit menarik ~~untuk~~ siswa untuk mencobanya.

Saran : Akan lebih menarik jika ditambahkan materi sesuai dengan pembelajaran di sekolah.

Yogyakarta, Maret 2015

siswa,


(Bager U.)

LAMPIRAN 6

SURAT KONSULTASI AHLI
MATERI DAN AHLI MEDIA

Surat Keterangan Konsultasi Ahli Media

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Annisa Ratna Sari, M.S.Ed
NIP : 198009122 00501 2 002
Bidang keahlian : Perencanaan Pembelajaran Akuntansi
Jabatan : Asisten Ahli

Benar benar telah mengevaluasi dan memvalidasi Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet :

Nama : Luthviana Nur Aziza
NIM : 11403244030
Jurusan : Pendidikan Akuntansi

Evaluasi dan validasi terhadap multimedia interaktif ini digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul :

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
SMK KELAS X PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI DENGAN KOMPETENSI
DASAR KREDIT MACET”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2015

Penguji media



Annisa Ratna Sari

NIP. 198009122 00501 2 002

Surat Keterangan Konsultasi Ahli Materi

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Laely Inayah S.Pd
NIP : 19741115 200501 1 009
Bidang keahlian : Prodi Akuntansi
Jabatan : Guru

Benar benar telah mengevaluasi dan memvalidasi Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet :

Nama : Luthviana Nur Aziza
NIM : 11403244030
Jurusan : Pendidikan Akuntansi

Evaluasi dan validasi terhadap multimedia interaktif ini digunakan untuk penelitian dan pengembangan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul :

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
SMK KELAS X PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI DENGAN KOMPETENSI
DASAR KREDIT MACET”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Maret 2015

Penguji media



Laely Inayah S.Pd

NIP. 19741115 200501 1 009

LAMPIRAN 7
TABEL HASIL UJI COBA

Hasil Uji Coba Satu-satu

Nama Siswa	Penilaian Terhadap Indikator																				Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Gabrielle Nur A.S	5	4	3	2	2	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	88	4,4
Bagas Kurniawan	4	4	3	3	3	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	3	82	4,1
Jumlah	9	8	6	5	5	9	10	9	8	8	10	10	9	10	9	9	9	10	9	8	170	170
Rata-Rata	4,5	4	3	2,5	2,5	4,5	5	4,5	4	4	5	5	4,5	5	4,5	4,5	4,5	5	4,5	4	85	4,25
Kriteria	SANGAT BAIK																					

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Nama Siswa	Penilaian Terhadap Indikator																				Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Aprilia Susanti	4	3	3	4	4	5	5	2	3	3	3	5	4	3	3	3	4	5	5	5	76	3,8
Jumaroh	4	4	3	3	3	5	5	3	3	2	3	4	5	5	4	4	3	5	4	1	73	3,65
Natalia Cola C.	4	4	3	4	3	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	4	3	4	3	82	4,1
Dwi Mega Sari	4	3	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	3	3	5	4	5	83	4,15
Eka Yulianti w.	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	88	4,4
Fitri Nur Islami	3	4	4	3	3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	85	4,25
Ela Rosita	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	86	4,3
Widya Kristianti	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	79	3,95
Dian Safitri	5	5	5	2	2	5	5	5	3	5	5	5	4	5	2	3	3	5	1	5	80	4
Jumlah	35	36	32	33	30	42	42	37	33	37	39	40	40	41	35	36	32	41	35	36	732	36,6
Rata-rata	3,9	4	3,6	3,7	3,3	4,7	4,7	4,1	3,7	4,1	4,3	4,4	4,4	4,6	3,9	4	3,6	4,6	3,9	4	81,3	4,07
Kriteria	BAIK																					

Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Nama Siswa	Penilaian Terhadap Indikator																				Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Errisa Zumarnis	3	4	3	4	3	2	3	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	4	5	5	81	4,05
Dewi Kusuma Wardani	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	90	4,5
Rizka Faulinda	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	5	5	5	5	3	5	3	5	81	4,05
Friska Dwi Saputri	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	3	5	5	5	5	5	4	5	3	3	83	4,15
Novia Puspitasari	4	3	3	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	3	4	5	83	4,15
Dini Prihatni	3	3	5	4	3	4	4	3	3	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	78	3,9
Ayu Nadila Safitri	4	3	3	4	4	5	5	3	3	3	3	5	4	3	3	3	4	5	5	5	77	3,85
Azizah	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	72	3,6
Bilanawati Maulia M.	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	68	3,4
Algisna Fatika Rizky	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	74	3,7
Ade Irma Rahayu	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	4	4	84	4,2
Annisa Megaputri	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	3	3	4	3	3	81	4,05
Anik Setyaningsih	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	3	3	4	5	3	5	85	4,25
Rahmad Aprison P	4	4	4	3	3	4	4	3	4	5	5	5	3	4	5	4	4	4	3	5	80	4
Venandia Eka Y.S	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	77	3,85
Ridzo Nur Fadilah	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	91	4,55
Rosi Fadilah	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	88	4,4
Siti Fatimatuz Zahro	4	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	5	84	4,2
Angelly Luthfiyyah T.S.	4	4	3	4	3	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	5	83	4,15

Dwi Cahya Ningtyas	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5	3	80	4
Jumlah	77	77	73	79	71	84	81	78	75	84	82	90	89	87	88	84	77	86	75	83	1620	81
Rata-rata	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	81	4,05
Kriteria	BAIK																					

LAMPIRAN 8
PEDOMAN WAWANCARA
GURU DAN SISWA

Pedoman Wawancara Guru

1. Bagaimana keadaan siswa saat pembelajaran?
2. Metode apa sajakah yang digunakan guru dalam mengajar?
3. Buku atau referensi yang digunakan guru dalam mengajar sudah sesuai dengan keadaan?
4. Apakah guru menggunakan media pada saat pembelajaran? Jika iya, apa media yang digunakan?
5. Apa kesulitan yang dihadapi guru pada saat mengajar?
6. Media interaktif yang saya buat bertujuan mempermudah belajar dasar-dasar perbankan secara kontekstual dan memberikan motivasi dalam belajar mandiri, materi apa yang cocok digunakan dalam membuat media?
7. Pernahkan dalam pembelajaran menggunakan media komputer?

Pedoman Wawancara Siswa

1. Apakah dalam mengajar ibu guru menggunakan media?
2. Media seperti apakah yang digunakan ibu guru dalam mengajar?
3. Apakah kalian menyukai mata pelajaran dasar-dasar perbankan?
4. Apakah kamu menyukai cara mengajar ibu guru?
5. Bagaimana pembelajaran dasar-dasar perbankan di kelas? Menyenangkan atau membosankan?
6. Pembelajaran dasar-dasar perbankan yang seperti apakah yang kamu inginkan?
7. Kesulitan-kesulitan apa yang sering kamu hadapi dalam mempelajari dasar-dasar perbankan?
8. Bagaimana jika pelajaran dasar-dasar perbankan disampaikan di laboratorium komputer dan materi disampaikan lewat komputer?

Nama Guru : Lely Inayah, S.Pd.

Mata pelajaran : Dasar-dasar perbankan, etika profesi,

1. Bagaimana keadaan siswa saat pembelajaran?

Jawab : kadang siswa memperhatikan, tetapi kadang juga ramai. Tetapi ketika ada sesi tanya jawab siswa aktif bertanya, meskipun hanya siswa tertentu yang sering bertanya.

2. Metode apa sajakah yang digunakan guru dalam mengajar?

Jawab : saya sering menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab

3. Apakah buku atau referensi yang digunakan saat mengajar?

Jawab : karena dasar-dasar perbankan merupakan mata pelajaran baru dalam kurikulum 2013, saya belum mempunyai pedoman yang pasti terkait materi yang akan disampaikan siswa. Saya hanya mengambil dari buku-buku, kemudian saya jadikan modul.

4. Apakah guru menggunakan media pada saat pembelajaran? Jika iya, apa media yang digunakan?

Jawab : iya, seringnya menggunakan power point

5. Apa kesulitan yang dihadapi guru pada saat mengajar?

Jawab : tidak ada kendala yang berarti, hanya belum ada buku panduan terkait materi

6. Media interaktif yang saya buat bertujuan mempermudah belajar dasar-dasar perbankan secara kontekstual dan memberikan motivasi dalam belajar mandiri, materi apa yang cocok digunakan dalam membuat media?

Jawab : menurut saya materi yang cocok adalah materi kredit macet

7. Pernahkah dalam pembelajaran menggunakan media komputer?

Jawab : kalau untuk mata pelajaran ini belum pernah

Nama : Ayu Nadila Safitri

Kelas : X AK 2

No. Absen : 07

1. Apakah dalam mengajar ibu guru menggunakan media?

Jawab : iya, ibu guru dalam mengajar menggunakan media

2. Media seperti apakah yang digunakan ibu guru dalam mengajar?

Jawab : media yang digunakan, seperti papan tulis, buku panduan juga sering mendapat/ mencari informasi pada internet.

3. Apakah kalian menyukai mata pelajaran dasar-dasar perbankan?

Jawab : ya, saya menyukai mata pelajaran dasar-dasar perbankan

4. Apakah kamu menyukai cara mengajar ibu guru?

Jawab : ya, saya menyukai cara mengajar ibu guru karena mudah dipahami

5. Bagaimana pembelajaran dasar-dasar perbankan di kelas? Menyenangkan atau membosankan?

Jawab : pelajaran dasar-dasar perbankan di kelas menyenangkan

6. Pembelajaran dasar-dasar perbankan yang seperti apakah yang kamu inginkan?

Jawab : pembelajaran yang mempresentasikan dari depan kelas dan ingin langsung praktek di bank

7. Kesulitan-kesulitan apa yang sering kamu hadapi dalam mempelajari dasar-dasar perbankan?

Jawab : kesulitan terdapat pada kosakata atau istilah asing

8. Bagaimana jika pelajaran dasar-dasar perbankan disampaikan di laboratorium komputer dan materi disampaikan lewat komputer?

Jawab : ya bisa saja untuk dapat menghemat waktu dan pelajaran dapat berjalan efektif dan lebih efisien.

LAMPIRAN 9
SURAT TELAH MELAKUKAN
PENELITIAN



PEMERINTAH KOTA MAGELANG
DINAS PENDIDIKAN

SMK NEGERI 2

Jl. Jend. A. Yani 135 A Tlp. (0293)362577 Fax 313172 Magelang 56115

Website : <http://smkn2magelang.sch.id> Email : smkn2magelang@yahoo.com

E-Learning : <http://elearning-smkn2magelang.sch.id>



SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/ 854 /230.SMK.2

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. SUPRIYATNO, M.Pd
NIP. : 19610125 198603 1 005
Pangkat, Gol./ Ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SMK Negeri 2 Magelang

menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, sebagai berikut :

Nama : LUTHVIANA NUR AZIZA
NIM : 11403244030
Jurusan/Prodi : Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi

benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SMK Negeri 2 Magelang dalam rangka penyusunan Skripsi dengan Judul "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk SMK Kelas X Program Keahlian Akuntansi dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet". Penelitian tersebut dilaksanakan pada tanggal 1 s.d. 31 Maret 2015.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya dan diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Magelang, 9 April 2015
Kepala SMK Negeri 2 Magelang

Drs. Supriyatno, M.Pd
NIP. 19610125 198603 1 005