

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA KOMPETENSI MENYIAPKAN KONSEP DASAR
PAJAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 TEMPEL**

SKRIPSI

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



Oleh:
MUHAMMAD WAFIQ THORIQI
12803241012

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA KOMPETENSI MENYIAPKAN KONSEP DASAR
PAJAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 TEMPEL**

SKRIPSI

Oleh:

MUHAMMAD WAFIQ THORIQI

12803241012



Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 17 Maret 2016

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. 19831120 200812 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA KOMPETENSI MENYIAPKAN KONSEP DASAR
PAJAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 TEMPEL**

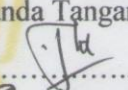
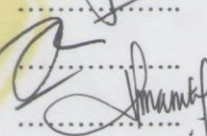
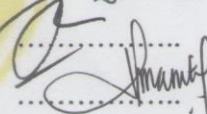
Yang disusun oleh:

MUHAMMAD WAFIQ THORIQI

12803241012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 5 April 2016 dan dinyatakan
lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sukanti, M.Pd.	Ketua Penguji Merangkap Penguji		8/4/2016
Mahendra Adhi N., M.Sc.	Penguji Pendamping Merangkap Sekretaris		8/4/2016
Amanita Novi Y., M.Si.	Penguji Utama		8/4/2016

Yogyakarta, 13 April 2016

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,
Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 0029

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Muhammad Wafiq Thoriqi

NIM : 12803241012

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

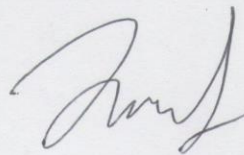
Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *ADOBE FLASH* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI PADA KOMPETENSI MENYIAPKAN KONSEP DASAR PAJAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 TEMPEL

Dengan ini saya 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.

Yogyakarta, 17 Maret 2015

Penulis,



Muhammad Wafiq Thoriqi
NIM. 12803241012

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri” (QS. Ar-Ra’d: 11)

“Sebaik-baik manusia adalah yang bermanfaat bagi manusia lainnya” (HR. Ahmad)

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka akan mendapatkan hasil” (Pepatah Arab)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Abah Ibu Penulis yang selalu memberikan dorongan, motivasi, dan do’a kepada penulis untuk selalu senantiasa semangat dalam menjalani proses perkuliahan.
2. Almamater tercinta Prodi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ADOBE FLASH* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA KOMPETENSI MENYIAPKAN KONSEP DASAR
PAJAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS XI AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 TEMPEL**

**Oleh:
Muhammad Wafiq Thoriqi
NIM. 12803241012**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan *Adobe Flash* untuk siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel dengan kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru dan siswa, serta mengetahui peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang diadaptasi dan dimodifikasi dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap pengembangan, Multimedia Pembelajaran Interaktif dinilai kelayakannya oleh satu dosen ahli materi, 1 dosen ahli media dan satu guru akuntansi, dan 31 siswa (uji coba lapangan). Pengukuran Motivasi Belajar dilakukan terhadap 28 siswa kelas XI Akuntansi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif melewati lima tahap yaitu: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Tingkat kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran akuntansi berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,68 yang termasuk kategori Layak, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 3,65 yang termasuk kategori Layak, 3) Guru diperoleh rata-rata skor 4,62 yang termasuk kategori Sangat Layak, 4) Siswa diperoleh rata-rata skor 4,36 yang termasuk kategori Sangat Layak. Dengan demikian Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi. Berdasarkan analisis Motivasi Belajar Siswa sebelum dan sesudah penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif, diperoleh peningkatan sebesar 4,77% dari 64,17% menjadi 68,95%. Pada pengujian uji t berpasangan diperoleh t_{hitung} sebesar -4.973 dengan sig. 0,000 yang menunjukkan pengukuran signifikan sehingga kesimpulannya adalah pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan Motivasi Belajar.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, *Adobe Flash*, Motivasi belajar

**DEVELOPING INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA THROUGH
ADOBE FLASH AS AN ACCOUNTING LEARNING MEDIA IN THE
COMPETENCE OF PREPARING THE TAX BASIC DRAFT TO IMPROVE
THE STUDENTS' LEARNING MOTIVATION AT XI GRADE OF
ACCOUNTING IN SMK NEGERI 1 TEMPEL**

**By:
Muhammad Wafiq Thoriqi
NIM. 12803241012**

ABSTRACT

This research aimed to develop the learning media such as interactive learning multimedia with adobe flash for the students at XI grade of Accounting in SMK Negeri 1 Tempel based on the competence of preparing the tax basic draft. This research was also aimed to recognize the advisability of the interactive learning multimedia based on the expert judgments of the media and materials, teacher, and the students. The last aim was recognizing the improvement of the students' learning motivation after using this interactive learning multimedia.

The type of this research categorized as research and development (R&D) that is adapted and modified from the development of ADDIE model. In the developing stage, the advisability of Interactive Learning Multimedia was examined by some expert judgments that were an expert lecture for the material, an expert lecture for the media, an accounting teacher, and 31 students (field trial). The measurement of the students' learning motivation was conducted toward 28 students at XI grade of accounting. The data collection technique is done by using questionnaires. Then, the data were analyzed using the quantitative descriptive and qualitative descriptive.

The result of this research showed that there were five stages in developing the interactive learning multimedia. Those were analyzing stage, designing stage, developing stage, implementing stage and evaluating stage. The advisability standard of Interactive Learning Multimedia through Adobe flash as accounting learning media based on the expert judgments, those were: 1) the score from expert judgment was 3.68 that was advisable 2) the score from media expert judgment was 3.46 that was advisable 3) the score from the teacher was 4.62 that was very advisable 4) the score from the students was 4.36 that was very advisable. Therefore, the interactive learning multimedia was appropriate for the learning media in accounting. Based on the analysis of students' learning motivation before and after using the media, there was an improvement in the amount of 4.77% from 64.17% to 68.95%. In the paired t test was obtained the number of t -4.973 with sig. 0,000 that showed the significant measurement. Thus, the conclusion is the development of Interactive Learning Multimedia can improve learning motivation.

Keywords: *Interactive Learning Multimedia, Adobe Flash, Learning Motivation*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel” dengan lancar. Tugas Akhir Skripsi ini dapat terwujud berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

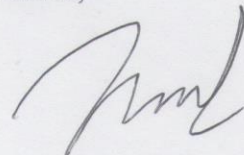
1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Abdullah Taman, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc., Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Amanita Novi Yushita, M.Si., Dosen Narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi.
6. Ponty S.P. Utama, M.Si dan Sigit Pambudi, M.Eng., Dosen yang telah menjadi Ahli Materi dan media serta memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

7. Sigit Pambudi, M.Eng., Dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Binti Chomsiatin, S.E., Guru mata pelajaran perpajakan kelas XI SMK Negeri 1 Tempel yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membantu pengambilan data dalam penelitian ini.
10. Teman-teman Pendidikan Akuntansi 2012 (Kelas A, B, C dan I).
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata dari penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak

Yogyakarta, 17 Maret 2015

Penulis,



Muhammad Wafiq Thoriqi
NIM. 12803241012

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikas Produk yang Dikembangkan.....	9
H. Asumsi Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pembelajaran Akuntansi.....	10
a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran.....	10
b. Pembelajaran Akuntansi.....	12
c. Kompetensi Dasar Menyiapkan Konsep Dasar Pajak.....	13
2. Motivasi Belajar.....	14
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	14
b. Fungsi Motivasi Belajar.....	15
c. Jenis-Jenis Motivasi Belajar.....	16
d. Indikator Motivasi Belajar.....	17
3. Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	18
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	19
d. Kriteria Pemilihan Media.....	20
e. Penilaian Media Pembelajaran.....	23
4. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	26
a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	26
b. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	27
c. Bentuk-bentuk Multimedia Pembelajaran.....	28

d. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	30
5. <i>Adobe Flash</i>	31
6. Model <i>Research and Development</i>	33
a. Model Pengembangan oleh Borg and Gall	33
b. Model 4D	36
c. Model ADDIE	37
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	42
D. Paradigma Penelitian	45
E. Pertanyaan Penelitian	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Desain Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Subjek dan Objek Penelitian	48
D. Langkah-langkah Pengembangan	48
E. Teknik Pengumpulan Data	51
F. Instrumen Penelitian	51
G. Uji Validitas Instrumen	55
H. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
A. Deskripsi Hasil Penelitian	61
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	61
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	63
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	64
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	75
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	78
B. Pembahasan	81
1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	81
2. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif	83
3. Peningkatan Motivasi Belajar setelah penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif	86
C. Keterbatasan Penelitian	88
BAB V PENUTUP.....	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. SK dan KD Perpajakan SMK Kelas XI dan XII	13
2. Indikator dan Materi Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Konsep Dasar Pajak	14
3. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi	52
4. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi	52
5. Kisi-kisi Angket untuk Guru	53
6. Kisi-kisi Angket untuk Siswa.....	54
7. Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa	54
8. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar.....	56
9. Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Validasi.....	57
10. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala 1-5	58
11. Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar	59
12. Hasil Validasi Ahli Materi	69
13. Hasil Validasi Ahli Media.....	70
14. Hasil Validasi Guru.....	72
15. Hasil Validasi Siswa.	76
16. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	79
17. Hasil Olah Data Uji t (<i>Paired Samples T-Test</i>)	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berfikir.....	44
2. Paradigma Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif..	45
3. Halaman <i>Preface</i>	64
4. Halaman Menu	65
5. Halaman Profil	65
6. Halaman Menu Materi	66
7. Halaman Materi.....	66
8. Halaman Video.....	67
9. Halaman Soal	67
10. Halaman Referensi	68
11. Hasil Validasi oleh Ahli Materi	70
12. Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	71
13. Hasil Validasi oleh Guru	73
14. Halaman Materi Sebelum Revisi	74
15. Halaman Materi Setelah Revisi.....	74
16. Simbol Suara Sebelum Revisi	74
17. Simbol Suara Setelah Revisi	75
18. Hasil Validasi Siswa	77
19. Halaman Soal Sebelum Penambahan Animasi	77
20. Halaman Soal Setelah Penambahan Animasi	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran I	
1. Silabus	96
2. Materi dan Soal.....	104
Lampiran II	
1. <i>Story Board</i>	119
2. Produk akhir multimedia	123
Lampiran III	
3. Angket Validasi untuk Ahli Materi	128
4. Angket Validasi untuk Ahli Media1	131
5. Angket Validasi untuk Ahli Guru	136
6. Angket Validasi unuk Siswa.....	137
7. Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba	140
8. Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar	142
9. Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba	144
Lampiran IV	
10. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi.....	146
11. Angket Validasi Ahli Materi	147
12. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	150
Lampiran V	
13. Surat Permohonan Validasi Ahli Media	152
14. Angket Validasi Ahli Media	153
15. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	156
Lampiran VI	
16. Angket Validasi Guru	158
17. Rekapitulasi Hasil Validasi Guru	162
Lampiran VII	
18. Daftar Hadir Uji Coba Lapangan.....	163
19. Rekapitulasi Hasil Validasi Siswa	164
Lampiran VIII	
20. Daftar Hadir Pengukuran Motivasi Belajar Siswa.....	166
21. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif	167
22. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Setelah Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif	168
23. Hasil Olah data Uji t (<i>Paired Samples T-Test</i>).....	169
Lampiran IX	
24. Surat Izin Penelitian.....	171
25. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	172
26. Dokumentasi Penelitian	173

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan mampu membuat seseorang bersaing dengan yang lain, mampu menghadapi tantangan zaman serta dapat memberikan kontribusi kepada dunia. Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar oleh pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan kehidupan secara tepat di masa datang. Jadi, pendidikan mutlak dilakukan untuk semua manusia di dunia ini. Pendidikan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Pendidikan tidak dapat lepas dari proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Interaksi yang terjadi selama proses tersebut akan banyak dipengaruhi oleh lingkungannya yang terdiri dari pendidik, siswa, bahan pelajaran, sumber belajar dan media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta pihak manajemen lembaga pendidikan tersebut. Proses belajar mengajar akan berjalan maksimal jika komponen belajar dan mengajar berjalan dengan baik. Salah satu komponen utama yang mencetak generasi penerus bangsa yang berkualitas adalah seorang pendidik. Pendidik sangat berperan dalam hal tersebut, karena pendidik terlibat langsung dalam interaksi yang terjadi dalam

proses belajar mengajar. Pendidik mempunyai peran untuk menyampaikan pengetahuan, nilai dan norma, serta informasi lainnya kepada siswanya. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu membuat proses pembelajaran menjadi menarik agar penyampaian dari pendidik dapat terserap dengan baik oleh siswa.

Proses pembelajaran melibatkan Motivasi Belajar Siswa. Menurut Hamzah B. Uno (2015: 1) Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam diri siswa terdapat dua faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor penyebab hambatan yang timbul dari diri siswa sendiri misalnya malas belajar dan malas membaca, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan di luar individu misalnya suasana kelas yang kurang kondusif, metode pembelajaran yang tidak efektif, penggunaan media belajar yang kurang menarik dan sebagainya. Seorang guru hendaknya mampu meningkatkan motivasi siswa baik dari internal maupun eksternal siswa.

Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar pembelajar (Hujair AH.Sanaky, 2013: 207). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ke siswa. Guru mulai mengembangkan media pelajaran mulai sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Jenis-jenis media pelajaran antara lain adalah cetak, gambar, proyek, alat peraga dan multimedia komputer.

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah semakin maju dan berkembang. Teknologi telah menjadi bagian penting di semua tempat, salah satunya adalah sekolah. Adanya perkembangan teknologi tersebut, banyak sekolah yang menyediakan fasilitas penunjang seperti komputer dan LCD di dalam kelas. Harapannya dengan adanya perkembangan teknologi guru dapat memberikan atau menyampaikan materi kepada siswa dengan lebih baik melalui pemanfaatan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah. Seorang guru yang profesional seyogyanya dapat melakukan variasi dalam pembelajaran seperti mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bentuk satuan pendidikan formal yang merupakan lanjutan dari jenjang sebelumnya yaitu SMP, MTs, atau sederajat. SMK dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu SMK kepariwisataan, SMK pertanian, SMK teknologi, SMK bisnis dan manajemen, dan lain-lain. SMK Negeri 1 Tempel merupakan SMK yang masuk dalam SMK bisnis dan manajemen yang mempunyai tiga jurusan yaitu akuntansi, administrasi perkantoran, dan pemasaran. Kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa bermacam-macam, tergantung pada jurusan yang diambil.

Kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak merupakan salah satu dari beberapa kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa di SMK jurusan akuntansi. Kompetensi ini dianggap sulit oleh siswa. Letak kesulitan yang dialami oleh siswa pada kompetensi ini salah satunya adalah abstraknya materi yang terkadang butuh divisualisasikan, seperti contoh bagaimana seorang wajib pajak mendaftarkan diri untuk mendapatkan Nomor Pokok Wajib Pajak

(NPWP). Untuk itu seorang guru seyogyanya memberikan suatu media yang mampu membantu siswa untuk memahami hal-hal tersebut.

Hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tempel pada saat pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) adalah ditemukannya beberapa hambatan dalam proses belajar mengajar, yaitu belum adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan variatif terutama untuk mata pelajaran perpajakan. Media pembelajaran yang digunakan masih monoton, sehingga menyebabkan pembelajaran di kelas kurang optimal. Pembelajaran hanya cenderung menggunakan buku teks dan *Power Point*. Buku teks yang tebal dan *Power Point* yang monoton serta kurang menarik, membuat siswa merasa bosan sehingga kurang termotivasi untuk belajar. Kurangnya Motivasi Belajar terlihat dari beberapa siswa yang tidur di kelas, berbicara dengan teman sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Terbatasnya media pembelajaran yang menarik menjadi hambatan dalam proses belajar mengajar, sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih termotivasi. Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat menjadi solusi alternatif.

Menurut Yudhi Munadi (2013: 152) salah satu kelebihan Multimedia Interaktif adalah meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, karena dengan Multimedia Interaktif kebutuhan siswa telah terakomodasi. Jika dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain, Multimedia Interaktif mempunyai beberapa kelebihan yaitu interaktif dan mampu memberikan visualisasi kepada siswa untuk memahami sebuah materi yang abstrak. Dari beberapa media yang

ada, multimedia merupakan media yang interaktifitasnya paling nyata, karena tidak hanya melibatkan mental tetapi fisik juga terlibat (Bates dalam Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2013: 69). Kelebihan-kelebihan itulah yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan Multimedia Pembelajaran Interaktif sebagai media pembelajaran akuntansi. Multimedia tersebut dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri maupun digunakan guru sebagai media presentasi pembelajaran.

Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam pembuatannya dapat dilakukan salah satunya dengan menggunakan *Adobe Flash* yang sangat populer untuk pengolahan multimedia dan animasi. Software ini dapat menggabungkan suara, gambar, dan gerak (animasi). Selain itu, *software Adobe Flash* biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk CD pembelajaran sehingga ketika guru menggunakan multimedia interaktif yang dibuat dengan *software* ini dapat membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan lebih memotivasi siswa untuk belajar serta membantu guru dalam menjelaskan suatu materi kepada siswa.

Berdasarkan pada beberapa permasalahan yang ada maka mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya Motivasi Belajar Siswa akibat media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan variatif.
3. Guru belum mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash*.
4. Kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa.
5. Buku teks yang tebal dan *Power Point* yang monoton serta kurang menarik, membuat siswa merasa bosan.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Selanjutnya, dilakukan penilaian kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash*. Sedangkan untuk kompetensi mata pelajaran perpajakan yang akan dibuat didalamnya yaitu terbatas pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, perumusan masalah dalam hal ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel?
2. Bagaimana kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang diuraikan dalam latar belakang masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak untuk siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel.
2. Mengetahui kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi

menyiapkan konsep dasar pajak berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis maupun praktis dengan uraian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan tentang pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* serta dapat memberikan informasi untuk penelitian yang selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Melalui implementasi Multimedia Pembelajaran Interaktif guru akan memberikan variasi pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih optimal.

b. Bagi siswa

Multimedia Pembelajaran Interaktif ini dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa serta dapat dijadikan sebagai salah satu sumber belajar akuntansi terutama pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak.

c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan tentang penelitian terutama terkait penelitian R&D (*research & development*) sehingga dapat digunakan untuk mengembangkan media-media yang lain.

G. Spesifikas Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan *Adobe Flash*.
2. Hasil produk pengembangan disimpan di CD, *internet storage*, flashdisk, atau media penyimpanan lainnya.
3. Materi yang disajikan dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif yaitu kompetensi dasar menyiapkan konsep dasar pajak untuk SMK kelas XI Akuntansi.
4. Pengoperasian Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan PC, laptop atau tablet.

H. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Sekolah tempat pelaksanaan penelitian telah memiliki proyektor dan *screen*, serta laboratorium komputer.
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat digunakan oleh guru dan siswa. Guru dapat menerapkannya melalui pembelajaran di dalam kelas, sedangkan siswa dapat menggunakannya secara mandiri .

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010: 2) Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pengertian lain juga dikemukakan Slameto (2013: 2) bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan dua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses berubahnya tingkah laku akibat dari interaksi atau pengalaman individu dengan lingkungannya. Tidak semua tingkah laku dikategorikan sebagai aktivitas belajar. Adapun tingkah laku yang dikategorikan sebagai perilaku belajar (Slameto, 2013: 3) adalah sebagai berikut:

1) Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar

Seseorang menyadari bahwa dia merasakan suatu perubahan dalam dirinya.

2) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional

Perubahan yang terjadi terjadi secara berkesinambungan dalam diri seseorang.

3) Perubahan bersifat positif dan aktif

Semakin banyak seseorang belajar maka semakin banyak perubahan yang diperoleh.

4) Perubahan bersifat permanen

Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat tetap atau permanen.

5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.

6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku.

Belajar tanpa adanya pembelajaran belum cukup untuk menciptakan proses kegiatan belajar dan mengajar. Belajar dan pembelajaran memiliki keterkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pendidikan. Pada dasarnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa. Kokom Kumalasari (2013: 3) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu proses atau sistem membelajarkan subjek pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran

secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran mempunyai ciri-ciri (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2013: 5) Sebagai berikut:

- 1) Pada proses pembelajaran, guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
- 2) Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.
- 3) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan sengaja.
- 4) Pembelajaran bukan kegiatan insidental, tanpa persiapan.
- 5) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.

b. Pembelajaran Akuntansi

Pengertian akuntansi menurut Al. Haryono Jusup (2011: 4) Akuntansi adalah sistem sistem informasi yang mengukur aktivitas bisnis, mengolah data menjadi laporan keuangan, dan mengkomunikasikan hasilnya kepada para pengambil keputusan. Salah satu bidang yang dipelajari dalam akuntansi adalah pajak. Pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tidak mendapat jasa timbal balik (kontraprestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan yang digunakan untuk membayar pengeluaran umum (Rochmat Soemitro dalam Siti Resmi, (2014: 1).

Pembelajaran akuntansi merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk menyampaikan ilmu dan pengetahuan tentang akuntansi kepada siswa. Akuntansi di ajarkan di SMA maupun di SMK bidang bisnis dan manajemen.

SMK 1 Tempel merupakan sekolah yang bergerak dibidang pendidikan bisnis dan manajemen. Mata pelajaran perpajakan diajarkan pada kelas XI dan XII jurusan akuntansi. Untuk Standar Kompetensi mata pelajaran perpajakan yang diajarkan adalah menyiapkan surat pemberitahuan pajak. Berikut adalah Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran perpajakan SMK kelas XI dan XII:

Tabel 1. SK dan KD Perpajakan SMK Kelas XI dan XII

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Menyiapkan Surat Pemberitahuan pajak	a. Menyiapkan Konsep dasar pajak b. Menyiapkan dokumen transaksi pemungutan dan pemotongan Pajak Penghasilan (PPh) c. Menyajikan SPT Tahunan Pajak Penghasilan Pasal (PPh) 21 d. Menyajikan SPT Tahunan PPh wajib Pajak Orang Pribadi e. Menyajikan SPT tahunan PPh Wajib Pajak Badan f. Menyajikan SPT masa pajak pertambahan nilai (PPN) dan pajak penjualan atas barang mewah (PPn-BM)

Sumber: Silabus perpajakan SMK 1 Tempel

c. Kompetensi Dasar Menyiapkan Konsep Dasar Pajak

Salah satu KD yang dipelajari adalah Konsep Dasar Pajak. Berikut adalah indikator dan materi pembelajaran pada kompetensi dasar tersebut:

Tabel 2. Indikator dan Materi Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menyiapkan Konsep Dasar Pajak

Indikator	Materi Pembelajaran
Menyiapkan Konsep Dasar Pajak Dari Berbagai Sumber	<ul style="list-style-type: none"> a. Definisi Pajak b. Pungutan Lain Selain Pajak c. Fungsi Pajak d. Kedudukan Hukum Pajak e. Jenis-jenis Pajak f. Tata Cara Pemungutan Pajak. g. Tarif Pajak
Menjelaskan Tata Cara Perpajakan	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian Wajib Pajak b. Hak-hak dan Kewajiban Wajib Pajak c. Pengertian dan Fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak d. Tata Cara Memperoleh NPWP e. Penghapusan NPWP f. Pengertian dan Fungsi Nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (PPKP) g. Tempat dan Jangka Waktu Pelaporan Usaha h. Pencabutan PPKP

Sumber: Silabus perpajakan SMK 1 Tempel

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno (2015: 1) Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang ditetapkan sebelumnya. Atau dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat. Sedangkan belajar adalah proses memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempunyai keterkaitan. Belajar akan maksimal jika terdapat motivasi dalam diri siswa sehingga hasil belajarnya pun akan lebih baik.

Motivasi Belajar dapat dikatakan sebagai seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang dapat menimbulkan kegiatan

belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman A.M., 2011: 75). Jadi secara sederhana, Motivasi Belajar merupakan dorongan atau penggerak yang muncul baik dari dalam maupun luar seseorang untuk melaksanakan kegiatan belajar.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi dapat mendorong atau mempengaruhi seseorang dalam melakukan suatu perbuatan. Menurut Oemar Hamalik (2011: 161) ada tiga fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya, mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Motivasi berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Selain fungsi-fungsi motivasi di atas, ada fungsi lain yaitu sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi (Sardiman AM. 2009: 85). Seseorang melakukan sesuatu karena didorong oleh motivasi. Dan juga dengan adanya motivasi yang baik seseorang akan dapat mencapai tingkat prestasinya dengan maksimal.

Motivasi sangat mempunyai peranan sangat penting dalam mendorong siswa untuk belajar. Tanpa motivasi, siswa tidak akan mempunyai semangat untuk belajar dan tentunya proses belajar pun tidak akan maksimal.

c. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Eveline Siregar dan Hartini Nara (2011: 50) membedakan motivasi menjadi dua jenis:

1) Motivasi instrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri individu. Misalnya siswa yang belajar karena dia ingin mendapatkan pengetahuan atau keterampilan.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar misalnya pemberian pujian, pemberian nilai sampai pada pemberian hadiah dan faktor-faktor eksternal lainnya.

Motivasi intrinsik dalam realitanya lebih memiliki daya tahan yang lebih kuat dibanding motivasi ekstrinsik. Hal ini terjadi karena faktor ekstrinsik dapat saja justru mengakibatkan daya motivasi individu berkurang, ketika faktor ekstrinsik tersebut mengecewakan seorang siswa atau individu.

d. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi Belajar Siswa dapat diukur melalui indikator-indikator tertentu. Indikator Menurut Hamzah B. Uno (2012: 23) Motivasi Belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Siswa memiliki target untuk sukses dalam proses pembelajaran.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Siswa menyadari bahwa belajar adalah kebutuhan.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Siswa melakukan usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar. Siswa mendapatkan nilai dan penghargaan yang memacunya untuk lebih baik lagi.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Siswa tidak jenuh dan fokus pada proses pembelajaran yang berlangsung.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik. Lingkungan kondusif dapat dibangun melalui peran teman, guru, dan keluarga.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara bahasa, media berarti perantara. Arief Sadiman. dkk (2011: 7) mendefinisikan pengertian media pembelajaran

sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut Hujair AH.Sanaky (2013: 3) adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sesuatu yang dapat mengirim pesan ke siswa dalam rangka proses belajar. Jadi, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran (Hujair AH. Sanaky, 2013: 5) adalah:

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan Motivasi Belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.

- 4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktifitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Cecep kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi ke dalam empat kelompok, yaitu:

1) Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis, terutama melalui proses percetakan mekanis dan fotografis. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak.

2) Media Hasil Teknologi Audio Visual

Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektroik, untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

3) Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis *microprocessor*. Dalam menggunakan teknologi komputer, media pembelajaran dapat

dibuat dengan menggunakan berbagai macam *software* sesuai dengan keinginan pembuatnya. Misalnya untuk membuat multimedia pembelajaran yang menarik, dapat digunakan *software Adobe Flash*.

4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat, seperti jumlah *random acces memory* yang besar, hardisk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi, ditambah dengan *peripheral* lainnya.

Dilihat dari jenis-jenis media pembelajaran tersebut, maka multimedia media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* termasuk media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

d. Kriteria Pemilihan Media

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 79) mengemukakan bahwa dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

1) Motivasi

Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan.

2) Perbedaan individual

Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda. Faktor-faktor, seperti tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar.

3) Tujuan Pembelajaran

Jika guru memberitahukan kepada siswa terkait apa yang diharapkan melalui media pembelajaran, maka kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.

4) Organisasi isi

Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari, diatur, dan diorganisasikan ke dalam urutan-urutan yang bermakna.

5) Persiapan sebelum belajar

Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.

6) Emosi

Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan sangat berpengaruh dan bertahan.

7) Partisipasi

Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasikan informasi.

8) Umpan balik

Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya atau dievaluasi.

9) Penguatan

Apabila siswa berhasil, dia didorong untuk terus belajar.

10) Penerapan

Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru.

11) Latihan dan pengulangan

Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, maka pengetahuan atau keterampilan harus sering diulangi dan dilatih dalam berbagai hal.

Sedangkan, menurut Mulyanta dan Marlon Leong (2009: 57) kriteria media pembelajaran yang baik idealnya meliputi empat hal utama, yaitu:

- 1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik peserta didik.
- 2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus mudah dimengerti, dipelajari, atau dipahami oleh peserta didik, dan sangat operasional dalam penggunaannya.
- 3) Kemenarikan, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat peserta didik untuk menggunakan media tersebut.
- 4) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta merusak peserta didik.

e. Penilaian Media Pembelajaran

Aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Romi Satria Wahono (2006) yaitu sebagai berikut:

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran, ketepatan penggunaan *resource* (*Processor*, RAM) agar aplikasi berjalan dengan baik.
- b) *Reliable* (handal), tidak mudah *crash* atau berhenti saat pengoperasian.
- c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah), dapat dimodifikasi dan diperbaiki.
- d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya).
- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software* tool untuk pengembangan.
- f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi atau dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada).
- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam pemakaiannya.
- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap.
- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran yang lain).

2) Aspek Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis). Tujuan ditulis dengan bahasa yang jelas.

- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum yang sudah dibuat oleh guru.
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran yang disusun.
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.
- e) Interaktivitas.
- f) Pemberian Motivasi Belajar.
- g) Kontekstualitas dan aktualitas.
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- j) Kedalaman materi yang di muat dalam media.
- k) Kemudahan materi untuk dipahami
- l) Materi yang disajikan disusun secara sistematis, runut, dan alur logikanya jelas.
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- p) Pemberian umpan balik atau respon terhadap hasil evaluasi.

3) Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif, unsur visual dan audio sesuai dengan materi.
- b) Kreatif, disajikan dengan unik dan menarik.
- c) Sederhana, mudah dalam mengoperasikan.
- d) Audio, sesuai dengan karakter pengguna.
- e) Visual, sesuai dengan tema

- f) Media bergerak (animasi), dapat mensimulasi materi pelajaran dan membuat media lebih menarik
- g) *Layout interactive* (ikon navigasi), bentuknya familiar dan konsisten

4. Multimedia Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia secara bahasa sederhana dapat diartikan sebagai kombinasi atau gabungan dari beberapa media. Multimedia merupakan gabungan dari unsur teks, grafik, audio, animasi yang dapat digunakan untuk menyajikan sesuatu. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 68) Multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, film, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia mampu mengatasi keberagaman modalitas belajar siswa yaitu visual, auditif, dan kinestetik. Masing-masing siswa yang berbeda tipe belajarnya tersebut dapat diwakili oleh multimedia (Dina Indriana, 2011: 98)

Multimedia jika digunakan dalam proses pembelajaran sering disebut dengan Multimedia pembelajaran. Menurut Daryanto (2013: 52) multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, menyalurkan pesan yang dapat merangsang kemauan dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

Multimedia dibagi menjadi dua yaitu interaktif dan linier. Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contohnya pembelajaran interaktif, game, dan lain lain. Sedangkan multimedia linier adalah kebalikan dari interaktif sehingga berjalan sekuensial (berurutan). Contohnya TV dan Film (Daryanto, 2013: 51).

b. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pemilihan dan penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran harus memperhatikan berbagai karakteristik komponen, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Adapun karakteristik multimedia pembelajaran sebagaimana yang disebutkan Daryanto (2013: 53) 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 dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

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

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.

c. 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 Practice*

Bentuk ini berupa kebiasaan dalam bentuk latihan, tujuannya untuk meningkatkan kemahiran siswa akan suatu keterampilan 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 akan 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 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 dengan menggunakan simulasi tersebut, simulasi dibuat persis sama dengan situasi 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 mereka secara maya tersebut.

5) Permainan

Bentuk ini seperti bentuk aljabar 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 lebih intruksional apabila pengetahuan dan keterampilan yang terdapat didalamnya bersifat akademik dan mengandung unsur pelatihan.

Dalam penelitian ini bentuk multimedia yang digunakan adalah bentuk gabungan dari tutorial dan *practice*. Siswa akan memperoleh pemahaman dan penjelasan terkait materi yang disajikan, serta dapat melatih dan meningkatkan pemahaman terkait materi melalui soal atau latihan yang disajikan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Multimedia ini dalam penggunaannya tentu terdapat kelebihan dan kelemahan. Yudhi Munadi (2013: 152) menyebutkan Kelebihan Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Interaktif. siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik, sehingga informasi yang terdapat dalam media akan lebih difahami oleh siswa.
- 2) Memberikan iklim afeksi secara individual. Didalam pikiran siswa, iklim afeksi ini akan memberikan penggambaran ulang berbagai obyek.
- 3) Meningkatkan Motivasi Belajar. Siswa akan termotivasi karena kebutuhan siswa telah terakomodasi
- 4) Memberikan umpan balik. Multimedia Interaktif dapat memberikan umpan balik (respon) terhadap hasil belajar siswa.
- 5) Pengguna Multimedia Interaktif memberikan kontrol penuh terhadap pengguna media ini.

Disamping kelebihan-kelebihan di atas, Multimedia Interaktif ini juga memiliki kelemahan, diantaranya:

- 1) Pengembangan Multimedia Interaktif memerlukan tim atau orang yang professional.
- 2) Pengembangan membutuhkan waktu yang cukup lama.

5. Adobe Flash

Adobe Flash merupakan *software* pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan piranti lunak dari Amerika Serikat yaitu *Adobe System Incorporated*. Sebelum menjadi *Adobe Flash*, dahulu bernama *Macromedia Flash*. Jadi, *Adobe Flash* sudah sangat dikenal sejak dahulu. Flash memiliki

banyak kelebihan-kelebihan dibanding software lain. Kelebihan-kelebihan yang dimiliki Flash (Andi Pramono, 2006: 2) adalah sebagai berikut:

1. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil.
2. Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga multimedia yang dibuat menggunakan flash dapat lebih hidup.
3. Animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
4. Flash mampu membuat file *executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program Flash.
5. Gambar flash merupakan gambar *vector* sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di *zoom* beratus kali.
6. *Font* presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
7. Flash mampu menjalankan pada sistem operasi Windows maupun Macintosh
8. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti .avi, .gif, mov, ataupun file dengan format yang lain.

Adobe Flash merupakan program animasi berbasis *vector*, yang telah digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. Sekarang ini program *Adobe Flash* yang terbaru telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik (Madcoms 2013:2).

6. Model *Research and Development*

Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi suatu produk, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Dalam R&D terdapat berbagai macam model pengembangan yang dapat digunakan para peneliti. Berikut adalah beberapa model pengembangan penelitian R&D:

a. Model Pengembangan oleh Borg and Gall

Model pengembangan ini dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 147). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Research and information collection*

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

2) *Planning*

Pada tahap ini, peneliti mulai menetapkan rancangan model untuk memecahkan masalah yang telah ditemukan pada tahap pertama. Hal-hal yang direncanakan antara lain menetapkan model, merumuskan tujuan secara berjenjang/bertahap, mengidentifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap penelitian dan menguji kelayakan rancangan model dalam cakupan wilayah terbatas.

3) *Develop preliminary form of product*

Pada tahap ini mulai disusun bentuk awal model dan perangkat yang diperlukan. Produk awal model dapat berupa buku panduan penerapan model, perangkat model seperti media dan alat bantu model, instrumen alat pengumpulan data seperti lembar observasi, pedoman wawancara yang diperlukan untuk mengumpulkan semua informasi selama penerapan model.

4) *Preliminary field testing.*

Setelah model dan perangkatnya siap untuk digunakan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan uji coba rancangan model. Uji coba ini melibatkan sekitar 6–20 orang responden terlebih dahulu.

5) *Main product revision*

Revisi produk utama dilakukan berdasarkan hasil uji coba produk tahap pertama. Dengan menganalisis kekurangan yang ditemui selama uji coba produk, maka kekurangan tersebut dapat segera diperbaiki.

6) *Main field testing*

Pengujian produk di lapangan disarankan mengambil sampel yang lebih banyak yaitu antara 30–100 orang responden. Pada saat uji lapangan yang kedua ini, pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif mulai dilakukan untuk dievaluasi.

7) *Operasional 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 melalui pengujian dua kali dan revisi juga sudah dilakukan sebanyak dua kali, implementasi model dapat dilakukan dalam wilayah yang luas dalam kondisi yang senyatanya. Implementasi model disarankan mengambil sampel sebesar 40-200 orang responden.

9) *Final product revision.*

Sebelum model dipublikasikan ke sasaran 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 implementation.*

Tahap terakhir dari penelitian dan pengembangan adalah melaporkan hasil dalam forum-forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal ilmiah. Apabila memungkinkan, publikasi model dapat dilakukan pada jalur komersial.

b. Model 4D

Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 195). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Setiap produk membutuhkan analisis yang berbeda-beda.

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.

3) *Develop* (Pengembangan)

Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Sedangkan *Developmental*

testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya

4) *Disseminate* (Penyebarluasan)

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

c. Model ADDIE

ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry dalam Endang Mulyatiningsih (2013: 200). Kegiatan-kegiatan pada setiap pengembangan model tersebut adalah sebagai berikut:

1) *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru.

2) *Design*

Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

3) *Development*

Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model atau metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

4) *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model atau metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model atau metode baru yang dikembangkan.

5) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan), Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester).

Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Model Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash* adalah menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

B. Penelitian yang Relevan

1. Emiasih (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih” Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif berbasis *Adobe Flash* sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Terbukti dengan penilaian oleh ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,37 dengan kategori “Sangat Layak”, ahli media mendapat nilai rata-rata 3,95 dengan kategori “Layak”, praktisi pembelajaran Akuntansi 4,29 dengan kategori “Sangat Layak”, dan pendapat siswa 4,31 dengan kategori “Sangat Layak”. Selain itu modul interaktif berbasis *Adobe Flash* juga dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih. Terbukti dengan peningkatan sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif berbasis *Adobe Flash* sebesar 2,68 kategori “Sedang” menjadi 3,58 kategori “Sangat Tinggi.

Persamaan penelitian Emiasih (2014) dan penelitian ini adalah *software* yang digunakan dan variabel penelitian yaitu *Adobe Flash* dan

Motivasi Belajar Siswa. Perbedaannya terletak pada kompetensi, bentuk media pembelajaran, dan tempat penelitian. Kompetensi, bentuk, dan tempat yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah jurnal penyesuaian, modul interaktif dan SMK Negeri 1 Pengasih. Perbedaan pada penelitian ini adalah pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak, bentuk media yang dibuat yaitu Multimedia Pembelajaran Interaktif dan lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Tempel.

2. Luthviana Nur Aziza (2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk SMK Kelas X Akuntansi dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran, materi, tampilan, dan aspek pemrograman, kualitas media 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.

Persamaan penelitian Luthviana Nur Aziza (2015) dan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Adobe Flash*. Perbedaannya terletak pada kompetensi, tempat penelitian dan variabel penelitian. Kompetensi dan tempat yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah kompetensi dasar kredit macet dan SMK Negeri 2

Magelang, serta tidak ada variabel penelitian atau variabel yang ditingkatkan. Perbedaan pada penelitian ini adalah pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak, variabel penelitian yang ditingkatkan yaitu Motivasi Belajar, dan lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Tempel.

3. Defri Satria (2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK Sawunggalih Kutoarjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan multimedia pembelajaran CBI berdasarkan penilaian dari : 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,83 yang termasuk kategori sangat layak; 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,16 yang termasuk kategori sangat layak; 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,53 yang termasuk kategori sangat layak. Dengan demikian Multimedia Pembelajaran Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media media pembelajaran akuntansi perusahaan jasa.

Persamaan penelitian Defri Satria (2015) dan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis *Adobe Flash*. Perbedaannya terletak pada kompetensi, tempat penelitian dan variabel penelitian. Kompetensi dan tempat yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah materi akuntansi perusahaan jasa dan SMK Sawunggalih Kutoarjo, serta tidak ada variabel yang ditingkatkan. Perbedaan pada penelitian ini adalah pada kompetensi menyiapkan konsep

dasar pajak, variabel penelitian yang ditingkatkan yaitu Motivasi Belajar, dan lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Tempel.

C. Kerangka Berpikir

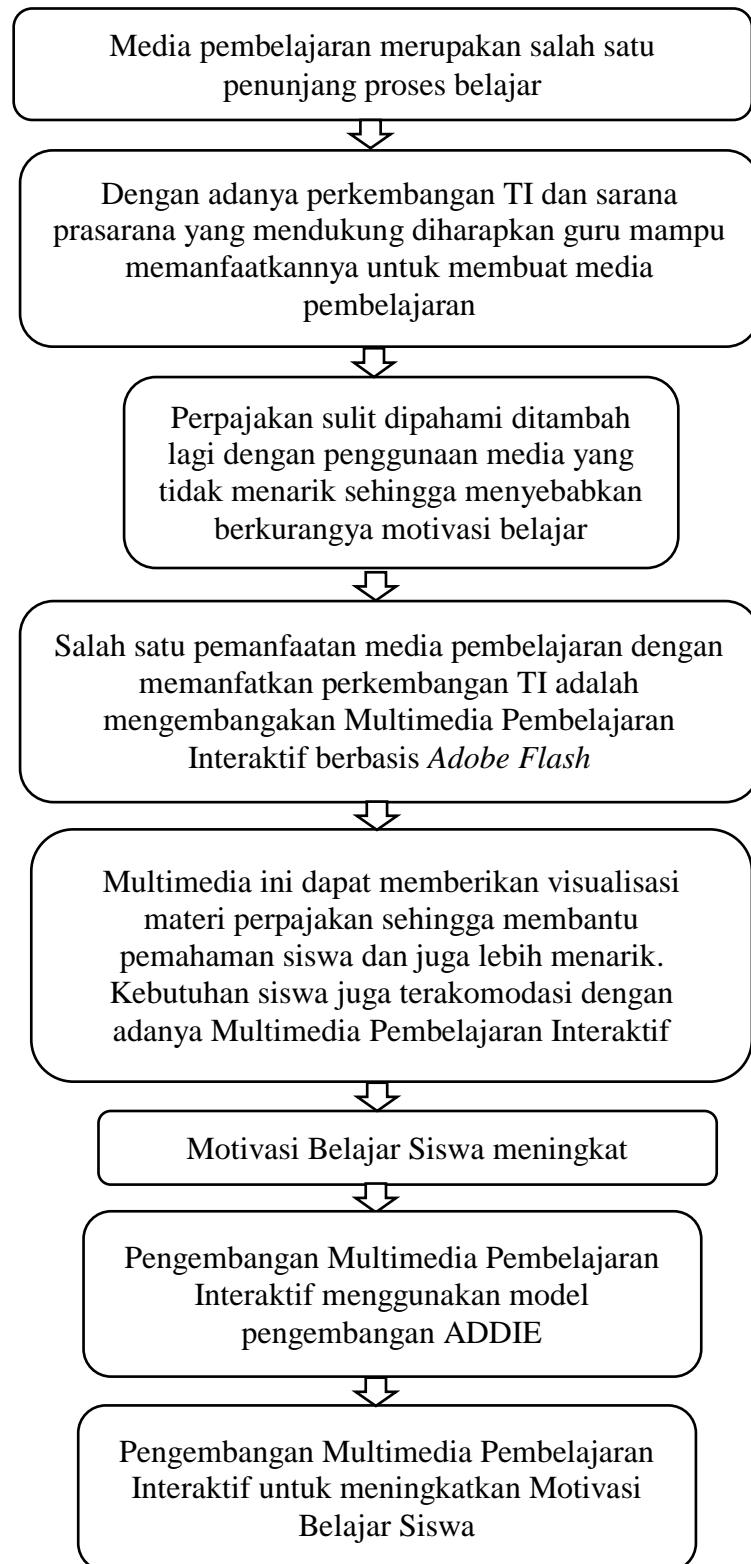
Salah satu faktor penunjang proses belajar adalah media pembelajaran. Guru yang menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton dan bervariasi tentunya akan berdampak pada hasil belajar yang optimal dikarenakan adanya Motivasi Belajar yang timbul dari dalam diri siswa.

Perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat. Teknologi tidak hanya digunakan dalam bidang bisnis maupun pemerintahan namun juga digunakan dalam pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi informasi dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Namun yang terjadi, banyak pendidik yang belum mengembangkan media pembelajaran berbasis TI, padahal sarana dan prasarana di sekolah sudah cukup memadai. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik karena siswa merasa bosan karena tidak ada inovasi media pembelajaran dari pendidik atau guru.

Perpajakan merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Hal tersebut ditambah lagi dengan penggunaan media yang kurang tepat dan tidak menarik menyebabkan berkurangnya Motivasi Belajar. Letak kesulitan mata pelajaran ini adalah abstraknya materi perpajakan yang terkadang membutuhkan visualisasi. Guru membutuhkan media yang menarik dan dapat memberikan visualisasi khususnya pada materi perpajakan sehingga membantu siswa memahami materi tersebut.

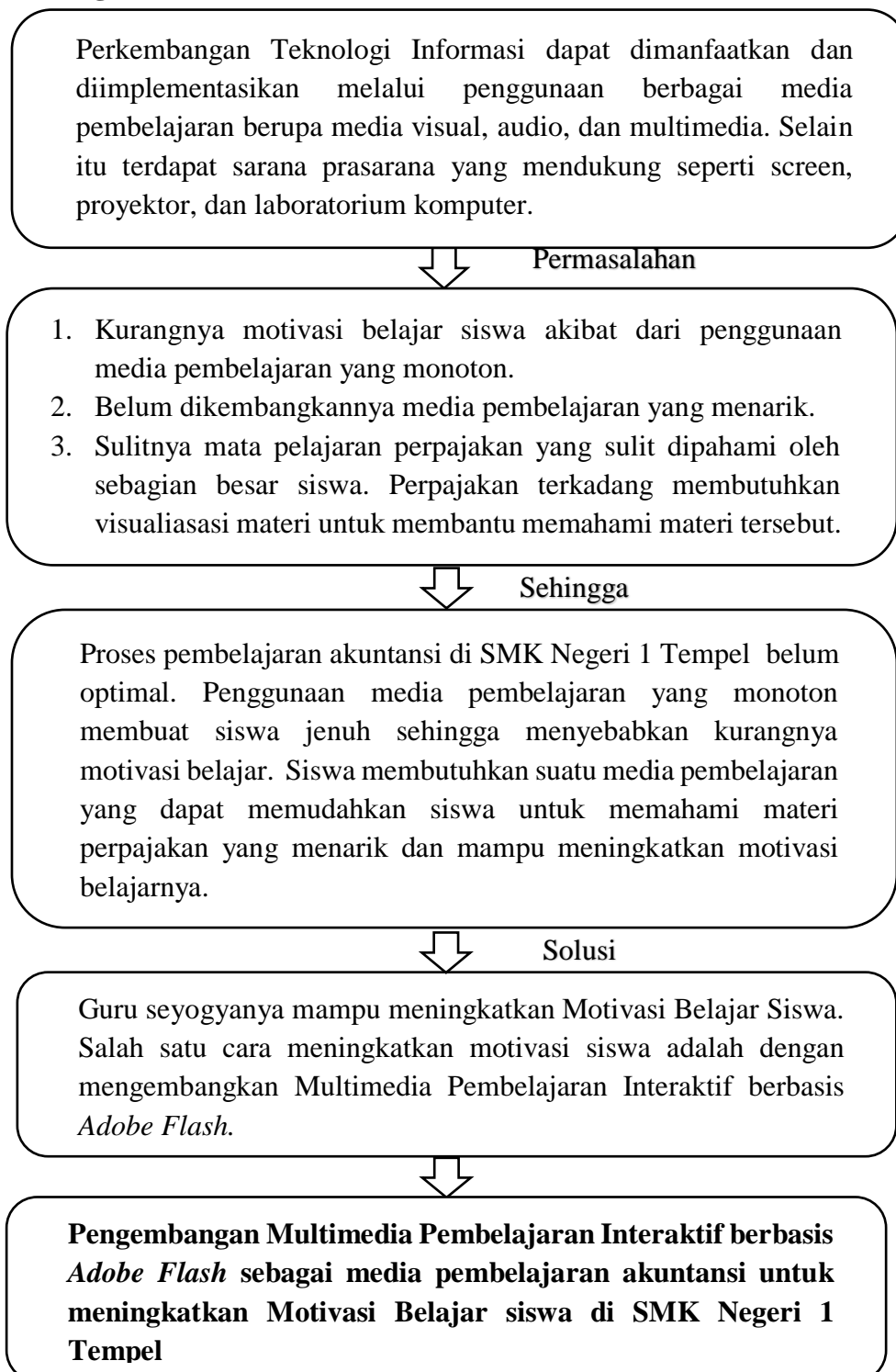
Salah satu pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI) adalah dengan mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash*. Multimedia dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran presentasi di kelas maupun digunakan oleh siswa sebagai sarana belajar secara individu. Media yang dapat memberikan visualisasi adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash*. Penggunaan Multimedia akan mengakomodasi kebutuhan siswa sehingga Motivasi Belajarnya akan meningkat.

Media ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), and *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis meliputi analisis kebutuhan siswa dan kompetensi. Hasil analisis yaitu Multimedia Pembelajaran Interaktif. Desain Multimedia yaitu *story board* serta susunan materi, soal, dan kunci jawaban. Setelah menyelesaikan tahap desain kemudian dilakukan pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, dan guru (tahap pengembangan). Hasil uji kelayakan tersebut kemudian diuji coba kelayakannya kepada siswa sebagai subjek uji coba lapangan (tahap implementasi). Produk Multimedia yang telah teruji kelayakannya akan digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar Siswa dengan cara menggunakan Multimedia sebagai media pembelajaran akuntansi (tahap evaluasi). Pemaparan kerangka berpikir digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berfikir

D. Paradigma Penelitian



Gambar 2. Paradigma Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

E. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak?
2. Bagaimana penilaian kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi?
3. Bagaimana penilaian kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak berdasarkan validasi/penilaian dari ahli media?
4. Bagaimana penilaian kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak berdasarkan validasi/penilaian dari guru?
5. Bagaimana penilaian kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak berdasarkan validasi/penilaian dari siswa?
6. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini tergolong dalam penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Menurut Sugiyono (2013: 297), metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu produk Multimedia Pembelajaran Interaktif pada pembelajaran akuntansi dengan *Adobe Flash* dengan langkah-langkah yang sistematis untuk kemudian diuji kelayakannya dari segi materi dan media. Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996), yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan uji coba produk adalah di SMK Negeri 1 Tempel yang beralamat di Jl. Magelang, Jlegongan, Margorejo, Tempel, Sleman. Penelitian dilakukan mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai dengan penyusunan laporan penelitian yaitu pada bulan Desember 2015 sampai dengan Maret 2016.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian (subjek uji coba produk) adalah satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang guru, dan siswa kelas XI Akuntansi 2 SMKN 1 Tempel yang berjumlah 28 siswa. Alasan pemilihan kelas XI Akuntansi 2 adalah berdasarkan wawancara dengan guru yang menyatakan bahwa kelas tersebut merupakan kelas yang motivasinya paling rendah. Sementara itu, objek penelitiannya adalah kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* serta peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah menggunakan media tersebut.

D. Langkah-langkah Pengembangan

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model pengembangan ini dikembangkan oleh Dick and Carrey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011: 200). Berikut ini tahap pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan ADDIE, sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)
 - a. Analisis siswa yang meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif.

- b. Analisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dimuat dalam Multimedia ini.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang desain produk pembelajaran berupa *story board* dan penentuan materi yang sesuai kompetensi dasar.

b. Penyusunan Materi, Soal, dan Kunci Jawaban

Setelah menentukan materi, maka yang dilakukan adalah menyusun materi, soal, dan kunci jawaban yang kemudian dibuat dalam *Microsoft Word*. Ketika kerangka Multimedia sudah jadi, maka file dari *word* tersebut disalin ke dalam Multimedia.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Produk

Pembuatan produk multimedia ini menggunakan *software Adobe Flash*, semua bahan yang sudah dipersiapkan kemudian disusun menjadi sebuah Multimedia yang sesuai dengan desain yang telah dirancang.

b. Validasi Ahli

Produk Multimedia yang telah selesai dibuat kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Hasil validasi berupa

komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Setelah produk divalidasi, maka produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan untuk perbaikan produk. Setelah dilakukan revisi I maka selanjutnya diimplementasikan kepada siswa sebagai sasaran penggunaan produk.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Uji coba lapangan

Pada tahap ini produk diuji coba di Kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Tempel yang berjumlah 31 siswa. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk Multimedia yang telah dibuat.

b. Revisi II

Setelah melakukan uji coba lapangan produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari siswa. Revisi II ini dilakukan dengan mempertimbangkan revisi-revisi sebelumnya agar tidak bertentangan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir peneliti mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Peneliti mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh objek penelitian. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media baru tersebut. Setelah

melalui tahap uji coba produk, produk diukur kembali berdasarkan angket motivasi belajar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan angket. Menurut Sugiyono (2013: 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang diberikan kepada para ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai subjek uji coba, serta angket motivasi untuk mengukur peningkatan Motivasi Belajar pada sebelum dan setelah menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif.

F. Instrumen Penelitian

Perolehan data tentang penilaian atau validasi Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan *Adobe Flash* ini, digunakan instrumen berupa angket. Angket dibagi menjadi dua yaitu angket validasi dan angket motivasi. Angket validasi diberikan kepada dosen sebagai ahli materi dan ahli media, guru, dan siswa. Angket motivasi digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa pada sebelum dan setelah penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Semua angket berupa lembar *checklist* dengan skala Likert (skala 5). Adapun kisi-kisi angket adalah sebagai berikut:

1) Angket untuk ahli materi

Tabel 3. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
2		Kesesuaian materi dengan indikator	2
4		Aktualitas materi	3
5		Kelengkapan materi	4
6		Sistematis, alur logika jelas,	5, 6
		Kejelasan contoh-contoh	7
		Kemudahan materi untuk dipahami	8
7	Soal	Kejelasan rumusan soal	9
8		Kelengkapan soal	10
9		Kebenaran konsep soal dan kunci jawaban	11,12
11		Jumlah dan variasi soal	13,14
13	Kebahasaan	Komunikasi bahasa	15
14		Ketepatan penggunaan istilah	16
15	Efek bagi Strategi Pembelajaran	Pemberian Motivasi Belajar	17,18
16		Interaktivitas	19
17		Pemberian pemahaman	20

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

2) Angket untuk ahli media

Tabel 4. Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1,2
2		Reliabilitas media	3
3		Kompatibilitas media	4,5
4		Pemaketan yang terpadu	6
5		Kelengkapan dokumentasi	7
6		Usabilitas media	8
7	Komunikasi Visual	Kreatif	9
8		Audio	10,11
9		Visual	12,13,14,15
10		Animasi	16,17
11		Ikon Navigasi	18,19
12		Video	20

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

3) Angket untuk guru

Tabel 5. Kisi-kisi Angket untuk Guru

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	Reliabilitas media	1
2		Pemaketan yang terpadu	1
3		Kelengkapan dokumentasi	1
4	Desain Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
5		Kesesuaian materi dengan indikator	5
6		Aktualitas materi	6
7		Kejelasan alur logika	7
8		Kejelasan contoh-contoh	8
9		Kemudahan materi untuk dipahami	9
10		Kejelasan rumusan soal	10
11		Kebenaran konsep soal dan kunci jawaban soal	11,12
12	Komunikasi Visual	Kreatif	13
13		Audio	14
14		Visual	15,16
15		Animasi	17
16		Ikon Navigasi	18
17		Video	19
18	Bahasa	Penggunaan bahasa	20
19		Penggunaan Istilah	21
20	Efek bagi Strategi Pembelajaran	Kemandirian belajar	22
21		Pemberian pengetahuan	23
22		Pemberian Motivasi Belajar	24

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

4) Angket untuk siswa

Tabel 6. Kisi-kisi Angket untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	Reliabilitas media	1
2		Pemaketan yang terpadu	1
3		Kelengkapan dokumentasi	1
4	Desain Pembelajaran	Kejelasan contoh dan pembahasan materi	4,5
5		Kejelasan alur logika	6
6		Rumusan soal	7
7	Bahasa	Penggunaan bahasa	8
8	Komunikasi Visual	Audio	9
9		Visual	10
10		Ikon Navigasi	11
11		Animasi	12
12		Kreatif	13
13		Video	14
14	Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran	Kemandirian belajar	15
15		Pemberian pengetahuan	16
16		Pemberian Motivasi Belajar	17

Sumber: Romi Satria Wahono (2006) dengan modifikasi

5) Angket motivasi siswa

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Motivasi Siswa

No	Indikator	No. Butir
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2*,3,4
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5,6*,7,8
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	9, 10*, 11, 12,13
4	Adanya penghargaan dalam belajar	14,15,16*,17
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	18,19,20*,21
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dengan baik	22,23*,24,25,26

Sumber: Hamzah B. Uno, (2012: 23)

G. Uji Validitas Instrumen

Instrumen yang diuji coba adalah lembar angket Motivasi Belajar Siswa. Pengujian angket dilakukan kepada 31 siswa kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Tempel. Adapun uji coba yang dilaksanakan meliputi:

1) Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Menghitung validitas angket menggunakan Rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam Suharsimi Arikunto, (2013: 123) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= koefisien korelasi antara variabel x dan y
N	= jumlah responden
$\sum X$	= jumlah skor butir item
$\sum Y$	= jumlah skor total item
$\sum X^2$	= jumlah skor kuadrat butir item
$\sum Y^2$	= jumlah skor total kuadrat butir item

Pengujian ini untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen valid atau tidak. Hasil perhitungan angket uji coba untuk setiap variabel yang diolah menggunakan SPSS dapat dilihat dilampiran 6 (halaman 148).

Nilai r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikansi 5%. Jika r_{hitung} lebih besar atau sama dengan r_{tabel} 5% maka butir instrumen tersebut valid. Sebaliknya, jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} 5% maka butir instrumen tersebut tidak valid. Hasil validitas angket Motivasi Belajar dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 8. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar

No. Butir	r hitung	r tabel	Interpretasi
1	0,427	$\geq 0,388$	Valid
2	0,586	$\geq 0,388$	Valid
3	0,555	$\geq 0,388$	Valid
4	0,201	$\geq 0,388$	Tidak Valid
5	0,293	$\geq 0,388$	Tidak Valid
6	0,585	$\geq 0,388$	Valid
7	0,735	$\geq 0,388$	Valid
8	0,450	$\geq 0,388$	Valid
9	0,386	$\geq 0,388$	Tidak Valid
10	0,335	$\geq 0,388$	Tidak Valid
11	0,460	$\geq 0,388$	Valid
12	0,316	$\geq 0,388$	Tidak Valid
13	0,437	$\geq 0,388$	Valid
14	0,281	$\geq 0,388$	Tidak Valid
15	0,388	$\geq 0,388$	Valid
16	0,562	$\geq 0,388$	Valid
17	0,440	$\geq 0,388$	Valid
18	0,672	$\geq 0,388$	Valid
19	0,609	$\geq 0,388$	Valid
20	0,320	$\geq 0,388$	Tidak Valid
21	0,732	$\geq 0,388$	Valid
22	0,610	$\geq 0,388$	Valid
23	0,527	$\geq 0,388$	Valid
24	0,059	$\geq 0,388$	Tidak Valid
25	0,360	$\geq 0,388$	Tidak Valid
26	0,437	$\geq 0,388$	Valid

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen (Zainal Arifin, 2013: 258). Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Sugiyono (2010: 231) menyatakan bahwa angket dapat dinyatakan reliabel apabila *Cronbach's Alpha* lebih besar

atau sama dengan 0,600. Jika kurang dari 0,600 maka instrumen tidak reliabel.

Berdasarkan uji reliabilitas yang telah dilakukan, instrumen menunjukkan skor 0,834 yang berarti telah memenuhi kriteria lebih dari 0,600. Skor tersebut menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas tinggi sehingga dapat diandalkan. Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS versi 20. Hasil Perhitungan angket uji coba untuk setiap variabel yang diolah menggunakan SPSS dapat dilihat di lampiran 6 (halaman 148).

H. Teknik Analisis Data

Data kelayakan media terdiri dari dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran/masukan yang diberikan oleh dosen ahli materi, media, guru, dan siswa. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kelayakan produk yang diberikan kepada dosen ahli materi, media, guru, dan siswa. Data kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif tersebut berupa data kualitatif. Untuk mendapatkan penilaian kelayakan Multimedia, maka data kualitatif tersebut dikonversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skor sebagai berikut.

Tabel 9. Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Validasi

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2012: 107)

Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung

rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah subjek uji coba

(Sukardjo, 2005: 52)

Untuk data kuantitatif dihitung rata-ratanya kemudian dikonversi menjadi nilai kualitatif berskala 5 dengan skala Likert pada acuan tabel konversi nilai yang diadopsi dari Sukardjo (2005: 53), sebagai berikut:

Tabel 10. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala 1-5

Skor	Interval Skor	Kategori
5	$\bar{X} > \bar{X}_l + 1,8 \text{ Sbi}$	Sangat Layak
4	$\bar{X}_l + 0,6 \text{ Sbi} < \bar{X} \leq \bar{X}_l + 1,8 \text{ Sbi}$	Layak
3	$\bar{X}_l - 0,6 \text{ Sbi} < \bar{X} \leq \bar{X}_l + 0,6 \text{ Sbi}$	Cukup Layak
2	$\bar{X}_l - 1,8 \text{ Sbi} < \bar{X} \leq \bar{X}_l - 0,6 \text{ Sbi}$	Kurang layak
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_l - 1,8 \text{ Sbi}$	Sangat kurang

Keterangan:

X = Skor aktual (skor yang diperoleh)

\bar{X}_l = Rerata skor ideal

= $1/2$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Sbi = Simpangan baku ideal

= $1/6$ (Skor maksimal ideal-skor minimal ideal)

Berdasarkan tabel 10, tentang konversi data kuantitatif ke data kualitatif diperoleh standar kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,21 sampai dengan 5,00.

- b. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- c. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- d. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dinyatakan kurang layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.
- e. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dinyatakan tidak layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

Setelah menghitung kelayakan, langkah selanjutnya yaitu menghitung prosentase Motivasi Belajar. Adapun langkah-langkahnya (Sugiyono, 2013: 135) adalah sebagai berikut:

- 1) Data kuantitatif skor angket motivasi dianalisis secara deskriptif dengan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 11. Kriteria Penskoran Item pada Angket Motivasi Belajar

Kriteria	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Kurang Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

- 2) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi.

- 3) Menghitung skor dari motivasi siswa setiap aspek dengan rumus:

$$\% \text{ skor motivasi} = \frac{\text{Skor motivasi}}{\text{Skor motivasi maksimal}} \times 100\%$$

Peningkatan motivasi belajar terjadi ketika skor motivasi akhir lebih besar dari skor motivasi awal. Selanjutnya dilakukan pula Uji t dengan rumus *paired sampel*. Nilai t_{hitung} dicocokkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka terdapat perbedaan secara signifikan.

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)}$$

Keterangan:

\bar{D} = rata-rata selisih dari 2 skor

SD = standar deviasi

N = banyak pasangan

(Nana Danapriatna dan Rony Setiawan, 2005: 108-110)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan-tahapan yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan-tahapan pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa dengan melakukan observasi di SMK Negeri 1 Tempel Sleman. Observasi berlangsung pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yaitu pada bulan Agustus 2015. Peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru akuntansi kelas XI, selain itu peneliti juga mengamati ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah yang mendukung proses pembelajaran.

Observasi di dalam kelas dilaksanakan di kelas XI Akuntansi 2 pada saat pembelajaran perpajakan. Guru mengawali pembelajaran dengan terlebih dahulu mengucapkan salam, berdoa, dan kemudian guru mengecek kesiapan siswa untuk belajar. Saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas tersebut, guru menggunakan *Power Point* dan buku pelajaran untuk menjelaskan materi di dalam kelas. Media pembelajaran yang digunakan belum variatif dan monoton. Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa yang isi wawancara tersebut adalah siswa

merasa bosan dengan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan membutuhkan media yang lebih menarik untuk belajar. Ketika guru menjelaskan materi, terlihat beberapa siswa mengantuk, berbicara dengan teman sendiri, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Berdasarkan indikator motivasi yang digunakan yaitu adanya kegiatan yang menarik dalam belajar seperti adanya media pembelajaran yang menarik. Siswa kelas XI Akuntansi 2 memiliki Motivasi Belajar yang kurang, sehingga perlu ditingkatkan.

Observasi selanjutnya adalah mengamati ketersediaan fasilitas di sekolah. Hampir setiap kelas sudah terpasang proyektor dan *screen*, karena ada beberapa proyektor yang kurang berfungsi dengan baik. Selain itu, sekolah juga mempunyai laboratorium komputer yang memadai yang memungkinkan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif.

Rangkuman dari tahap analisis yaitu:

a. Analisis kebutuhan siswa

Peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang variatif dan menarik yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar mereka.

b. Analisis Kompetensi

Perpajakan merupakan mata pelajaran yang untuk kelas XI dan XI. Materi pelajaran ini berisi tentang praktik dan teori. Ada beberapa sub materi perpajakan yang abstrak sehingga menyulitkan siswa

dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan melaksanakan observasi, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Media yang dikembangkan adalah media yang dapat membuat siswa tidak merasa bosan, variatif, dan menarik, sehingga Motivasi Belajar Siswa akan meningkat. Selain itu media yang dibuat dapat memudahkan siswa untuk memahami materi. Untuk mewujudkan terciptanya media tersebut, dapat dilakukan dengan mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Kompetensi yang dimuat dalam media tersebut mengacu silabus pada Lampiran 1 (halaman 96).

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap yang kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Informasi tersebut antara lain:

a. Perancangan Desain Produk

Peneliti merancang multimedia pembelajaran berupa *storyboard*. Desain *storyboard* dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 119). Kompetensi yang digunakan dalam multimedia diperoleh peneliti dari silabus yang digunakan di SMK Negeri 1 Tempel Kelas XI Akuntansi yaitu menyiapkan konsep dasar pajak.

- b. Menyusun materi, soal, dan kunci jawaban.

Materi, soal dan kunci jawaban yang terdapat dalam multimedia ini disusun dari berbagai macam sumber pustaka atau referensi. Materi yang telah dikumpulkan kemudian dibagi menjadi dua yaitu materi tentang menyiapkan konsep dasar pajak dari berbagai sumber dan materi menjelaskan tata cara perpajakan. Materi, soal, dan kunci jawaban digabung dalam *Microsoft Word* dan kemudian disalin ke dalam Multimedia yang dibuat. Materi, soal dan kunci jawaban selengkapnya dapat dilihat dalam Lampiran 2 (Halaman 104)

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan media

Tahap pertama yang dilakukan adalah membuat *preface/intro* sebelum masuk ke menu utama. Pada Intro tersebut termuat nama Multimedia Pembelajaran Interaktif dan Kompetensi.



Gambar 3. Halaman *Preface*

Halaman selanjutnya yaitu halaman menu. Halaman ini akan muncul dengan menekan tombol “MULAI” di halaman *preface*. Isi halaman selanjutnya adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Halaman Menu

Pada halaman awal terdapat tombol profil, jika menekan tombol profil tersebut maka akan muncul tampilan sebagai berikut:



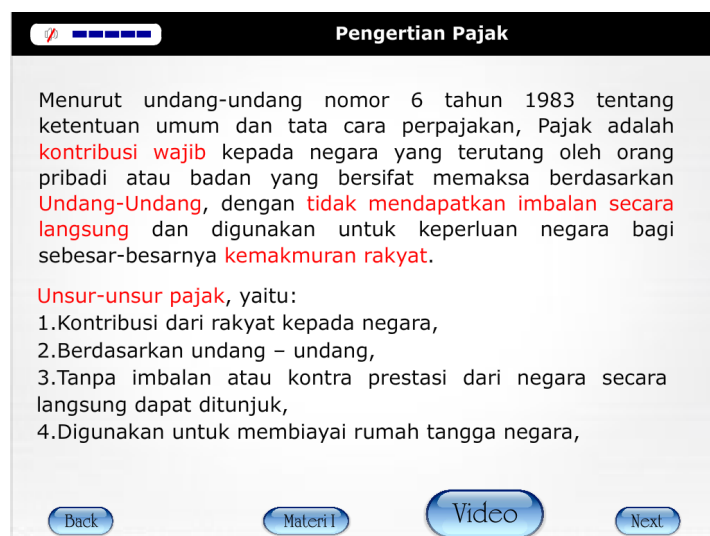
Gambar 5. Halaman Profil

Halaman selanjutnya adalah menu materi. Untuk masuk ke menu materi maka klik tombol “Materi Pembelajaran”. Tampilan menu materi seperti gambar berikut:



Gambar 6. Halaman Menu Materi

Pada menu materi pembelajaran terdapat empat isi, yaitu materi, video, soal, dan referensi. Berikut merupakan tampilan dari materi I:



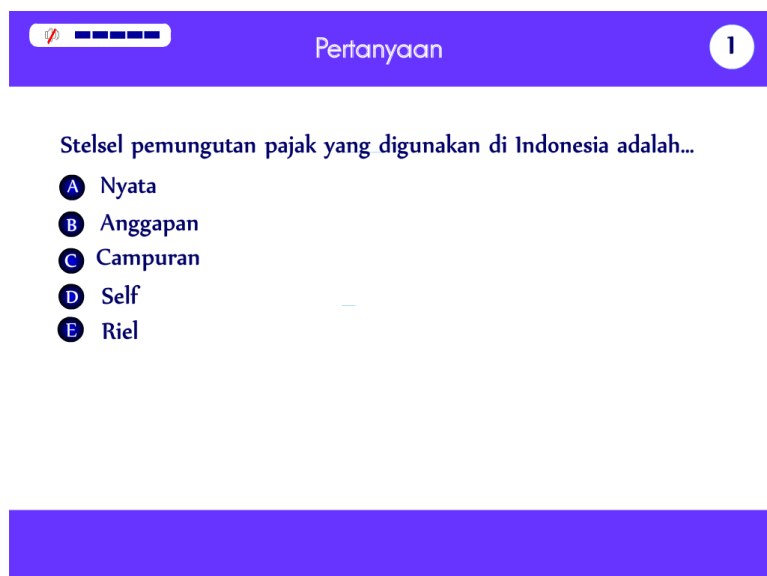
Gambar 7. Halaman Materi

Isi kedua dari menu materi pembelajaran adalah video. Di dalam video terdapat beberapa video yang sesuai dengan materi pelajaran. Berikut adalah tampilan dari video:



Gambar 8. Halaman Video

Isi ketiga adalah soal. Soal terdiri dari 20 butir soal objektif dan terdapat perhitungan skor akhir. Berikut adalah tampilan soal:



Gambar 9. Halaman Soal

Isi keempat adalah referensi. Referensi berisi daftar buku atau sumber yang digunakan dalam membuat isi dari Multimedia Pembelajaran Interaktif. Berikut adalah tampilan dari referensi:



Gambar 10. Halaman Referensi

Setelah semuanya jadi, kemudian disimpan ke dalam format .fla, dengan format tersebut file masih dapat diedit untuk keperluan revisi. Hasil akhir dari pengembangan adalah file Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan format .exe agar dapat dijalankan pada komputer atau laptop.

b. Validasi

1) Validasi Ahli Materi

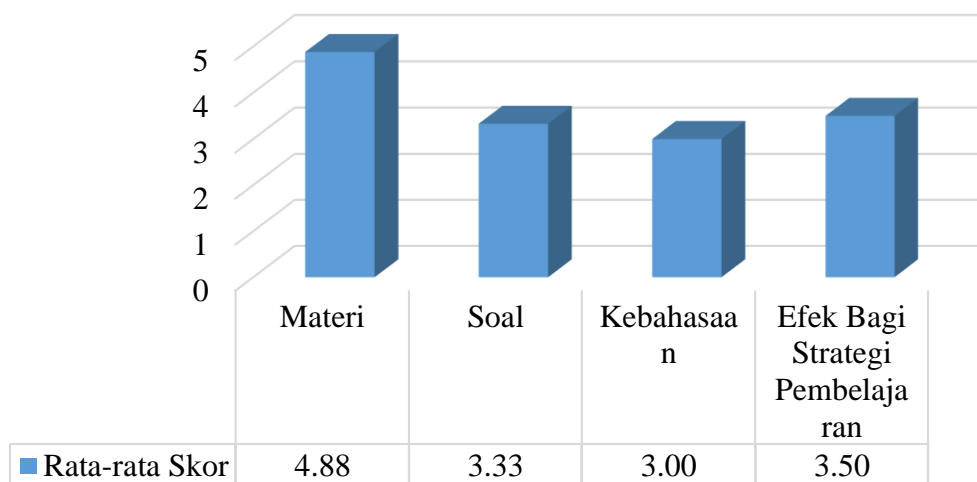
Ahli materi yang melakukan validasi media ini adalah Bapak Ponty S.P. Utama, M.Si. dari Fakultas Ekonomi UNY. Validasi dilakukan terkait dengan aspek materi, soal, kebahasaan, dan efek bagi strategi pembelajaran dari Multimedia

Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil ahli media dapat dilihat pada Lampiran 3 (Halaman 150). Selain itu ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	39	4,88	Sangat layak
2	Soal	20	3,33	Layak
3	Kebahasaan	6	3,00	Cukup Layak
4	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	14	3,50	Layak
Total		79	3,68	Layak

Berdasarkan tabel 10, tentang konversi data kuantitatif ke data kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 3,68 terletak pada rentang $3,41 > X < 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan masuk kategori “Layak”. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan berdasarkan penilaian aspek materi, soal, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran layak diuji cobakan sesuai saran dan komentar dari ahli materi. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

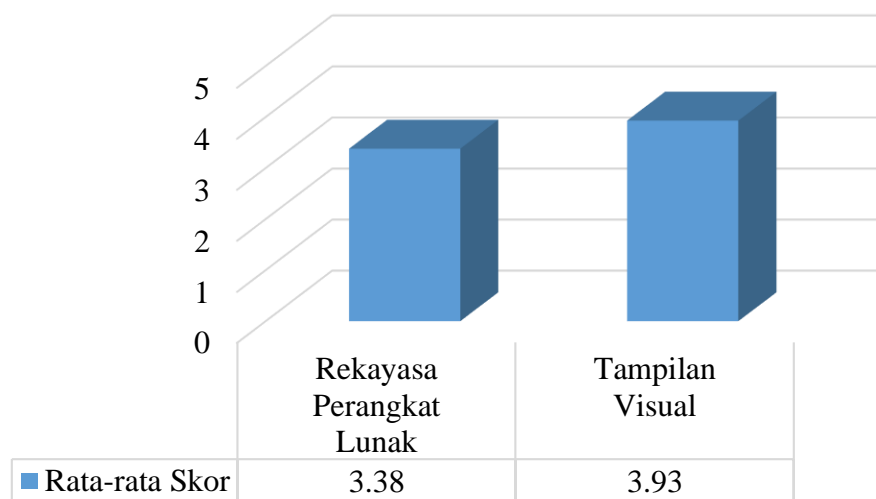
2) Validasi Ahli Media

Ahli media yang memvalidasi media ini adalah Bapak Sigit Pambudi, M. Eng. dari Fakultas Teknik UNY. Validasi dilakukan terkait aspek rekayasa perangkat lunak dan tampilan visual dari Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil ahli media dapat dilihat pada Lampiran 3 (Halaman 156). Selain itu ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media.

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	27	3,38	Cukup Layak
2	Tampilan Visual	47	3,93	Layak
Total		74	3,65	Layak

Berdasarkan tabel 10, tentang konversi data kuantitatif ke data kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 3,65 terletak pada rentang $3,41 > X < 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan masuk kategori “Layak”. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, dan tampilan visual layak untuk diuji cobakan sesuai komentar dan saran. Rekapitulasi hasil validasi ahli media jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 12. Hasil Validasi oleh Ahli Media

3) Validasi Guru

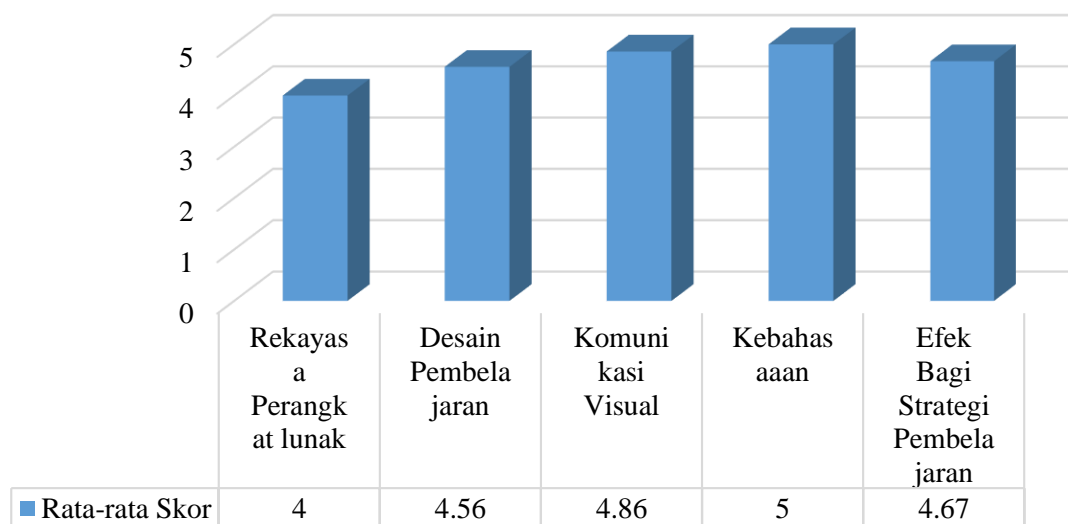
Validator dari praktisi pembelajaran adalah guru pengampu mata pelajaran perpajakan yaitu Ibu Binti Chomsiatin, S.E. Validasi yang dilakukan terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, komunikasi visual, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran dari Multimedia Pembelajaran

Interaktif yang dikembangkan dengan angket berskala 1-5. Rekapitulasi hasil validasi guru dapat dilihat pada Lampiran 2 (Halaman 162). Selain itu guru juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 14. Hasil Validasi Guru.

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat lunak	12	4,00	Layak
2	Desain Pembelajaran	41	4,56	Sangat layak
3	Komunikasi Visual	34	4,86	Sangat layak
4	Kebahasaan	10	5,00	Sangat layak
5	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	14	4,67	Sangat layak
Total		111	4,62	Sangat layak

Berdasarkan tabel 10, tentang konversi data kuantitatif ke data kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,62 terletak pada rentang $4,21 > X < 5,00$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan masuk kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh guru menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, komunikasi visual, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran layak untuk diuji cobakan sesuai komentar dan saran. Rekapitulasi hasil validasi guru jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 13. Hasil Validasi oleh Guru

c. Revisi

Berdasarkan masukan yang diberikan pada tahap validasi, dilakukan revisi atas masukan dari ahli materi, ahli media, dan guru.

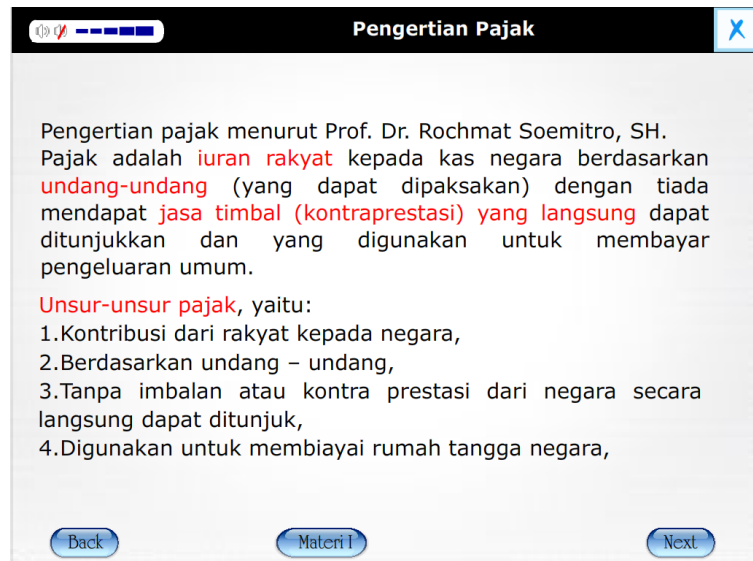
1) Revisi Ahli Materi

- a) Perbaiki konsep/definisi pajak menurut UU perpajakan yang terbaru. Revisinya yaitu dengan memperbaiki konsep/definisi pajak menurut Undang-Undang Nomor 6 tahun 1983 tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan Pajak.
- b) Perbaiki tanda titik, penggunaan titik sebelumnya tidak menggunakan spasi.

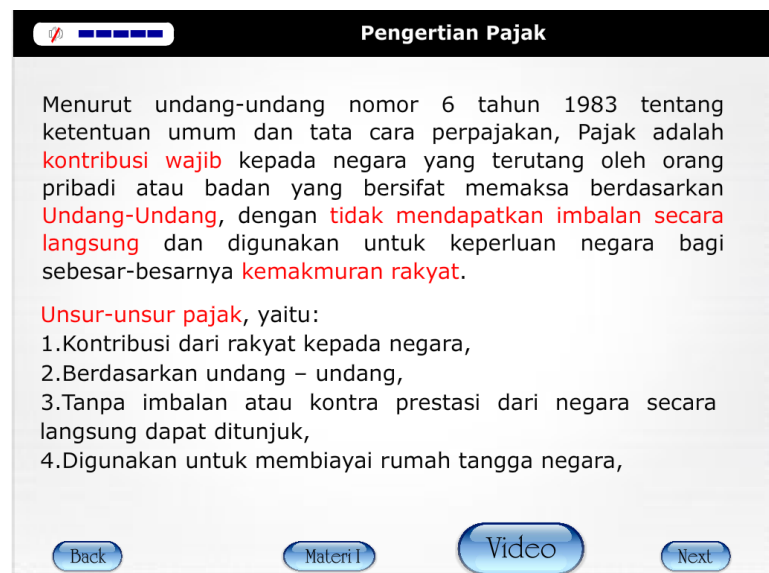
2) Revisi Ahli Media

- a) Video dimasukkan ke dalam materi. Sebelumnya dalam multimedia ini video dibuat terpisah. Namun setelah direvisi

ada tambahan video dibagian materi.



Gambar 14. Halaman Materi Sebelum Revisi



Gambar 15. Halaman Materi Setelah Revisi

b) Tambah icon atau simbol untuk penanda suara tidak aktif.



Gambar 16. Simbol Suara Sebelum Revisi



Gambar 17. Simbol Suara Setelah Revisi

- c) Soal diperbaiki perihal skor. Terjadi kesalahan atau eror saat penampilan pada skor akhir di Multimedia.
- d) Konsisten tombol dipertahankan. Tombol yang dimaksud adalah tombol keluar. Ahli media menyarankan untuk seluruh bagian multimedia terdapat tombol keluar.

3) Revisi Guru

Pada tahap validasi guru, guru hanya memberikan komentar bahwa dalam desain pembelajaran Multimedia Pembelajaran Interaktif ini sudah sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, namun seandainya dalam kompetensi dasar yang lain ada perubahan maka harus selalu menyesuaikan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

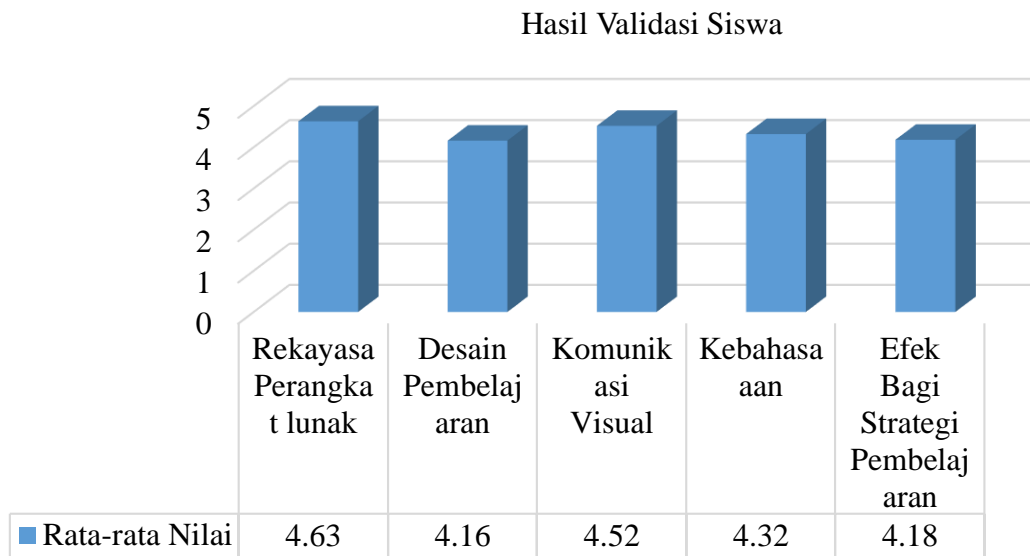
Tahap implementasi dilaksanakan pada 31 siswa pada tanggal 18 April 2016 yang dilakukan di kelas XI AK 3 SMKN 1 Tempel Sleman. Sebelum media digunakan, siswa diminta untuk menyalin file Multimedia Pembelajaran Interaktif ke dalam laptop masing-masing. Siswa dibimbing oleh peneliti dalam penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Peneliti menggunakan laptop dan LCD dalam mempraktikkan penggunaannya dan terkadang keliling kelas untuk membantu apabila ada siswa yang bertanya. Siswa terlihat senang dalam menggunakan Multimedia. Setelah siswa mencoba menggunakan, siswa diminta untuk

mengisi angket yang diberikan untuk memberkan penilaian dan berpendapat terhadap multimedia tersebut. Rekapitulasi hasil validasi siswa dapat dilihat pada Lampiran 2 (Halaman 164). Secara ringkas, rekapitulasi hasil rata-rata dari respon siswa sebagai berikut:

Tabel 15. Hasil Validasi Siswa.

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat lunak	431	4.63	Sangat Layak
2	Desain Pembelajaran	516	4.16	Layak
3	Komunikasi Visual	140	4.52	Sangat Layak
4	Kebahasaan	803	4.32	Sangat Layak
5	Efek Bagi Strategi Pembelajaran	389	4.18	Layak
Total		2279	4.36	Sangat Layak

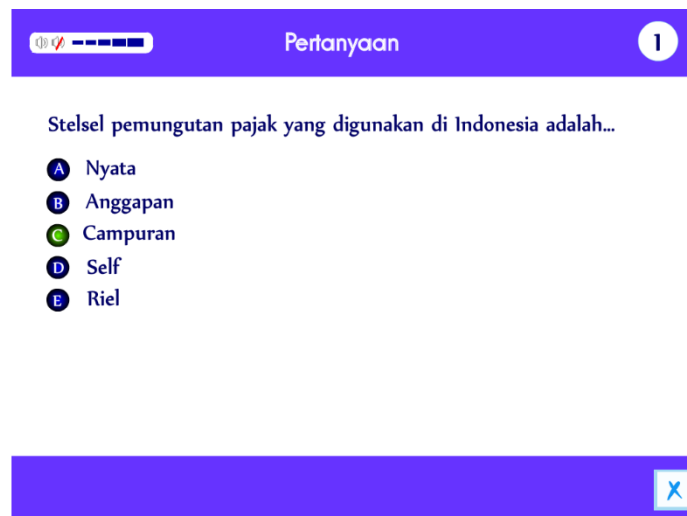
Berdasarkan tabel 10, tentang konversi data kuantitatif ke data kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,36 terletak pada rentang $4,21 > X < 5,00$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan masuk kategori “Sangat Layak”. Hasil validasi oleh siswa menunjukkan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan berdasarkan rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, komunikasi visual, bahasa, dan efek bagi strategi pembelajaran layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi. Rekapitulasi hasil validasi guru jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



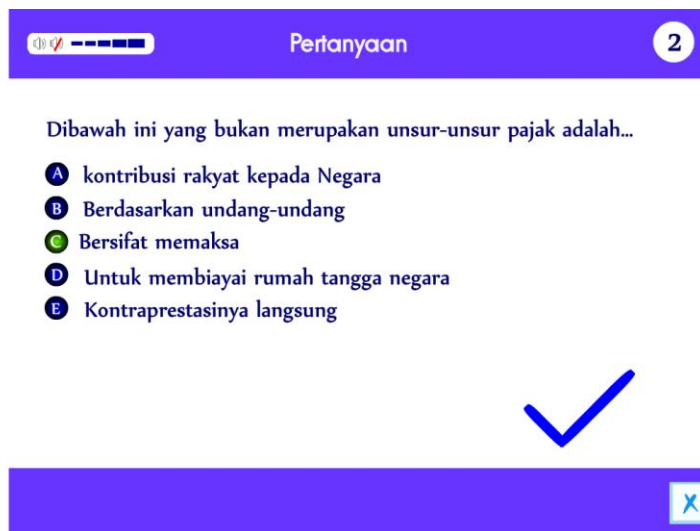
Gambar 18. Hasil Validasi Siswa

Selain memberikan penilaian atau validasi, siswa juga memberikan komentar/saran antara lain:

- a. Diberikan animasi atau efek untuk mengetahui jawaban benar atau salah ketika menjawab soal. Berikut hasil dari tambahan animasi yang telah dibuat sesuai saran dari siswa:



Gambar 19. Halaman Soal Sebelum Penambahan Animasi



Gambar 20. Halaman Soal Setelah Penambahan Animasi

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan angket motivasi. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dapat dilihat dari hasil pengukuran motivasi awal dan akhir memakai skala *Likert*. Angket berisi 17 butir pertanyaan yang sudah dinilai valid dengan rincian 14 pernyataan positif dan 3 pernyataan negatif. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,834 dengan kriteria reliabilitas instrumen $\geq 0,600$.

Peneliti mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan produk dengan mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh siswa uji coba. Setelah Multimedia Pembelajaran Interaktif diketahui kelayakannya, peneliti mengukur peningkatan motivasi siswa. Pengisian angket motivasi awal yang sudah tervalidasi dilaksanakan sebelum siswa menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Kemudian pengisian angket motivasi

akhir dilaksanakan setelah siswa menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Dua hasil motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media dibandingkan sehingga dapat diketahui skor peningkatan motivasi siswa.

Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Indikator Motivasi Belajar	Sebelum		Setelah		Peningkatan %
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Adanya hasrat dan keinginan berhasil	291	69.29	332	79.05	9.76
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	332	79.05	335	79.76	0.71
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	218	51.90	227	54.05	2.14
Adanya penghargaan dalam belajar	310	72.14	310	73.10	0.00
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	289	68.81	337	80.24	11.43
Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dengan baik	267	47.68	293	52.32	4.64
Jumlah	1707	64.17	1834	68.95	4.77

Berdasarkan pengukuran Motivasi Belajar awal dan Motivasi Belajar akhir, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yaitu Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan Motivasi Belajar akuntansi siswa dengan peningkatan sebesar 4,77% dari skor motivasi sebelum penggunaan sebesar 64,17% dan skor motivasi setelah penggunaan sebesar 68,95% . Rekapitulasi skor motivasi belajar sebelum dan setelah penggunaan Multimedia

Pembelajaran Interaktif secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 2 (Halaman 167) dan 3 (Halaman 168) .

Hipotesis yang diajukan pada uji beda penelitian ini terdiri dari hipotesis alternatif (H_a) yaitu pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran akan meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, sehingga hipotesis nol (H_0) berbunyi pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran tidak akan meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti menggunakan uji t dua sampel ganda berpasangan (*paired sample t test*). Hasil Olah data Uji t secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 4 (Halaman 169). Secara ringkas berikut hasil olah data uji t menggunakan SPSS versi 20.

Tabel 17. Hasil Olah Data Uji t (*Paired Samples T-Test*)

	<i>Mean</i>		<i>Correlation</i>	Sig.	T	Sig. (2-tailed)
	Sebelum	Setelah				
Pair 1	60.9643	65.500	0.724	0,000	-4.973	0,000

Tabel *paired samples statistic* menunjukkan hasil perhitungan rata-rata skor Motivasi Belajar sebelum penggunaan Multimedia adalah sebesar 60.96, sedangkan Motivasi Belajar setelah penggunaan Multimedia adalah sebesar 65.50. Tabel *paired samples statistisc* menunjukkan angka korelasi sebesar 0,724 dengan sig 0,000 artinya, korelasi antara skor total motivasi sebelum dan setelah penggunaan media adalah signifikan.

Pada tabel *Paired Samples test* diperoleh t_{hitung} sebesar -4.973 dengan sig (p) 0,000 karena $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ (2,039) dan $p < 0,05$ menunjukkan bahwa h_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak

Prosedur penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari model ADDIE oleh Dick *and* Carey (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations*.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat meningkatkan Motivasi Belajar dimulai dari analisis terhadap kebutuhan siswa. Observasi dimulai pada pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) pada bulan Agustus. Berdasarkan observasi dapat diketahui bahwa guru menggunakan media berupa *Power Point* dan Buku Teks. Siswa kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka membutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif dan juga menarik.

Langkah selanjutnya yaitu menganalisis kompetensi. Peneliti menganalisis mata pelajaran yang akan digunakan sebagai bahan materi pada Multimedia. Berdasarkan analisis kompetensi maka peneliti

menggunakan mata pelajaran perpajakan yang selama ini dianggap sulit oleh siswa.

Peneliti merancang format media yang dibuat mulai dari halaman *preface*, letak tombol keluar, tombol suara, dan sebagainya dirancang pada *storyboard* terlebih dahulu. Materi yang dibuat yaitu kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak yang kemudian diolah dengan menyusun materi dan membuat soal beserta kunci jawaban.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan Multimedia ini adalah angket kelayakan dan angket motivasi. Instrumen menggunakan menggunakan skala Likert yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket kelayakan bersumber dari Romi Satrio Wahono (2006) yang meliputi aspek desain pembelajaran dan komunikasi visual yang telah dimodifikasi. Angket Motivasi bersumber dari Hamzah B. Uno (2012: 23) yang terdiri dari enam indikator. Angket motivasi terlebih dahulu diuji coba di kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Tempel sebelum digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar. Hasil uji coba angket motivasi menunjukkan bahwa terdapat 17 pernyataan yang valid dan 9 pernyataan tidak valid. Angket motivasi juga reliabel sehingga dapat digunakan untuk mengukur Motivasi Belajar.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah mengetahui kelayakan media oleh para ahli. Validator yaitu ahli materi yang berasal dari dosen Pendidikan Akuntansi, satu ahli media dari dosen Fakultas Teknik, dan

satu guru mata pelajaran Perpajakan. Peneliti juga melakukan revisi terhadap Multimedia atas saran dari validator sehingga diperoleh media yang layak diujicobakan kepada subjek uji coba.

Multimedia Pembelajaran Interaktif diimplementasikan pada subjek uji coba lapangan. Jumlah subjek lapangan adalah 31 siswa kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 1 Tempel. Siswa tampak antusias saat menggunakan Multimedia terutama saat menjawab soal dan melihat video.

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Peneliti mengukur peningkatan Motivasi Belajar dengan cara memberikan angket sebelum dan setelah penggunaan Multimedia.

2. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak

Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif diketahui melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Hasil validasi kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata dengan kategori “Layak” dengan mengacu pada tabel 10, tentang konversi data kuantitatif ke data kualitatif oleh Sukardjo (2005: 53). Penjelasan selengkapnya dapat dilihat sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Ahli materi adalah dosen dari Pendidikan Akuntansi yaitu Bapak Ponty S.P. Utama, M.Si. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan yang terdiri dari aspek materi, soal, bahasa, dan

efek bagi strategi pembelajaran. Validasi ahli materi mendapat skor 3,68 dengan kategori “Layak”. Validator memberikan revisi untuk materi sehingga peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli materi.

b. Ahli Media

Ahli materi adalah dosen dari Fakultas Teknik yaitu Bapak Sigit Pambudi, M.Eng. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan yang terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. Validasi ahli materi mendapat skor 3,65 dengan kategori “Layak”. Validator memberikan revisi untuk media sehingga peneliti melakukan revisi untuk media, namun hanya beberapa saran dari ahli media yang dapat dilakukan karena keterbatasan kemampuan dan waktu peneliti.

c. Guru

Guru yang dipilih untuk menjadi validator adalah guru pengampu mata pelajaran Perpajakan yaitu Ibu Binti Chomsiatin, S.Pd. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan yang terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, bahasa, komunikasi visual dan efek bagi strategi pembelajaran. Validasi guru mendapat skor 4,62 dengan kategori “Sangat Layak”. Guru memberikan komentar terhadap materi namun komentar tersebut tidak memberikan dampak langsung bagi penelitian sehingga tidak ada tindak lanjut yang dilakukan.

d. Siswa

Subjek uji coba lapangan pada penelitian pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah siswa kelas XI akuntansi 3 SMK Negeri 1 Tempel yang berjumlah 31 orang. Hasil uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan yang terdiri dari aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, bahasa, komunikasi visual dan efek bagi strategi pembelajaran. Validasi siswa melalui uji coba lapangan mendapat skor 4,62 dengan kategori “Sangat Layak”. Siswa memberikan revisi untuk media dan materi sehingga peneliti melakukan revisi untuk media, namun hanya beberapa saran dari ahli media yang dapat dilakukan karena keterbatasan kemampuan dan waktu peneliti..

Kesimpulan dari keseluruhan validasi kelayakan adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi menyiapkan konsep dasar pajak layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel. Hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Defri Satria (2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Computer Based Instruction (CBI)* Menggunakan *Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK Sawunggalih Kutoarjo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan multimedia pembelajaran CBI

berdasarkan penilaian dari: 1) Ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,83 yang termasuk kategori sangat layak; 2) Ahli media diperoleh rata-rata skor 4,16 yang termasuk kategori sangat layak; 3) Guru diperoleh rata-rata skor 4,53 yang termasuk kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Defri Satria (2015), penelitian tersebut semakin menguatkan penelitian sekarang. Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

3. Peningkatan Motivasi Belajar setelah penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak.

Hasil rekapitulasi hasil angket motivasi sebelum dan setelah penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat dilihat dalam tabel 16, tentang rekapitulasi hasil angket motivasi belajar siswa . Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa Motivasi Belajar Siswa setelah penggunaan multimedia lebih tinggi untuk skor rata-ratanya. Hasil uji t yang telah dilakukan pada tabel 17, tentang Hasil Olah Data Uji t didapatkan kesimpulan bahwa Multimedia Pembelajaran Interaktif meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Jika dilihat dari urutan peningkatan Motivasi Belajar terbesar dari enam indikator, maka peningkatan terbesar terdapat pada indikator “adanya kegiatan yang menarik dalam belajar” dengan skor sebesar 11,43%. Urutan kedua yaitu indikator “adanya hasrat dan keinginan berhasil” dengan skor sebesar 9,76%. Urutan ketiga yaitu indikator

”adanya lingkungan yang kondusif” dengan skor sebesar 4,64%. Urutan keempat yaitu indikator “adanya harapan dan cita-cita masa depan” dengan skor sebesar 2,14%. Urutan kelima yaitu indikator “adanya penghargaan dalam belajar dengan” dengan skor sebesar 0,95%. Indikator terakhir yaitu indikator “adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar” peningkatannya sebesar 0,00%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hujair AH.Sanaky (2013: 207) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif, dimana kelebihan dari media tersebut yaitu meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Yudhi Munadi, 2013: 152).

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Emiasih (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul interaktif berbasis *Adobe Flash* juga dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pengasih. Terbukti dengan peningkatan sebelum dan setelah menggunakan modul interaktif berbasis *Adobe Flash* sebesar 2,68 kategori “Sedang” menjadi 3,58 kategori “Sangat Tinggi”.

Berdasarkan hasil penelitian Emiasih (2014), penelitian tersebut semakin menguatkan penelitian sekarang. Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Peranan Motivasi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga guru harus mampu membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Guru dapat mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran perpajakan berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif antara lain:

1. Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif hanya dapat digunakan pada komputer atau laptop.
2. Penggunaan laboratorium komputer yang tidak bisa dilaksanakan karena jadwal penggunaannya yang sangat padat.
3. Terbatasnya waktu dan kemampuan peneliti sehingga beberapa saran yang diberikan oleh ahli media dan siswa belum dapat ditindak lanjuti sepenuhnya.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*, merupakan tahap awal berupa analisis kebutuhan siswa dan analisis kompetensi. berdasarkan analisis tersebut siswa membutuhkan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan mata pelajaran perpajakan.
 - b. *Design*, merupakan tahap perancangan produk yang terdiri dari pembuatan *storyboard*, penentuan materi, penyusunan materi, soal, dan kunci jawaban yang kemudian dibuat menjadi produk Multimedia Pembelajaran Interaktif.
 - c. *Development*, merupakan tahap pengembangan yang dimulai dari pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif, validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi guru perpajakan, dan revisi. Revisi dilakukan sebelum diimplementasikan kepada subjek uji coba.
 - d. *Implementation*, merupakan tahap uji coba Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap siswa dengan uji coba lapangan. Siswa juga memberikan revisi untuk perbaikan Multimedia.

- e. *Evaluation*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif yaitu pengukuran ketercapaian pengembangan produk berupa peningkatan motivasi belajar siswa. Multimedia dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa sebesar 4,77%.
2. Tingkat kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif ditinjau berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Validasi kelayakan oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata skor 3,68 dengan kategori “Layak”. Validasi kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 3,65 dengan kategori “Layak”. Validasi kelayakan oleh guru diperoleh rata-rata skor 4,62 dengan kategori “Sangat Layak”. Validasi kelayakan oleh siswa (uji coba lapangan) diperoleh rata-rata skor 4,36 dengan kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan validasi, maka diperoleh skor rata-rata 4,03 dengan kategori “Layak”.
 3. Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa sebesar 4,77%. Motivasi Belajar sebelum penggunaan Multimedia diperoleh skor 64,17% sedangkan setelah penggunaan Multimedia diperoleh skor 68,95%. Hasil uji t yaitu t_{hitung} sebesar -4.973 dengan sig. 0,000 menunjukkan pengukuran yang signifikan sehingga kesimpulannya adalah pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

B. Saran

Berdasarkan penelitian dan keterbatasan pengembangan pada Multimedia Pembelajaran Interaktif, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran akuntansi yang lebih variatif dan menarik untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.
2. Animasi dan soal dapat dikembangkan lagi sehingga siswa akan lebih tertarik dan tertantang untuk menjawab soal.
3. Materi yang terdapat di dalam Multimedia ditambah animasi agar lebih menarik.
4. Untuk peneliti selanjutnya perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas ataupun penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol untuk benar-benar mengukur efektivitas penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Al. Haryono Jusup. (2013). *Dasar-dasar Akuntansi*. Yogyakarta: Bagian Penerbitan STIE YKPN.
- Andi Pramono. (2006). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arief Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cecep kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- _____. (2013). *Belajar dan Mengajar*. Bandung : Yrama Widya.
- Defri Satria. (2015). “Pengembangan Multimedia Interaktif *Computer Based Instruction* (CBI) Menggunakan *Adobe Flash* pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di SMK Sawunggalih Kutoarjo”. *Skripsi*. FE UNY.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Emiasih. (2014). “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih”. *Skripsi*. FE UNY.
- Eko Putro Widoyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Eveline Siregar dan Hartini Nara. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamzah B.Uno. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara..

- Hujair AH.Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Kokom Kumalasari. (2011). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Luthviana Nur Aziza. (2015). “Pengembangan Multimedia Interaktif untuk SMK Kelas X Akuntansi dengan Kompetensi Dasar Kredit Macet”. *Skripsi*. FE UNY.
- Madcoms. (2013). *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash* . Yogyakarta: Andi.
- Mulyanta & Marlon Leong. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Nana Danapriatna dan Rony Setiawan. (2005). *Pengantar Statistika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Romi Satrio Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diunduh dari: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, pada 15 Desember 2015.
- Sardiman A.M. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Siti Resmi. 2014. *Perpajakan: Teori dan Kasus*. Jakarta: Salemba Empat.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Yudhi Munadi.(2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Zaenal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Lampiran 1 Silabus

Lampiran 2 Materi dan Soal

Lampiran 1. Silabus

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 1 Tempel
 KOMPETENSI KEAHLIAN : AKUNTANSI
 MATA PELAJARAN : MENYIAPKAN SURAT PEMBERITAHUAN PAJAK
 KELAS/SEMESTER : XI dan XII / 1,2
 STANDAR KOMPETENSI : MENYIAPKAN SURAT PEMBERITAHUAN PAJAK
 KODE : 119.kk .12
 ALOKASI WAKTU : 120 @ 45 menit

SILABUS

KOMPETENSI DASAR	NILAI KB/KB	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
						TM	PS	PI	
g. Menyiapkan Konsep dasar pajak	Gemar membaca	1.1 Menyiapkan Konsep dasar pajak dari berbagai sumber	a. Definisi pajak b. Pungutan lain selain pajak c. Fungsi pajak d. Kedudukan hukum pajak e. Jenis-jenis pajak f. Tata cara pemungutan pajak g. Tarif pajak	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab pengertian pajak ▪ Tanya jawab fungsi pajak ▪ Tanya jawab kedudukan Hukum pajak ▪ Tanya jawab jenis pajak ▪ Tanya jawab asas pemungutan pajak ▪ Tanya jawab sistem pemungutan pajak ▪ Tanya jawab tarif pajak 	Tes Tertulis / Lisan	16	0	0	<ul style="list-style-type: none"> • Perpajakan(Pr of.Dr Mardiasmo MBA) • Perpajakan(Ac hmad Tjahyono M Fakhri Husein) • Mengisi SPT Tahunan (Graha Ilmu Casavera) • Perpajakan untuk SMK)
	Rasa ingin tahu	1.2 Menjelaskan Tata Cara Perpajakan	a. Pengertian wajib pajak b. Hak-hak dan kewajiban wajib pajak c. Pengertian dan fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) d. Tata cara memperoleh NPWP e. Penghapusan NPWP f. Pengertian dan fungsi nomor Penguksahan Pengusaha Kena Pajak (PPKP) g. Tempat da n jangka waktu pelaporan usaha h. Pencabutan PPKP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab Pengertian wajib pajak ▪ Tanya jawab Hak-hak dan kewa0jiban wajib pajak ▪ Tanya jawab Pengertian dan fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) ▪ Menjelaskan Tata cara memperoleh NPWP ▪ Menjelaskan Penghapusan NPWP ▪ Menjelaskan Pengertian dan fungsi nomor Penguksahan Pengusaha Kena Pajak (PPKP) ▪ Tanya jawab Tempat da n jangka waktu pelaporan usaha ▪ Menjelaska tentang Pencabutan PPKP 					

h. Menyiapkan dokumen transaksi pemungutan dan pemotongan Pajak Penghasilan (PPh)	Jujur, Mandiri Tanggungjawab	2.1 Menjelaskan cara penghitung PPh WP Orang pribadi dan WP Badan.	<p>a. Definisi dan dasar hukum pajak penghasilan (PPh).</p> <p>b. Pengurangan atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto</p> <p>c. Pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto</p> <p>d. Pengertian norma penghitungan</p> <p>e. Norma penghitungan PPh</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peredaran bruto dan penghasilan neto • Penghitungan khusus bagi wajib pajak tertentu <p>f. Penghitungan PPh</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagi wajib pajak dalam negeri • Bagi wajib pajak luar negeri <p>g. Penghitungan PPh wajib pajak Badan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab Definisi dan dasar hukum pajak penghasilan (PPh). ▪ Menjelaskan tentang Pengurangan atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto ▪ Menjelaskan tentang Pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto ▪ Tanya jawab Pengertian norma penghitungan ▪ Menjelaskan tentang Norma penghitungan PPh <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peredaran bruto dan penghasilan neto ✓ Penghitungan khusus bagi wajib pajak tertentu ▪ Menjelaskan tentang Penghitungan PPh ▪ Menjelaskan tentang Bagi wajib pajak dalam negeri <ul style="list-style-type: none"> ✓ Bagi wajib pajak luar negeri ▪ Menjelaskan tentang Penghitungan PPh Badan 	Tes Tertulis / Lisan	8	2(4)	0	<ul style="list-style-type: none"> • Prof.Dr Mardiasmo MBA) • Perpajakan(Achmad Tjahyono M Fakhri Husein) • Mengisi SPT Tahunan (Graha Ilmu Casavera) • Perpajakan untuk SMK)
---	------------------------------	--	--	--	----------------------	---	------	---	--

	Rasa ingin tahu	2.2 Menyebutkan subyek dan obyek pemungutan dan pemotongan pajak.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian dan pengelompokan subyek pajak b. Kewajiban pajak subyektif c. Pengecualian subyek pajak d. Pengertian obyek pajak penghasilan e. Bukan obyek pajak penghasilan f. Obyek pajak penghasilan bentuk usaha tetap g. Pemungutan dan pemotongan pajak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab Pengertian dan pengelompokan subyek pajak ▪ Menyebutkan Kewajiban pajak subyektif ▪ Tanya jawab Pengecualian subyek pajak ▪ Tanya jawab Pengertian obyek pajak penghasilan ▪ Menyebutkan Bukan obyek pajak penghasilan ▪ Menjelaskan tentang Obyek pajak penghasilan bentuk usaha tetap ▪ Menjelaskan tentang Pemungutan dan pemotongan pajak 	Tes Tertulis / Lisa				
	Jujur, disiplin	2.3 Menyajikan transaksi pemotongan dalam formulir pajak .	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian dan fungsi surat pemberitahuan (SPT) b. Tata cara penyelesaian SPT c. Batas waktu dan perpanjangan penyampaian SPT d. Sanksi keterlambatan dan tidak menyampaikan SPT e. Pembetulan SPT f. Wajib pajak yang dikecualikan dari kewajiban SPT g. Pengertian dan fungsi surat setoran pajak (SSP) h. Petunjuk pengisian SSP i. Pembayaran pajak j. Kelebihan pembayaran pajak 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab Pengertian dan fungsi surat pemberitahuan (SPT) ▪ Menjelaskan tentang Tata cara penyelesaian SPT ▪ Menjelaskan Batas waktu dan perpanjangan penyampaian SPT ▪ Menjelaskan Sanksi keterlambatan dan tidak menyampaikan SPT ▪ Menjelaskan Pembetulan SPT ▪ Menjelaskan Wajib pajak yang dikecualikan dari kewajiban SPT ▪ Tanya jawab Pengertian dan fungsi surat setoran pajak (SSP) ▪ Menjelaskan tentang Petunjuk pengisian SSP ▪ Menjelaskan tentang Pembayaran pajak ▪ Menjelaskan tentang Kelebihan pembayaran pajak 	Tes Tertulis / Lisan				
	Jujur, Tanggung jawab. mandiri	2.4 Mengotorisasi dokumen pemungutan dan pemotongan oleh yang berwenang	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengecekan dokumen pemungutan dan pemotongan PPh 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi contoh pengecekan dokumen pemungutan dan pemotongan PPh pasal 21 	Tes lisan				

i. Menyajikan SPT Tahunan Pajak Penghasilan Pasal 21	Jujur, disiplin mandiri, tanggung jawab	3.1 Mengidentifikasi dan melakukan perhitungan kembali pemotongan dan pemungutan PPh pasal 21.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian PPh pasal 21 b. Pengertian pemotong PPh pasal 21 c. Hak dan kewajiban pemotong PPh pasal 21 d. Pengertian wajib pajak e. Hak dan kewajiban wajib pajak f. Obyek PPh pasal 21. g. Penghasilan yang dipotong PPh pasal 21 final h. Penghasilan yang PPh pasal 21nya ditanggung oleh pemerintah i. Penghasilan yang tidak dipotong PPh pasal 21 j. Pengurangan yang diperbolehkan k. Penghasilan yang tidak diberikan pengurangan l. Tarif PPh pasal 21 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab Pengertian PPh pasal 21 ▪ Tanya jawab Pengertian pemotong PPh pasal 21 ▪ Menjelaskan tentang Hak dan kewajiban pemotong PPh pasal 21 ▪ Tanya jawab Pengertian wajib pajak ▪ Menjelaskan tentang Hak dan kewajiban wajib pajak ▪ Menjelaskan tentang Obyek PPh pasal 21. ▪ Menjelaskan tentang Penghasilan yang dipotong PPh pasal 21 final ▪ Menjelaskan tentang Penghasilan yang PPh pasal 21nya ditanggung oleh pemerintah ▪ Penghasilan yang tidak dipotong PPh pasal 21 ▪ Menjelaskan tentang Pengurangan yang diperbolehkan ▪ Menjelaskan tentang Penghasilan yang tidak diberikan pengurangan ▪ Menjelaskan tentang Tarif PPh pasal 21 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Tertulis / Lisan • Diskusi 	4	10(20)	0	<ul style="list-style-type: none"> • Perpajakan (Prof. Dr. Mardiasmo MBA) • Perpajakan (Achmad Tjahyono M Fakhri Husein) • Mengisi SPT Tahunan (Graha Ilmu Casavera) • Perpajakan untuk SMK
	Jujur, disiplin mandiri, tanggung jawab	3.2 Menyajikan SPT Masa PPh pasal 21 sesuai peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian SPT b. Bentuk dan isi SPT masa dan bukti pemotongan serta SPT tahunan PPh ps 21 c. Cara pengisian SPT masa dan bukti pemotongan serta SPT tahunan PPh ps 21 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tanya jawab Pengertian SPT ▪ Menjelaskan tentang Bentuk dan isi SPT masa dan bukti pemotongan serta SPT tahunan PPh ps 21 ▪ Menjelaskan tentang Cara pengisian SPT masa dan bukti pemotongan serta SPT tahunan PPh ps 21 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes unjuk kerja 				
	Jujur, disiplin, tanggung jawab	3.3 Mengisi Surat Setoran Pajak	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian SSP b. Cara pengisian SSP PPh ps 21 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendemonstrasikan cara pengisian SSP 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes unjuk kerja 				

	Jujur, disiplin mandiri, tanggung jawab	3.4 Menyampaikan SPT Masa PPh Pasal 21 tepat waktu	<p>a. Bentuk dan isi SPT masa PPh wajib pajak orang pribadi</p> <p>b. Pengisian SPT masa PPh wajib pajak orang pribadi melalui sebuah kasus .</p> <p>c. Penyampaian SPT masa PPh Pasal 21 tepat waktu</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan Bentuk dan isi SPT masa PPh wajib pajak orang pribadi ▪ Mempraktikkan Pengisian SPT masa PPh wajib pajak orang pribadi melalui sebuah kasus . ▪ Menjelaskan Penyampaian SPT masa PPh Pasal 21 tepat waktu 	Unjuk kerja				
	Jujur, disiplin mandiri, tanggung jawab	3.5 Mengarsip Dokumen SPT Masa PPh Pasal 21	a. Arsip dokumen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengarsip dokumen 					
j. Menyajikan SPT Tahunan PPh wajib Pajak Orang Pribadi	Jujur, tanggung jawab	4.1 Menyiapkan laporan keuangan dan peredaran bruto .	<p>a. Pengurangan atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto</p> <p>b. Pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto</p> <p>c. Penghitungan Lap dengan Norma atau Lap Keuangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan tentang Pengurangan atau biaya yang diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto ▪ Menjelaskan tentang Pengurangan atau biaya yang tidak diperkenankan dikurangi dari penghasilan bruto ▪ Menjelaskan tentang Penghitungan Lap dengan Norma atau Lap Keuangan 	Tes Tertulis / Lisan	2	5(10)	0	<ul style="list-style-type: none"> • Perpajakan(Prof. Dr Mardiasmo MBA) • Perpajakan(Achmad Tjahyono M Fakhri Husein) • Mengisi SPT Tahunan (Graha Ilmu Casavera) • Perpajakan untuk SMK
	Jujur, tanggung jawab	4.2 Mengidentifikasi bukti penghasilan dari modal.	<p>a. Pengertian PPh pasal 23 dan 25</p> <p>b. Penerima penghasilan yang dipotong PPh pasal 23 dan 25</p> <p>c. Penghasilan yang dikenakan PPh pasal 23 dan 25</p> <p>d. Tarif dan penghitungan PPh pasal 23 dan 25</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan tentang Pengertian PPh pasal 23 dan 25 ▪ Menjelaskan tentang Penerima penghasilan yang dipotong PPh pasal 23 dan 25 ▪ Menjelaskan tentang Penghasilan yang dikenakan PPh pasal 23 dan 25 ▪ Menjelaskan tentang Tarif dan penghitungan PPh pasal 23 dan 25 	Tes unjuk kerja				
	Jujur, tanggung jawab	4.3 Mengidentifikasi bukti pemotongan PPh.	a. Pemotong PPh pasal 23 dan 25	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan tentang Pemotong PPh pasal 23 dan 25 	Tes Tertulis / Lisan				

	Jujur, tanggung jawab	4.4 Menyetor PPh kurang bayar	<ul style="list-style-type: none"> a. Tata cara penyetoran PPh b. Tempat penyetoran PPh c. Contoh-contoh perhitungan dan pemotongan PPh untuk pegawai tetap dengan berbagai kondisi d. Penyetoran PPh Kurang atau lebih Bayar 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Menjelaskan tentang Tata cara penyetoran PPh ■ Menjelaskan Tempat penyetoran PPh ■ Contoh-contoh perhitungan pemotongan PPh pasal 21 untuk pegawai tetap dengan berbagai kondisi ■ Menjelaskan Penyetoran PPh Kurang atau lebih Bayar 	■ Tes unjuk kerja				
k. Menyajikan SPT tahunan PPh Wajib Pajak Badan	Jujur, disiplin dan tanggung jawab	5.1 Menyiapkan laporan keuangan wajib pajak Badan	■ Tata cara pelaporan PPh Wajib pajak badan	■ Menjelaskan tata cara menyajikan SPT Tahunan Wajib Pajak badan	■ Tes Tertulis / Lisan	4	10(20)	0	<ul style="list-style-type: none"> • Perpajakan (Prof.Dr Mardiasmo MBA) • Perpajakan (Achmad Tjahyono M Fakhri Husein) • Mengisi SPT Tahunan (Graha Ilmu Casavera) • Perpajakan untuk SMK
	Jujur, dan tanggung jawab	5.2 Mengidentifikasi penjelesaian atas laporan keuangan sebagai dasar penyesuaian fiskal	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengertian laporan keuangan komersial dan laporan keuangan fiskal b. Penyebab terjadinya perbedaan laporan keuangan komersial dan laporan keuangan fiskal c. Format penyusunan rekonsiliasi (koreksi) fiskal 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Menjelaskan penyesuaian fiskal utk menyusun laporan keuangan ■ Mendemonstrasikan cara menyusun lap keuangan atas dasar koreksi fiskal 	■ Tes Tertulis / Lisan				
	Jujur, dan tanggung jawab	5.3 Mengidentifikasi bukti pemotongan PPh	■ Bukti Pemotongan PPh	■ Mengisi formulir bukti pemotongan PPh	■ Tes Tertulis / Lisan				
	Jujur, dan tanggung jawab	5.4. Dapat menunjukkan perilaku tertib berbagai ketentuan .	■ Batas waktu penyampaian SPT	■ Menjelaskan batas waktu penyampaian SPT	■ Tes Tertulis / Lisan				
	Jujur, dan tanggung jawab	5.5 Menyajikan SPT Tahunan PPh WP badan .	<ul style="list-style-type: none"> a. Bentuk dan isi SPT tahunan PPh wajib pajak badan b. Pengisian SPT tahunan PPh wajib pajak badan melalui sebuah kasus 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Menjelaskan Bentuk dan isi SPT tahunan PPh wajib pajak badan ■ Mendemonstrasikan Pengisian SPT tahunan PPh wajib pajak badan melalui sebuah kasus 	■ Tes Tertulis / Lisan				

I. Menyajikan SPT masa pajak pertambahan nilai (PPN) dan pajak penjualan atas barang mewah (PPn-BM)	Tanggung Jawab	6.1 Menyiapkan dokumen sumber yang valid	a. Pengertian PPN b. Mekanisme pemungutan PPN c. Sifat, tipe dan prinsip pemungutan PPN d. Barang dan jasa kena PPN e. Obyek PPN f. Tarif dan penghitungan PPN	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tanya jawab pengertian PPN dan PPnBM ■ Tanya jawab Subyek PPN ■ Tanya jawab obyek PPN ■ Tarif PPN dan PPnBM 	Tes Tertulis / Lisan	4	10(20)	0	<ul style="list-style-type: none"> • Perpajakan (Prof.Dr Mardiasmo MBA) • Perpajakan (Achmad Tjahyono M Fakhri Husein) • Mengisi SPT Tahunan (Graha Ilmu Casavera) • Perpajakan untuk SMK
	Disiplin, Tanggung Jawab	6.2 Menyajikan mekanisme SPT Masa PPN dan PPnBM .	a. Pengertian SPT masa PPN b. Dokumen sumber PPN yang valid c. Bentuk dan isi SPT masa PPN d. Cara pengisian SPT masa PPN	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tanya jawab Pengertian SPT masa PPN ■ Menjelaskan tentang Dokumen sumber PPN yang valid ■ Menjelaskan tentang Bentuk dan isi SPT masa PPN ■ Menjelaskan tentang Cara pengisian SPT masa PPN 	Tes Tertulis / Lisan				
	Disiplin, Tanggung Jawab	6.3 Mengisi SSP dengan benar .	a. Pengertian SSP b. Cara pengisian SSP PPN	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mendemonstrasikan pengisian SSP PPN 	Tes Tertulis / Lisan				
	Disiplin mandiri dan tanggung jawab	6.4 Menyampaikan SPT Masa PPN dan PPnBM tepat waktu .	a. Pengertian PPnBM b. Kelompok barang kena PPnBM c. Mekanisme pemungutan PPnBM d. Obyek PPnBM e. Tarif dan penghitungan PPnBM	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tanya jawab Pengertian PPnBM ■ Tanya jawab Kelompok barang kena PPnBM ■ Menjelaskan tentang Mekanisme pemungutan PPnBM ■ Menjelaskan tentang Obyek PPnBM ■ Menjelaskan tentang Tarif dan penghitungan PPnBM 	Tes Tertulis / Lisan				

Mengetahui,

Kepala SMK Negeri 1 Tempel, WKS. 1

Dra. NUNING SULASTRI
NIP 19610828 198803 2 010

Drs. NARIMAN TRI PRIYONO
NIP. 19551212 198602 1 005

Guru Vak

Binti Chomsiatin, S.E
NIP 19662402 200701 2 009

Tempel, Juli 2015

Disusun oleh MGMP AKUNTANSI

Anggota MGMP :	
1. Drs. M. Subandrio	1
2. Dra. Hj. Sri Sugiharti	2
3. Dra. Yatimatun Nafi'ah	3
4. Drs. Sudirman	4
5. Binti Chomsiatin, S.E	5
6. Sumiyati, S,Pd	6

Lampiran 2. Materi dan Soal

Materi dan Soal

A. Standar Kompetensi

Menyiapkan Surat Pemberitahuan Pajak

B. Kompetensi Dasar

Menyiapkan Konsep Dasar Pajak

C. Indikator dan Materi Pembelajaran

1. Menyiapkan Konsep Dasar Pajak Dari Berbagai Sumber

1. Definisi pajak
2. Pungutan lain selain pajak
3. Fungsi pajak
4. Kedudukan hukum pajak
5. Jenis-jenis pajak
6. Tata cara pemungutan pajak
7. Tarif pajak

2. Menjelaskan Tata Cara Perpajakan

1. Pengertian wajib pajak
2. Hak-hak dan kewajiban wajib pajak
3. Pengertian dan fungsi Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)
4. Tata cara memperoleh NPWP
5. Penghapusan NPWP
6. Pengertian dan fungsi nomor Pengukuhan Pengusaha Kena Pajak (PPKP)
7. Tempat dan jangka waktu pelaporan usaha
8. Pencabutan PPKP

D. Materi I (Menyiapkan Konsep Dasar Pajak Dari Berbagai Sumber)

Pengertian Pajak

Menurut undang-undang nomor 6 tahun 1983 tentang ketentuan umum dan tata cara perpajakan Pajak adalah kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan Undang-Undang,

dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat

Unsur-unsur pajak, yaitu:

1. Kontribusi dari rakyat kepada negara,
2. Berdasarkan undang-undang,
3. Tanpa imbalan atau kontraprestasi dari negara secara langsung dapat ditunjuk,
4. Digunakan untuk membiayai rumah tangga negara,

Pungutan lain selain pajak:

Retribusi: pembayaran yang mendapat imbalan prestasi yang langsung kepada pembayarinya, misalnya retribusi parkir.

Iuran: pungutan yang dikenakan sehubungan dengan suatu jasa atau fasilitas yang diberikan pemerintah secara langsung dan nyata kepada kelompok atau golongan pembayar.

Cukai: Pungutan yang dikenakan atas barang-barang tertentu yang sudah ditetapkan untuk jenis-jenis barang-barang tertentu, misalnya tembakau, miras dan lain-lain

Bea materai: Pungutan yang dikenakan atas dokumen dengan menggunakan benda materai atau benda lain.

Bea masuk dan bea keluar: Bea masuk adalah pungutan atas barang-barang yang dimasukkan ke dalam daerah pabean berdasarkan harga atau nilai barang itu atau berdasarkan tarif yang sudah ditentukan. Bea keluar adalah pungutan yang dilakukan atas barang yang dikeluarkan dari daerah pabean berdasarkan tarif yang sudah ditentukan bagi masing-masing golongan barang.

Fungsi Pajak

1. Fungsi budgeter yaitu sumber dana bagi pemerintah untuk pembiayaan pengeluaran-pengeluaran negara
2. Fungsi mengatur (regulerend) yaitu sebagai alat untuk mengatur atau melaksanakan kebijakan pemerintah dalam bidang sosial dan ekonomi.

Contoh pajak yang tinggi dikenakan terhadap minuman keras untuk mengurangi konsumsi minuman keras.

Syarat Pemungutan Pajak

1. Syarat Keadilan: pemungutan pajak harus adil (d disesuaikan dengan kemampuan masing-masing)
2. Syarat Yuridis: pemungutan harus berdasarkan undang-undang. Pajak diatur dalam UUD 1945 Pasal 23 ayat 2
3. Syarat ekonomis: pemungutan pajak tidak mengganggu kelancaran kegiatan ekonomi, sehingga tidak menimbulkan kelesuan ekonomi masyarakat.
4. Syarat finansial: Biaya pemungutan pajak harus dapat ditekan sehingga lebih rendah dari hasil pemungutannya.
5. Syarat sederhana: sistem pemungutan pajak harus sesederhana mungkin sehingga memudahkan masyarakat untuk memenuhi kewajibannya.

Teori – Teori yang Mendukung Pemungutan Pajak

1. Teori asuransi: asumsi bahwa negara melindungi keselamatan jiwa, harta benda, dan hak – hak rakyatnya, oleh karena itu rakyat harus membayar pajak yang diibaratkan suatu premi asuransi karena memperoleh jaminan perlindungan tersebut,
2. Teori Kepentingan: pajak yang dibebankan kepada rakyat tersebut berdasarkan kepentingan masing – masing orang kepada negara,
3. Teori Gaya Pikul: beban pajak untuk semua orang harus sama beratnya, artinya pajak yang dibayar harus sesuai daya pikul masing–masing orang.
4. Teori Bakti: pemungutan pajak didasarkan pada hubungan antara rakyat dengan negaranya, sebagai warga yang berbakti maka rakyat harus selalu menyadari bahwa membayar pajak adalah suatu kewajiban,
5. Teori Asas Daya Beli: artinya bahwa memungut pajak berarti menarik daya beli dari rumah tangga–rumah tangga masyarakat untuk rumah tangga negara yang selanjutnya negara akan menyalurkan kembali dalam bentuk pemeliharaan kesejahteraan masyarakat.

Pengelompokan Pajak

1. Menurut Golongannya

- a. Pajak langsung yaitu pajak yang harus ditanggung sendiri oleh Wajib Pajak dan tidak dapat dibebankan atau dilimpahkan kepada orang lain (contohnya Pajak Penghasilan, PBB),
- b. Pajak tidak langsung yaitu pajak yang pada akhirnya dapat dibebankan atau dilimpahkan kepada orang lain, contohnya Pajak Pertambahan Nilai (PPN)

2. Menurut Sifatnya

- a. Pajak Subyektif, yaitu pajak yang berpangkal atau berdasarkan pada subyeknya (orangnya) yaitu memperhatikan keadaan Wajib Pajak, contoh : Pajak Penghasilan (PPh)
- b. Pajak Obyektif, yaitu pajak yang berpangkal dan menitikberatkan pada obyeknya dan lebih tidak memperhatikan subyeknya. Contoh Pajak Bumi dan Bangunan, PPN.

3. Menurut Lembaga Pemungutnya

- a. Pajak Pusat/Pajak Negara; yaitu pajak yang dipungut oleh pemerintah pusat, contoh: PPh, PPN dan PPnBM, PBB, BPHTB, dan Bea Materai
- b. Pajak Daerah; yaitu pajak yang dipungut oleh Pemerintah Daerah, dibagi menjadi dua yaitu pajak Propinsi seperti pajak kendaraan bermotor, dan pajak Kabupaten/Kota seperti pajak restoran, pajak hotel dll.

Tata Cara Pemungutan Pajak

1. Stelsel Pajak

- a. Stelsel nyata (riël stelsel): baru dapat diketahui setelah akhir suatu periode (akhir tahun) setelah penghasilan tersebut sesungguhnya dapat diketahui.
- b. Stelsel anggapan (fictieve stelsel): yaitu pengenaan pajak didasarkan pada suatu anggapan atau perkiraan yang diatur dengan undang-undang.

- c. Stelsel campuran; artinya pada awal tahun menggunakan anggapan tetapi setelah akhir tahun dihitung kembali sesuai yang sebenarnya (nyata).

Indonesia menggunakan stelsel pajak campuran.

2. Asas Pemungutan Pajak

- a. Asas Domisili (tempat tinggal): pemungutan pajak didasarkan pada tempat tinggal Wajib Pajak terhadap seluruh penghasilan dimanapun diperolehnya walaupun dari luar negeri,
- b. Asas Sumber : artinya negara berhak memungut pajak atas penghasilan yang bersumber di wilayahnya tanpa memperhatikan tempat tinggal Wajib Pajak
- c. Asas Kebangsaan : bahwa pemungutan pajak dihubungkan dengan kebangsaan suatu negara.

3. Sistem Pemungutan Pajak

- a. Official Assesment System; yaitu suatu sistem pemungutan yang memberi wewenang kepada pemerintah (fiskus) untuk menentukan besarnya pajak yang tertang oleh Wajib Pajak, sehingga ciri – cirinya:
 - 1) wewenang menentukan besarnya pajak berada dipihak pemerintah,
 - 2) Wajib Pajak bersifat pasif, dan
 - 3) Utang pajak timbul setelah adanya ketetapan dari pemerintah.
- b. Self Assesment System; yaitu suatu sistem pemungutan pajak yang memberi wewenang kepada Wajib Pajak untuk menentukan sendiri besarnya pajak yang terutang. Sehingga memiliki ciri – ciri :
 - 1) Wewenang penentuan besarnya pajak ada di Wajib Pajak,
 - 2) Wajib Pajak yang aktif, (mulai dari menghitung, menyetor, dan melaporkan pajak yang terutang,
 - 3) Fiskus hanya bersifat mengawasi
- c. With Holding System; yaitu sistem pemungutan pajak yang memberi wewenang kepada pihak ketiga (bukan fiskus juga bukan Wajib Pajak yang bersangkutan) untuk menentukan besarnya pajak yang terutang oleh Wajib Pajak

Indonesia menggunakan sistem pemungutan pajak self assessment system

Jenis Tarif Pajak

1. Tarif proporsional (sebanding): Prosentase tetap. Contoh: PPN dengan tarif 10%, PBB
2. Tarif tetap: jumlah yang tetap (sama) terhadap beberapa jumlah yang dikenai pajak sehingga besarnya pajak yang tertang tetap. Contoh: Bea Materai
3. Tarif Progresif: prosentasenya semakin besar apabila jumlah penghasilannya semakin besar. Contoh: Pajak Penghasilan. Menurut kenaikan prosentasenya dibagi tiga yaitu:
 - a. Tarif progresif progresif: kenaikan prosentasenya semakin besar
 - b. Tarif progresif tetap: kenaikan prosentasenya tetap
 - c. Tarif progresif degresif: kenaikan prosentasenya semakin kecil,
4. Tarif degresif: prosentase tarif semakin kecil apabila jumlah yang dikenakan pajak semakin besar.

Kedudukan Hukum Pajak

1. Hukum Perdata; yaitu mengatur hubungan antara satu individu dengan individu yang lain,
2. Hukum Publik; yaitu mengatur hubungan antara pemerintah dengan rakyatnya, dan dibagi lagi menjadi :
 - a. Hukum Tata Negara
 - b. Hukum Tata Usaha (Hukum Administrasi)
 - c. Hukum Pajak
 - d. Hukum Pidana

Sehingga hukum pajak masuk dalam hukum publik.

Jenis Hukum Pajak

1. Hukum Pajak Materiil; yaitu memuat norma–norma yang menerangkan tentang keadaan, perbuatan, obyek pajak, subyek pajak. Contoh :
 - a. Undang Undang Nomor: 7 Tahun 1983 sebagaimana diubah dengan Undang Undang Nomor: 36 Tahun 2008 Tentang Pajak Penghasilan,

- b. Undang Undang Nomor: 8 Tahun 1983 sebagaimana diubah dengan Undang Undang Nomor: 18 Tahun 2000 Tentang Pajak Pertambahan Nilai Barang dan Jasa dan Pajak Penjualan Atas Barang Mewah,
 - c. Undang Undang Nomor: 12 Tahun 1985 sebagaimana diubah dengan Undang Undang Nomor: 12 Tahun 2000 Tentang Pajak Bumi dan Bangunan,
2. Hukum Pajak Formil; yaitu memuat tata cara bagaimana hukum materiil tersebut dilaksanakan. Contoh: UU Nomor 6 Tahun 1983 sebagaimana Diubah Terakhir Dengan UU Nomor 28 Tahun 2007 Tentang Ketentuan Umum dan Tata Cara Perpajakan,

Hambatan Pemungutan Pajak

1. Perlawanan Pasif: masyarakat enggan membayar pajak yang disebabkan karena :
 - a. Intelektual dan moral masyarakat,
 - b. Sistem perpajakan yang sulit dipahami
 - c. Sistem kontrol tidak dilaksanakan dengan baik
2. Perlawanan aktif: usaha untuk menghindari dari pembayaran pajak yang secara langsung ditujukan kepada fiskus. Yang meliputi:
 - a. Tax avoidance, yaitu usaha untuk menghindari atau meringankan pajak dengan tidak melanggar Undang-undang,
 - b. Tax Evasion, yaitu usaha menghindari pajak dengan cara melanggar undang–undang (mengelapkan pajak).

E. Materi II (Menjelaskan Tata Cara Perpajakan)

Pengertian Wajib Pajak

Orang pribadi atau badan hukum, meliputi pembayar pajak, pemotong pajak, dan pemungut pajak, yang mempunyai hak dan kewajiban perpajakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan perpajakan.

Hak-hak wajib pajak

Hak-hak wajib Pajak antara lain:

1. Wajib pajak berhak untuk menerima tanda bukti pelaporan SPT.

2. Wajib pajak berhak untuk mengajukan permohonan penundaan penyampaian SPT.
3. Wajib pajak berhak membetulkan Surat Pemberitahuan yang telah disampaikan ke KPP.
4. Wajib pajak dapat untuk mengajukan permohonan penundaan dan permohonan untuk mengangsur pembayaran pajak sesuai dengan kemampuannya.
5. Wajib pajak berhak untuk mengajukan permohonan pengembalian kelebihan pembayaran pajak
6. Wajib pajak berhak untuk mengajukan permohonan pembetulan salah tulis atau salah hitung atau kekeliruan yang terdapat dalam Surat Ketetapan Pajak.
7. Wajib pajak berhak mengajukan banding ke pengadilan pajak atas keputusan keberatan yang diterbitkan oleh Direktur Jenderal Pajak.
8. Wajib pajak berhak untuk mengajukan permohonan penghapusan atau pengurangan pengenaan sanksi perpajakan serta pembetulan ketetapan pajak yang salah atau keliru.
9. Wajib pajak berhak memberikan kuasa khusus kepada orang lain.

Kewajiban wajib pajak

1. Mendaftarkan diri ke KPP untuk memperoleh NPWP.
2. Wajib melaporkan usahanya untuk dikukuhkan menjadi Pengusaha Kena Pajak
3. Mengambil sendiri Surat Pemberitahuan di tempat yang ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pajak.
4. Wajib pajak wajib mengisi dan menyampaikan Surat Pemberitahuan dengan benar, lengkap, jelas, dan menandatangani.
5. Wajib membayar atau menyeter pajak yang terutang.
6. Wajib menyelenggarakan pembukuan atau pencatatan dalam hal terjadi pemeriksaan pajak.

Pengertian Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)

NPWP adalah nomor yang diberikan kepada wajib pajak sebagai sarana dalam administrasi perpajakan yang dipergunakan sebagai tanda pengenal diri atau identitas wajib pajak dalam melaksanakan hak dan kewajiban.

Fungsi NPWP

1. Sebagai tanda pengenal diri atau identitas wajib pajak.
2. Untuk menjaga ketertiban dalam pembayaran pajak dan dalam pengawasan administrasi perpajakan.

Cara memperoleh NPWP

1. Telah mendapatkan persyaratan subjektif dan objektif
2. Mendaftar di direktorat jenderal pajak, sedangkan untuk tempatnya di kantor direktorat jenderal pajak yang wilayah kerjanya meliputi tempat tinggal dan kantor direktorat jenderal pajak yang wilayah kerjanya meliputi tempat kegiatan usaha dilakukan bagi wajib pajak orang pribadi pengusaha tertentu.

Penghapusan NPWP

1. wajib pajak sudah tidak memenuhi syarat objektif dan subjektif.
2. Wajib pajak dilikuidasi karena penghentian atau penggabungan usaha.
3. Wajib pajak bentuk usaha menghentikan usahanya.
4. Wanita yang awalnya punya NPWP namun kemudian menikah dan bergabung dengan suami (penghasilan).
5. Dirjen pajak menghapus NPWP karena wajib pajak tidak memenuhi syarat subjektif dan objektif.

Pengertian Pengusaha Kena Pajak (PKP)

Pengusaha kena pajak adalah pengusaha yang melakukan penyerahan barang kena pajak yang dikenai pajak berdasarkan undang-undang pajak pertambahan nilai 1984 dan perubahannya.

Tempat PPKP

Bagi wajib pajak sebagaimana yang memenuhi syarat sebagai PKP wajib melaporkan usahanya ke Kantor Pelayanan Pajak (KPP) atau ke Kantor Pelayanan Pajak tertentu sesuai dengan ketentuan Peraturan perundang-undangan perpajakan. Dalam hal tempat tinggal, tempat kedudukan, atau tempat kegiatan usaha Wajib Pajak berada dalam 2 (dua) atau lebih wilayah kerja Kantor Pelayanan Pajak, Direktur Jenderal Pajak dapat menetapkan Kantor Pelayanan Pajak tempat Wajib Pajak terdaftar.

Fungsi Pengukuhan PKP

1. Sebagai identitas PKP yang bersangkutan.
2. Melaksanakan hak dan kewajiban di bidang pajak pertambahan nilai dan pajak penjualan atas barang mewah.
3. Pengawasan administrasi perpajakan.

Tempat dan Jangka Waktu Pelaporan Usaha

1. Seluruh WP BUMN (Badan Usah Milik Negara) dan WP BUMD (Badan Usaha Milik Daerah) di wilayah DKI Jakarta, di KPP BUMN Jakarta.
2. WP PMA (Penanaman Modal Asing) yang tidak go public, di KPP PMA kecuali yang telah terdaftar di KPP lama dan WP PMA di kawasan berikat dengan permohonan diberikan kemudahan mendaftar di KPP setempat.
3. WP Badan dan Orang Asing (Badora), di KPP Badora.
4. WP go public, di KPP Perusahaan Masuk Bursa (Go Public), kecuali WP BUMN/BUMD serta WP PMA yang berkedudukan di kawasan berikat.
5. WP BUMN diluar Jakarta, di KPP setempat.
6. Untuk WP BUMN/BUMD, PMA, Badora, Go Public di luar Jakarta, khusus PPh pemotongan/pemungutan dan PPN/PPnBM di tempat kegiatan usaha atau cabang.

Pencabutan pengukuhan PKP

1. Pindah alamat ke naungan KPP lain.
2. Peredaran bruto PKP tidak melebihi batasan pengusaha kecil.

Soal

1. Stelsel pemungutan pajak yang digunakan di Indonesia adalah...
 - a. Nyata
 - b. Anggapan
 - c. Campuran**
 - d. Self
 - e. Riel
2. Di bawah ini yang *bukan* merupakan unsur-unsur pajak adalah...
 - a. Iuran rakyat kepada Negara
 - b. Berdasarkan undang-undang
 - c. Bersifat memaksa
 - d. Untuk membiayai rumah tangga negara
 - e. Kontraprestasinya langsung**
3. Wajib pajak bersifat *pasif*, merupakan ciri-ciri dari sistem pemungutan pajak...
 - a. Official**
 - b. Self
 - c. With holding
 - d. Riel
 - e. Finansiiil
4. Berikut yang bukan merupakan penyebab penghapusan NPWP adalah...
 - a. Wajib pajak sudah tidak memenuhi syarat objektif dan subjektif
 - b. Wajib pajak dilikuidasi karena penghentian atau penggabungan usaha
 - c. Wajib pajak bentuk usaha menghentikan usahanya
 - d. Wanita yang awalnya punya NPWP namun kemudian menikah dan bergabung dengan suami (penghasilan)
 - e. Wajib pajak memenuhi syarat objektif dan subjektif**
5. Pajak Kendaraan bermotor, dilihat dari lembaga pemungutnya masuk dalam pengelompokkan...
 - a. Pajak objektif
 - b. Pajak negara
 - c. Pajak daerah**
 - d. Pajak subjektif
 - e. Pajak langsung
6. Riqi adalah seorang penyanyi terkenal yang bertempat tinggal di Amerika, karena di Amerika pajak untuk seorang penyanyi sangatlah besar. Kemudian dia memutuskan untuk pindah ke Inggris yang pajaknya lebih kecil.
Kasus pelanggaran pajak di atas merupakan salah satu contoh bentuk perlawanan pajak....

- a. Tax evasion
 - b. Tax attacking
 - c. Tax avoidance**
 - d. Tax movement
 - e. Tax escape
7. Pajak parkir dan jalan tol merupakan salah satu bentuk dari pungutan selain pajak. Bentuk dari pungutan selain pajak tersebut adalah...
- a. Bea
 - b. Cukai
 - c. Sumbangan
 - d. Retribusi**
 - e. Iuran
8. Menurut kedudukan hukum pajak, pajak merupakan bagian dari hukum...
- a. Perdata
 - b. Publik**
 - c. Pidana
 - d. Tata negara
 - e. Tata usaha
9. Tarif pajak

No	Dasar Pengenaan pajak	Tarif pajak
1	Rp 50.000.000	30%
2	Rp 100.000.000	20%
3	Rp 200.000.000	10%

Tarif pajak di atas merupakan contoh dari tarif pajak...

- a. Sebanding
 - b. Tetap
 - c. Progresif
 - d. Degresif**
 - e. Proporsional
10. Pengenaan pajak tinggi terhadap barang-barang mewah untuk mengurangi gaya hidup konsumtif, merupakan salah satu dari fungsi pajak yaitu...
- a. Regulend**
 - b. Budgeter
 - c. Fiskal
 - d. Moneter
 - e. Ekonomis
11. Biaya pemungutan pajak harus lebih kecil dari hasil pemungutan pajak, hal tersebut merupakan penerapan salah satu syarat pemungutan pajak yaitu...

- a. Syarat keadilan
 - b. Syarat ekonomis
 - c. Syarat finansil**
 - d. Syarat sederhana
 - e. Syarat yuridis
12. Menurut golongannya, pajak yang dapat dibebankan kepada orang lain disebut....
- a. Pajak langsung
 - b. Pajak tidak langsung**
 - c. Pajak subjektif
 - d. Pajak Objektif
 - e. Pajak pusat
13. Dilihat dari pengelompokan pajak menurut sifatnya, PPNBM masuk dalam pajak...
- a. Pajak langsung
 - b. Pajak tidak langsung
 - c. Pajak subjektif
 - d. Pajak objektif**
 - e. Pajak pusat
14. Semakin besar kepentingan seseorang terhadap Negara, makin tinggi pajak yang harus dibayar, hal tersebut sesuai dengan teori yang mendukung pemungutan perpajakan.....
- a. Teori asuransi
 - b. Teori kepentingan**
 - c. Teori daya pikul
 - d. Teori bakti
 - e. Teori asas daya beli
15. Di bawah ini yang *tidak* termasuk kewajiban-kewajiban wajib pajak adalah...
- a. Mendaftar (tempat tinggal) dan kemudian mendapatkan NPWP (sudah terpenuhi syarat)
 - b. Melaporkan usahanya (tempat tinggal) dan kemudian dikukuhkan menjadi PKP (bagi pengusaha)
 - c. Mengajukan keberatan dan banding**
 - d. Membayar atau menyeter pajak (menggunakan SSP)
 - e. Mengisi SPT
16. Yang *bukan* merupakan pajak pusat adalah...
- a. PPH
 - b. PPN
 - c. PPNBM

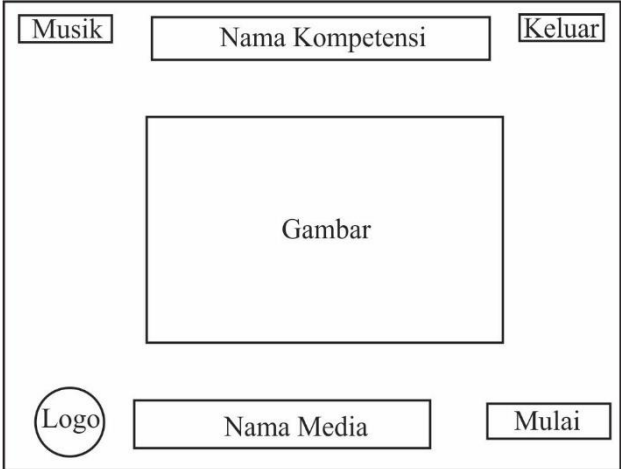
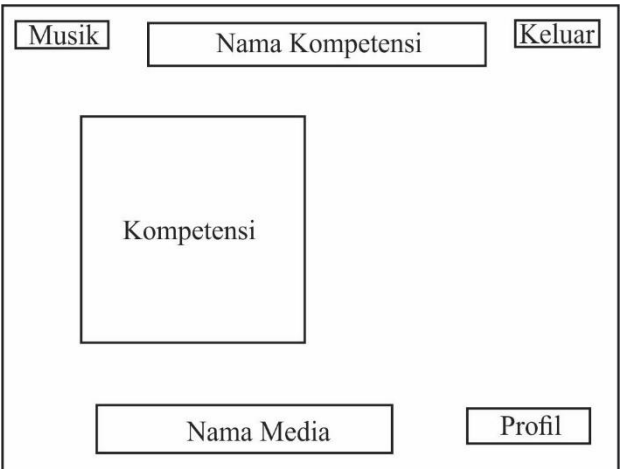
- d. Bea Materi
 - e. Pajak kendaraan bermotor**
17. Pajak yang tinggi dikenakan terhadap minuman keras untuk mengurangi konsumsi minuman keras. Hal tersebut merupakan contoh dari fungsi pajak...
- a. Budgeter
 - b. Regulend**
 - c. Pengawasan
 - d. Ekonomis
 - e. Moneter
18. Dahulu, bea materai adalah 167 macam tarif. Namun sekarang sudah disederhanakan menjadi dua tariff. Hal tersebut merupakan syarat pemungutan pajak yaitu...
- a. Adil
 - b. Sederhana**
 - c. Efisien
 - d. Berdasarkan undang-undang
 - e. Tidak mengganggu perekonomian.
19. Nomor yang diberikan kepada wajib pajak sebagai sarana dalam administrasi perpajakan yang dipergunakan sebagai tanda pengenalan diri disebut...
- a. PKP
 - b. NPWP**
 - c. KTP
 - d. SSP
 - e. KTS
20. Sekumpulan orang dan atau modal yang merupakan kesatuan baik yang melakukan usaha maupun yang tidak melakukan usaha yang meliputi PT, firma, koperasi dll disebut...
- a. Badan**
 - b. Orang pribadi
 - c. Persekutan
 - d. Perkumpulan
 - e. Perserikatan

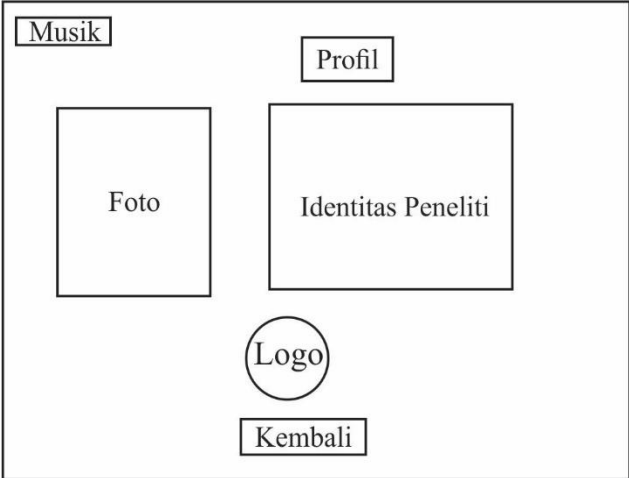
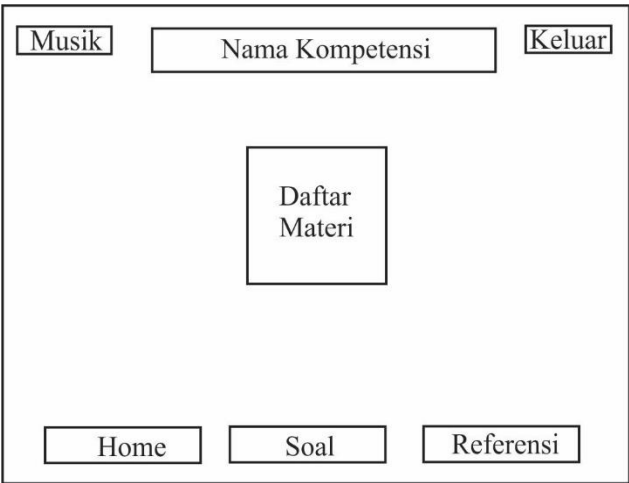
Lampiran II

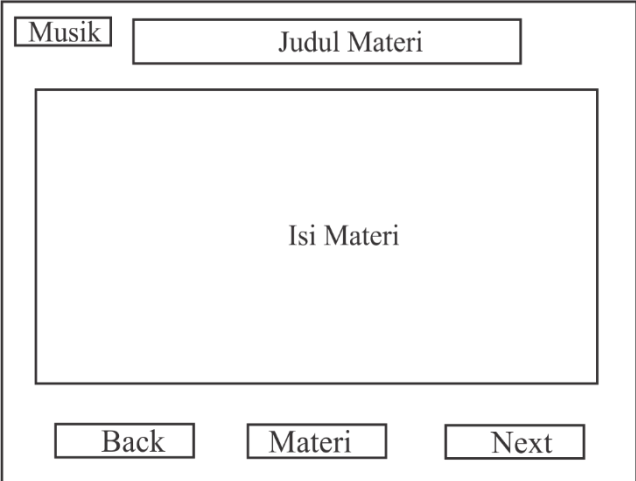
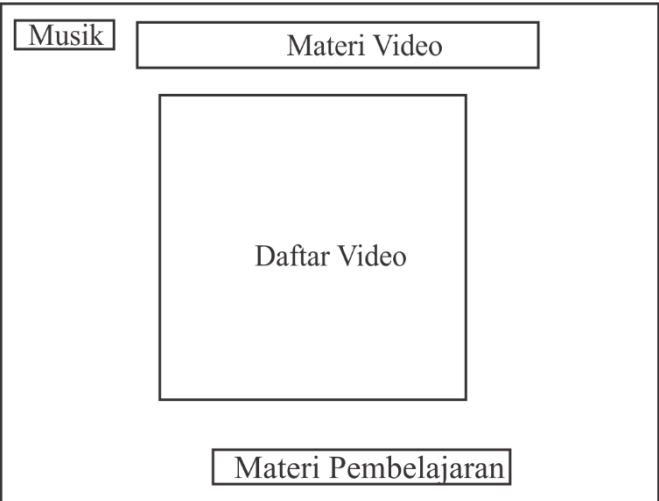
Lampiran 1 *Story Board*

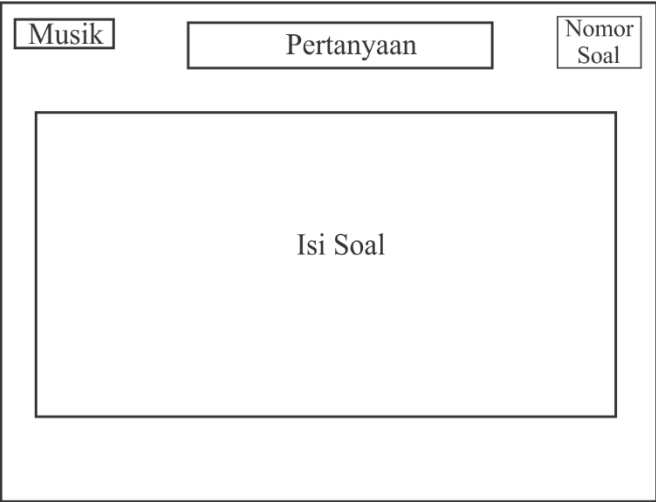
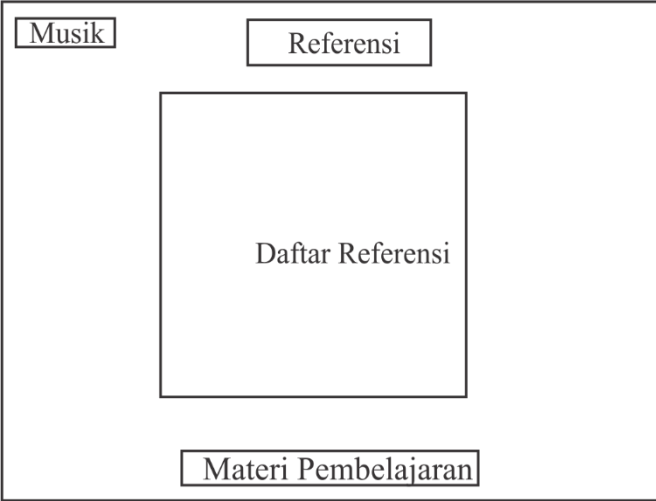
Lampiran 2 Hasil Produk Akhir

Lampiran 1. Story board

No	Halaman	Desain	Keterangan
1	Preface		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian “Musik” untuk mengatur <i>volume backsound</i>. - Bagian “Keluar” untuk keluar dari multimedia. - “Nama kompetensi” merupakan kompetensi yang akan ditampilkan di multimedia. - Bagian “Logo” merupakan logo UNY. - Bagian “Nama Media” yaitu multimedia pembelajaran interaktif. - Bagian “Mulai” merupakan tombol untuk masuk ke dalam halaman awal. - Bagian “gambar” merupakan animasi dan gambar untuk halaman <i>preface</i>.
2	Halaman Awal		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian “Musik” untuk mengatur <i>volume backsound</i>. - Bagian “Keluar” untuk keluar dari multimedia. - “Nama kompetensi” merupakan kompetensi yang akan ditampilkan di multimedia. - Bagian “Logo” merupakan logo UNY. - Bagian “Nama Media” yaitu multimedia pembelajaran interaktif. - Bagian “Mulia” merupakan tombol untuk masuk ke dalam halaman awal. - “Profil” merupakan tombol yang digunakan untuk masuk ke dalam profil.

No	Halaman	Desain	Keterangan
3	Profil		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian “Profil” merupakan judul halaman profil - Bagian “Musik” untuk mengatur <i>volume backsound</i> - Bagian “identitias” merupakan identitias peneliti seperti nama, nim, dan lain-lain. - “Foto” merupakan foto peneliti - “Logo” merupakan logo UNY - “Kembali” merupakan tombol untuk kembali kehalaman awal
4	Menu Materi		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian “Musik” untuk mengatur <i>volume backsound</i> - Bagian “Keluar” untuk keluar dari multimedia - “Nama kompetensi” merupakan kompetensi yang akan ditampilkan di multimedia - “Daftar materi” merupakan sub materi yang ditampilkan - Bagian “Home” merupakan tombol untuk kembali ke halaman awal - Bagian “Soal” merupakan tombol untuk masuk ke dalam soal - Bagian “referensi” merupakan tombol untuk masuk ke dalam materi

No	Halaman	Desain	Keterangan
5	Isi Materi		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian “Musik” untuk mengatur volume <i>backsound</i>. - Bagian “Judul Materi” merupakan judul sub bab materi yang dijlaskan pada isi materi. - “Isi Materi” terdiri dari susunan materi yang telah dipersiapkan sebelumnya. -Bagian “Back merupakan tombol untuk kembali ke materi sebelumnya. -Bagian “Materi” merupakan tombol untuk masuk ke dalam susunan dari materi (awal). - Bagian “Next” merupakan tombol untuk masuk ke materi selanjutnya.
6	Isi Video		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian “Musik” untuk mengatur <i>volume backsound</i>. - “Materi Video” merupakan judul dari halaman isi video. - “Daftar video” berisi daftar video yang bisa diputar. - Bagian “Materi Pembelajaran” merupakan tombol untuk kembali ke menu materi.

No	Halaman	Desain	Keterangan
7	Soal		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian “Musik” untuk mengatur <i>volume backsound</i>. - “Pertanyaan” merupakan tulisan untuk menunjukkan pertanyaan. - “Nomor Soal” merupakan urutan pada tiap-tiap soal. - “Isi Soal” merupakan soal yang sediakan dengan pilihan lima jawaban pilihan ganda (obyektif).
8	Referensi		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian “Musik” untuk mengatur <i>volume backsound</i>. - Bagian “Keluar” untuk keluar dari multimedia. - “Daftar referensi” merupakan referensi-referensi yang digunakan sebagai sumber untuk membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif. - Bagian “Materi Pembelajaran” merupakan tombol untuk kembali ke menu materi.

Lampiran 2. Produk Akhir Multimedia Pembelajaran Interaktif

1. Preface



2. Halaman Awal



3. Halaman Profil



4. Halaman Menu Materi



5. Halaman Materi

Pengertian Pajak

Menurut undang-undang nomor 6 tahun 1983 tentang ketentuan umum dan tata cara perpajakan, Pajak adalah **kontribusi wajib** kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan **Undang-Undang**, dengan **tidak mendapatkan imbalan secara langsung** dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya **kemakmuran rakyat**.

Unsur-unsur pajak, yaitu:

1. Kontribusi dari rakyat kepada negara,
2. Berdasarkan undang – undang,
3. Tanpa imbalan atau kontra prestasi dari negara secara langsung dapat ditunjuk,
4. Digunakan untuk membiayai rumah tangga negara,

Back Materi I Video Next

6. Halaman Soal

Pertanyaan 9

No	Dasar Pengenaan Pajak	Tarif pajak
1	Rp 50.000.000	30%
2	Rp 100.000.000	20%
3	Rp 200.000.000	10%

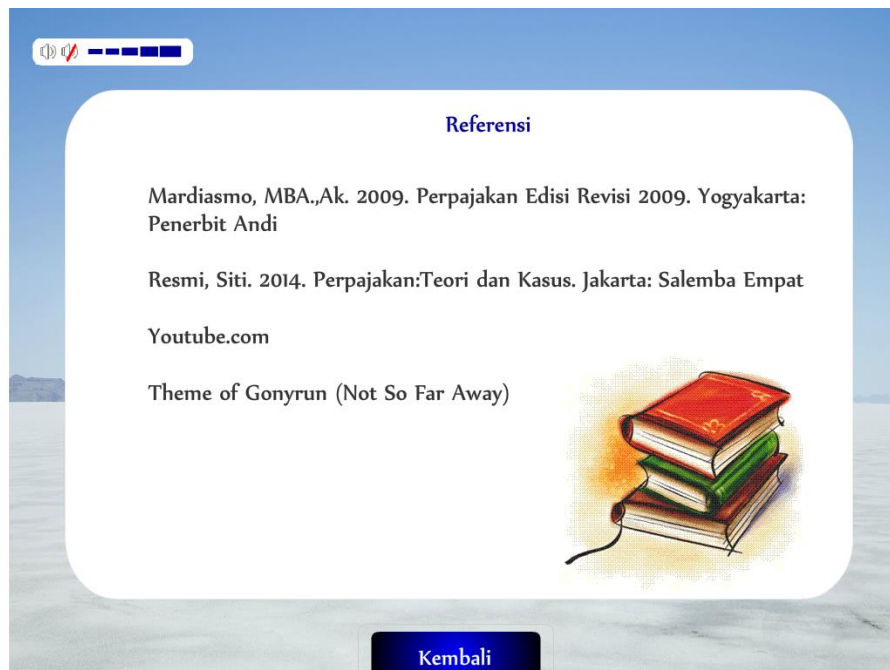
Tarif pajak diatas merupakan contoh dari tarif pajak...

- A** Sebanding
- B** Tetap
- C** Progresif
- D** Degresif
- E** Proporsional

7. Halaman Video



8. Halaman Referensi



LAMPIRAN III

- Lampiran 1 Angket Validasi untuk Ahli Materi
- Lampiran 2 Angket Validasi untuk Ahli Media
- Lampiran 3 Angket Validasi untuk Guru
- Lampiran 4 Angket Validasi untuk Siswa
- Lampiran 5 Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba
- Lampiran 6 Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 7 Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba

Lampiran 1. Angket Validasi untuk Ahli Materi

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe FLash* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel

Sasaran Program : Siswa Kelas XI AK 2

Peneliti : Muhammad Wafiq Thoriqi

Ahli Materi :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indikator					
3	Materi yang disajikan mutakhir					
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap					
5	Materi disajikan dengan sistematis					
6	Alur logika materi yang disajikan jelas					
7	Pembahasan contoh-contoh dalam materi jelas					
8	Materi yang disajikan mudah dipahami					
Aspek Soal						
9	Soal dirumuskan dengan jelas					
10	Soal yang tercakup dalam media lengkap					
11	Soal benar secara teori dan konsep					
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
13	Jumlah soal cukup					
14	Adanya variasi soal					
Aspek Kebahasaan						
15	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami					
16	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang perpajakan					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
17	Materi yang disajikan dalam bentuk multimedia dapat memotivasi siswa untuk belajar					
18	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa					
19	Materi yang disajikan dapat membuat siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar					
20	Materi yang disajikan membantu pemahaman siswa terhadap perpajakan					

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan sesuai dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta,

Ahli Materi

.....

Lampiran 2. Angket Validasi untuk Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe FLash* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel

Sasaran Program : Siswa Kelas XI AK 2

Peneliti : Muhammad Wafiq Thoriqi

Ahli Media :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Ukuran file multimedia tidak besar					
2	Multimedia berjalan tidak lambat					
3	Multimedia tidak hang (berhenti) pada saat pengoperasian					
4	Multimedia dapat dijalankan di berbagai spesifikasi hardware					
5	Multimedia dapat dijalankan di berbagai spesifikasi software					
6	Proses instalasi multimedia dilakukan dengan mudah					
7	Multimedia ini memiliki petunjuk instalasi jelas					
8	Pengoperasian multimedia ini sederhana					
Aspek Tampilan Visual						
9	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
10	Penggunaan <i>background</i> sesuai dan tidak mengganggu					
11	Penggunaan efek suara yang sesuai dan menarik					
12	Tampilan yang digunakan dalam multimedia menarik					
13	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
14	Pemilihan warna dalam multimedia sesuai					
15	Proporsi gambar sesuai dengan desain atau tampilan					
16	Animasi yang digunakan menarik					
17	Animasi yang digunakan tidak mengganggu					
18	Navigasi yang digunakan sederhana					
19	Navigasi yang digunakan dalam multimedia berfungsi dengan baik					
20	Video yang digunakan berjalan dengan baik					

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan sesuai dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta,.....

Ahli Media

.....

Lampiran 3. Angket Validasi untuk Guru

LEMBAR VALIDASI GURU

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe FLash* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel

Sasaran Program : Siswa Kelas XI AK 2

Peneliti : Muhammad Wafiq Thoriqi

Guru :

Petunjuk:

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

5. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi dan Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Multimedia tidak hang (berhenti) pada saat pengoperasian					
2	Proses instalasi multimedia dilakukan dengan mudah					
3	Pengoperasian multimedia ini sederhana					
Aspek Desain Pembelajaran						
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
5	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran					
6	Materi yang disajikan mutakhir					
7	Alur logika materi yang disajikan jelas					
8	Pembahasan contoh-contoh dalam multimedia jelas					
9	Materi yang disajikan mudah dipahami					
10	Soal dirumuskan dengan jelas					
11	Soal benar secara teori dan konsep					
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal					
Aspek Komunikasi Visual						
13	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan					
14	Penggunaan <i>background</i> sesuai dan tidak mengganggu					
15	Tulisan dapat dibaca dengan baik					
16	Proporsi gambar sesuai dengan desain atau tampilan					
17	Animasi yang digunakan menarik					
18	Navigasi yang digunakan dalam multimedia berfungsi dengan baik					
19	Video yang digunakan berjalan dengan baik					
Aspek Bahasa						
20	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang perpajakan					

21	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami					
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
22	Multimedia mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri					
23	Multimedia menambah pengetahuan perpajakan siswa					
24	Multimedia meningkatkan motivasi belajar siswa					

B. Kebenaran Media dan Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan sesuai dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta,.....2016

Guru

.....

Lampiran 4. Angket Validasi untuk Siswa

LEMBAR VALIDASI SISWA

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe FLash* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel

Peneliti : Muhammad Wafiq Thoriqi

Siswa/kelas :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara selaku siswa terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Saudara dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Penilaian yang Saudara berikan tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran perpajakan saudara di sekolah. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Multimedia tidak hang (berhenti) pada saat pengoperasian					
2	Proses instalasi multimedia dapat dilakukan dengan mudah					
3	Pengoperasian multimedia ini sederhana (tidak sulit).					
Aspek Desain Pembelajaran						
4	Materi yang disajikan dalam media mudah untuk dipahami					
5	Pembahasan contoh-contoh soal dalam media jelas					
6	Alur logika materi yang disajikan jelas					
7	Soal dirumuskan dengan jelas					
Aspek Bahasa						
8	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami					
Aspek Komunikasi Visual						
9	Musik yang digunakan tidak mengganggu					
10	Tulisan dalam multimedia dapat dibaca dengan jelas					
11	Petunjuk arah/tombol navigasi yang digunakan berfungsi dengan baik					
12	Animasi yang digunakan menarik					
13	Multimedia pembelajaran interaktif ini kreatif					
14	Video yang digunakan berjalan dengan baik					
Aspek Efek Bagi Strategi Pembelajaran						
15	Multimedia mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri					
16	Multimedia menambah pengetahuan perpajakan siswa					
17	Multimedia meningkatkan motivasi belajar siswa					

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan sesuai dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Yogyakarta,.....2016

Siswa

.....

Lampiran 5. Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan keadaan saudara yang sebenarnya. Jawaban yang Saudara berikan tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran perpajakan saudara di sekolah. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS= Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mengerjakan soal-soal perpajakan dengan segera					
2	Saya menunda-nunda mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru					
3	Saya bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum dipahami					
4	Saya senang mendapatkan tugas-tugas dari guru untuk menambah pengetahuan saya.					
5	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru diluar jam pelajaran					
6	Saya belajar jika hanya pekerjaan rumah dan ulangan					
7	Saya ingin menguasai materi-materi perpajakan baik secara teori maupun praktik					
8	Saya berusaha memiliki catatan pelajaran yang lengkap					

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
9	Saya yakin bisa mengerjakan soal-soal perpajakan dengan belajar sungguh-sungguh					
10	Saya ragu dapat memahami sebagian besar materi perpajakan					
11	Saya yakin akan mendapatkan nilai yang memuaskan dengan kemampuan yang saya miliki					
12	Saya belajar dengan giat untuk dapat memahami materi perpajakan					
13	Saya yakin akan menguasai materi perpajakan					
14	Pemberian motivasi dari guru penting agar saya lebih semangat belajar.					
15	Saya senang ketika guru, orang tua, dan teman menghargai usaha belajar saya.					
16	Saya terkadang berbicara dengan teman diluar materi pembelajaran saat guru sedang menjelaskan materi					
17	Saya senang diperhatikan oleh guru ketika proses pembelajaran					
18	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal perpajakan					
19	Saya senang dengan pelajaran perpajakan karena pelajaran ini menarik bagi saya					
20	Di kelas, saya mengantuk atau pikiran saya tidak fokus karena pelajaran yang membosankan					
21	Saya tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru					
22	Saya senang dengan adanya pelajaran tambahan (les)					
23	Saya senang jika mata pelajaran kosong (guru tidak hadir)					
24	Saya senang belajar dengan kelompok belajar atau beberapa teman saya					
25	Saya lebih senang belajar sendiri karena lebih tenang lebih fokus untuk belajar.					
26	Saya sudah nyaman dengan lingkungan belajar saya sekarang.					

Lampiran 6. Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar

Correlations

		item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15
Total Skor	Pearson Correlation	.427*	.586**	.555**	.201	.293	.585**	.735**	.450*	.386*	0.3352	.460**	0.3164	.437*	0.2819	.388*
	Sig. (2-tailed)	.016	.001	.001	.279	.109	.001	.000	.011	.032	.065	.009	.083	.014	.124	.031
	N	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

item16	item17	item18	item19	item20	item21	item22	item23	item24	item25	item26	Total skor
.562**	.440*	.672**	.609**	0.3204	.732**	.610**	.527**	0.0596	.360*	.437*	1
.001	.013	.000	.000	.079	.000	.000	.002	.750	.047	.014	
31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31	31

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.834	26

Lampiran 7. Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan keadaan saudara yang sebenarnya. Jawaban yang Saudara berikan tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran perpajakan saudara di sekolah. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya mengerjakan soal-soal perpajakan dengan segera					
2	Saya menunda-nunda mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru					
3	Saya bertanya kepada guru ketika ada materi yang belum dipahami					
4	Saya belajar jika hanya pekerjaan rumah dan ulangan					
5	Saya ingin menguasai materi-materi perpajakan baik secara teori maupun praktik					
6	Saya berusaha memiliki catatan pelajaran yang lengkap					
7	Saya yakin akan mendapatkan nilai yang memuaskan dengan kemampuan yang saya miliki					
8	Saya yakin akan menguasai materi perpajakan					
9	Saya senang ketika guru, orang tua, dan teman menghargai usaha belajar saya.					
10	Saya terkadang berbicara dengan teman diluar materi pembelajaran saat guru sedang menjelaskan materi					

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
11	Saya senang diperhatikan oleh guru ketika proses pembelajaran					
12	Saya senang membaca buku dan bersemangat mengerjakan latihan soal perpajakan					
13	Saya senang dengan pelajaran perpajakan karena pelajaran ini menarik bagi saya					
14	Saya tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan guru					
15	Saya senang dengan adanya pelajaran tambahan (les)					
16	Saya senang jika mata pelajaran kosong (guru tidak hadir)					
17	Saya sudah nyaman dengan lingkungan belajar saya sekarang.					

LAMPIRAN IV

Lampiran 1 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Materi

Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi
Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
1 Eksemplar Silabus Mata Pelajaran Perpajakan
1 Eksemplar Materi, Soal dan Kunci Jawaban

Kepada
Ponty SP Hutama, S.E., M.Si., Ak.
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel**". Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

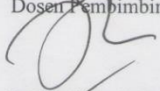
Nama : Muhammad Wafiq Thoriqi
NIM : 12803241012
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK Negeri 1 Tempel untuk siswa kelas XI Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.

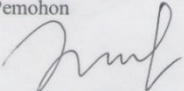
Atas kesediaan dan bantuan Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 3 Februari 2016

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

Hormat saya,
Pemohon


Muhammad Wafiq Thoriqi
NIM. 12803241012

Lampiran 2. Angket Validasi Ahli Materi

2. Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel

Sasaran Program : Siswa Kelas XI AK 2

Peneliti : Muhammad Wafiq Thoriqi

Ahli Materi : *Pony SP Utama*

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator		✓			
3	Materi yang disajikan mutakhir		✓			
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap		✓			
5	Materi disajikan dengan sistematis		✓			
6	Alur logika materi yang disajikan jelas		✓			
7	Pembahasan contoh-contoh dalam materi jelas			✓		
8	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓		
Aspek Soal						
9	Soal dirumuskan dengan jelas			✓		
10	Soal yang tercakup dalam media lengkap			✓		
11	Soal benar secara teori dan konsep			✓		
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal		✓			
13	Jumlah soal cukup		✓			
14	Adanya variasi soal			✓		
Aspek Kebahasaan						
15	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami			✓		
16	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang perpajakan			✓		
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
17	Materi yang disajikan dalam bentuk multimedia dapat memotivasi siswa untuk belajar		✓			
18	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa		✓			
19	Materi yang disajikan dapat membuat siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar			✓		
20	Materi yang disajikan membantu pemahaman siswa terhadap perpajakan			✓		

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Konsep/pengertian pajak	- Perbaiki definisi pajak menurut UU pajak terbaru.
2.	Jika kurang contoh SPT	- Masih terlalu banyak konsep jika standar komputernya SPT, sebisa mungkin ada contoh/praktek mengisi SPT

C. Komentar/Saran

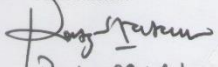
1. Perbaiki konsep/ definisi pajak menurut UU Perpasalasan yang terbaru.
2. Jika ingin diperjelas dengan Pajak UMKM, bisa menggunakan PP 16 2013, mudah dan cepat.
3. Harus banyak praktek, teor di kurang, karena konsep yang adalah "mengisi SPT".

D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 9-2-2016

Ahli Materi

 Penty SPT Utama

Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

No	Deskripsi	Penilaian
Aspek Materi		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Kesesuaian materi dengan indikator	4
3	Materi yang disajikan mutakhir	4
4	Materi yang dibahas dalam media lengkap	4
5	Materi disajikan dengan sistematis	4
6	Alur logika materi yang disajikan jelas	4
7	Pembahasan contoh-contoh dalam materi jelas	7
8	Materi yang disajikan mudah dipahami	8
Rata-rata Aspek Materi		4.88
Aspek Soal		
9	Soal dirumuskan dengan jelas	3
10	Soal yang tercakup dalam media lengkap	3
11	Soal benar secara teori dan konsep	3
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal	4
13	Jumlah soal cukup	4
14	Adanya variasi soal	3
Rata-rata Aspek Soal		3.33
Aspek Kebahasaan		
15	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami	3
16	Istilah dan pernyataan yang digunakan tepat dan sesuai dengan bidang perpajakan	3
Rata-rata Aspek Kebahasaan		3,00
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
17	Materi yang disajikan dalam bentuk multimedia dapat memotivasi siswa untuk belajar	4
18	Materi yang disajikan menarik perhatian siswa	4
19	Materi yang disajikan dapat membuat siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar	3
20	Materi yang disajikan membantu pemahaman siswa terhadap perpajakan	3
Rata-rata Aspek Soal		3.50
Rata-rata Keseluruhan		3,68

LAMPIRAN V

Lampiran 1 Surat Permohonan Validasi Ahli Media

Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Media

Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi Ahli Media

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media
Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian

Kepada
Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng.
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel”**. Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

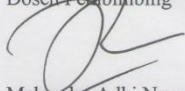
Nama : Muhammad Wafiq Thoriqi
NIM : 12803241012
Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMK Negeri 1 Tempel untuk siswa kelas XI Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media tersebut.

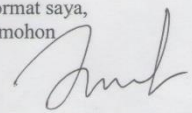
Atas kesediaan dan bantuan Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 3 Februari 2016

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Mahendra Adhi Nugroho, M.Sc.
NIP. 19831120 200812 1 002

Hormat saya,
Pemohon


Muhammad Wafiq Thoriqi
NIM. 12803241012

Lampiran 2. Angket Validasi Ahli Media

1. Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel

Sasaran Program : Siswa Kelas XI AK 2

Peneliti : Muhammad Wafiq Thoriqi

Ahli Media : Sigit Rambudi, M.Eng

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Ukuran file multimedia tidak besar			✓		
2	Multimedia berjalan tidak lambat		✓			
3	Multimedia tidak hang (berhenti) pada saat pengoperasian		✓			
4	Multimedia dapat dijalankan di berbagai spesifikasi hardware			✓		
5	Multimedia dapat dijalankan di berbagai spesifikasi software				✓	
6	Proses instalasi multimedia dilakukan dengan mudah		✓			
7	Multimedia ini memiliki petunjuk instalasi jelas				✓	
8	Pengoperasian multimedia ini sederhana	✓				
Aspek Tampilan Visual						
9	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	✓				
10	Penggunaan backsound sesuai dan tidak mengganggu			✓		
11	Penggunaan efek suara yang sesuai dan menarik			✓		
12	Tampilan yang digunakan dalam multimedia menarik	✓				
13	Tulisan dapat dibaca dengan baik	✓				
14	Pemilihan warna dalam multimedia sesuai				✓	
15	Proporsi gambar sesuai dengan desain atau tampilan		✓			
16	Animasi yang digunakan menarik		✓			
17	Animasi yang digunakan tidak mengganggu			✓		
18	Navigasi yang digunakan sederhana	✓				
19	Navigasi yang digunakan dalam multimedia berfungsi dengan baik	✓				
20	Video yang digunakan berjalan dengan baik	✓				

B. Kebenaran Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Simbol speaker tidak aktif pada kondisi media bersuara	Disesuaikan dengan kondisi sebenarnya

C. Komentar/Saran

- Video dimasukkan ke dalam Materi.....
- Soal diperbaiki, perbaiki skor.....
- konsistensi simbol dipertahankan.....
-
-
-


D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 12 Februari 2016

Ahli Media


Sigit Pambudi, M.Eng

Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No	Deskripsi	Penilaian
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Ukuran file multimedia tidak besar	3
2	Multimedia berjalan tidak lambat	4
3	Multimedia tidak hang (berhenti) pada saat pengoperasian	4
4	Multimedia dapat dijalankan di berbagai spesifikasi hardware	3
5	Multimedia dapat dijalankan di berbagai spesifikasi software	2
6	Proses instalasi multimedia dilakukan dengan mudah	4
7	Multimedia ini memiliki petunjuk instalasi jelas	2
8	Pengoperasian multimedia ini sederhana	5
Rata-rata Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		3.38
Aspek Tampilan Visual		
9	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	5
10	Penggunaan <i>backsound</i> sesuai dan tidak mengganggu	3
11	Penggunaan efek suara yang sesuai dan menarik	3
12	Tampilan yang digunakan dalam multimedia menarik	5
13	Tulisan dapat dibaca dengan baik	5
14	Pemilihan warna dalam multimedia sesuai	2
15	Proporsi gambar sesuai dengan desain atau tampilan	4
16	Animasi yang digunakan menarik	3
17	Animasi yang digunakan tidak mengganggu	2
18	Navigasi yang digunakan sederhana	5
19	Navigasi yang digunakan dalam multimedia berfungsi dengan baik	5
20	Video yang digunakan berjalan dengan baik	5
Rata-rata Aspek Tampilan Visual		3.93
Rata-rata Keseluruhan		3,65

LAMPIRAN VI

Lampiran 1 Angket Validasi Guru

Lampiran 2 Rekapitulasi Hasil Validasi guru

Lampiran 1. Angket Validasi Guru

3. Angket Validasi Guru

LEMBAR VALIDASI GURU

Judul penelitian : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel

Sasaran Program : Siswa Kelas XI AK 2

Peneliti : Muhammad Wafiq Thoriqi

Guru : *Binti Chomsalin, SE.*

Petunjuk:

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru terhadap kelayakan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

5. Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media dan Materi

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
1	Multimedia tidak hang (berhenti) pada saat pengoperasian		✓			
2	Proses instalasi multimedia dilakukan dengan mudah		✓			
3	Pengoperasian multimedia ini sederhana		✓			
Aspek Desain Pembelajaran						
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
5	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓				
6	Materi yang disajikan mutakhir		✓			
7	Alur logika materi yang disajikan jelas	✓				
8	Pembahasan contoh-contoh dalam multimedia jelas	✓				
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	✓				
10	Soal dirumuskan dengan jelas			✓		
11	Soal benar secara teori dan konsep			✓		
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal			✓		
Aspek Komunikasi Visual						
13	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	✓				
14	Penggunaan backsound sesuai dan tidak mengganggu		✓			
15	Tulisan dapat dibaca dengan baik	✓				
16	Proporsi gambar sesuai dengan desain atau tampilan	✓				
17	Animasi yang digunakan menarik	✓				
18	Navigasi yang digunakan dalam multimedia berfungsi dengan baik	✓				
19	Video yang digunakan berjalan dengan baik	✓				

No	Deskripsi	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Bahasa						
20	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang perpajakan	✓				
21	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami	✓				
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran						
22	Multimedia mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri		✓			
23	Multimedia menambah pengetahuan perpajakan siswa	✓				
24	Multimedia meningkatkan motivasi belajar siswa	✓				

B. Kebenaran Media dan Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

Dalam desain pembelajaran sudah sesuai dengan sk-keb namun seandainya dlm kea yang lain ada perubahan pp maka harus selalu menyesuaikan.

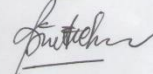
D. Kesimpulan

Lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi sesuai dengan saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 16 Feb. 2016

Guru



Bink Chamsyah

Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Guru

No	Deskripsi	Penilaian
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1	Multimedia tidak hang (berhenti) pada saat pengoperasian	4
2	Proses instalasi multimedia dilakukan dengan mudah	4
3	Pengoperasian multimedia ini sederhana	4
Rata-rata Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		4.00
Aspek Desain Pembelajaran		
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
5	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	5
6	Materi yang disajikan mutakhir	4
7	Alur logika materi yang disajikan jelas	5
8	Pembahasan contoh-contoh dalam multimedia jelas	5
9	Materi yang disajikan mudah dipahami	5
10	Soal dirumuskan dengan jelas	4
11	Soal benar secara teori dan konsep	4
12	Kunci jawaban sesuai dengan soal	4
Rata-rata Aspek Desain Pembelajaran		4.56
Aspek Komunikasi Visual		
13	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	5
14	Penggunaan <i>background</i> sesuai dan tidak mengganggu	4
15	Tulisan dapat dibaca dengan baik	5
16	Proporsi gambar sesuai dengan desain atau tampilan	5
17	Animasi yang digunakan menarik	5
18	Navigasi yang digunakan dalam multimedia berfungsi dengan baik	5
19	Video yang digunakan berjalan dengan baik	5
Rata-rata Aspek Komunikasi Visual		4.86
Aspek Kebahasaan		
20	Istilah yang digunakan sesuai dengan bidang perpajakan	5
21	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi mudah dipahami	5
Rata-rata Aspek Kebahasaan		5.00
Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		
22	Multimedia mendukung siswa untuk dapat belajar secara mandiri	4
23	Multimedia menambah pengetahuan perpajakan siswa	5
24	Multimedia meningkatkan motivasi belajar siswa	5
Rata-rata Aspek Efek bagi Strategi Pembelajaran		3.50
Rata-rata Keseluruhan		4.62

Lampiran 1. Daftar Hadir Uji Coba Lapangan

DAFTAR HADIR UJI COBA LAPANGAN

No	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan
1	Amilia Dwi Lestari	
2	Anggraeni Radhiyah Adnidari	
3	Aulia Fitriani	
4	Dewi Febriani	
5	Diana Astutiningsih	
6	Dwi Subekti	
7	Eka Martian Prasetywati	
8	Eli Nurmawati	
9	Fajariana Putri Andini	
10	Farida Ristianingrum	
11	Fitrianingsih	
12	Hanifah Khoiru Nisa'	
13	Hesti Purwanti	
14	Ika Hesti Wulandari	
15	Ira Riswandha Febriana	
16	Isti Arliandani	
17	Khofifah Tri Utami	
18	Kurnia Arumsari	
19	Nasta 'in Munadhiroh	
20	Nur Indah Wulandari	
21	Nurul Afiyatun	
22	Pipit Nawasanga	
23	Pratiwi Dwi Astuti	
24	Putri Zhulaika Nur Azhizha	
25	Rifka Rudi Noorahma	
26	Rima Mufida	
27	Sara Budiarti	
28	Septiana Wulandari	
29	Titik Nur Fatik'ah	
30	Titis Sari Widayat	
31	Yensi Restiana Lutfi	
32	Yuli Krisanti	
Jumlah Siswa yang hadir		31

Yogyakarta, 2016
Mengetahui
Guru Pembimbing

Binti Chomsiatin, S.E
NIP 19662402 200701 2 009

Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Siswa

No	Nama	Rekayasa Perangkat Lunak			Desain Pembelajaran				Bahasa	Komunikasi Visual						Efek Bagi Strategi Pembelajaran		
		1	2	3	4	5	6	7		8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Amilia Dwi Lestari	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4
1	Anggraeni Radhiyah Adnidari	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4
3	Aulia Fitriani	4	3	5	3	4	4	3	3	3	5	4	4	3	4	3	4	3
4	Dewi Febriani	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5
5	Diana Astutiningsih	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	3	4	4
6	Dwi Subekti	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4
7	Eka Martian Prasetywati	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4
8	Eli Nurmawati	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4
9	Fajariana Putri Andini	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4
10	Farida Ristianingrum	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4
11	Fitrianingsih	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
12	Hanifah Khoiru Nisa'	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5
13	Hesti Purwanti	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4
14	Ika Hesti Wulandari	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4
15	Ira Riswandha Febriana	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5
16	Isti Arliandani	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4
17	Kurnia Arumsari	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5
18	Nasta 'in Munadhiroh	5	5	5	4	2	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4
19	Nur Indah Wulandari	5	5	5	4	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4
20	Nurul Afiyatun	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4
21	Pipit Nawasanga	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4
22	Pratiwi Dwi Astuti	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4
23	Putri Zhulaika Nur Azhizha	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
24	Rifka Rudhi Noorahma	4	4	4	5	4	5	4	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4
25	Rima Mufida	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
26	Sara Budiarti	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4
27	Septiana Wulandari	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5
28	Titik Nur Fatik'ah	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5	3	4	4	4	4	3	4
29	Titis Sari Widayat	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4
30	Yensi Restiana Lutfi	4	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	4	4	4	5	4	4
31	Yuli Krisanti	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
Jumlah		431			516				140	803						389		
Rata-rata		4.63			4.16				4.52	4.32						4.18		
Jumlah keseluruhan		2279																
Rata-rata keseluruhan		4.36																
Kategori keseluruhan		Sangat Layak																

LAMPIRAN VIII

1. Daftar Hadir Pengukuran Motivasi Belajar Siswa
2. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif
3. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif
4. Hasil Olah data Uji t (*Paired Samples T-Test*)

Lampiran 1. Daftar Hadir Pengukuran Motivasi Belajar Siswa

DAFTAR HADIR PENGGUNAAN SEBELUM DAN SETELAH MEDIA PEMBELAJARAN

No	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan
1	Ahmad Taufik	
2	Aninda Riani	
3	Astry Ayu Rimadani	
4	Desi Ayu Anggraeni	
5	Dewi Rahmasari	
6	Diana Martianingsih	
7	Dwi Lisstiyowati	
8	Erina Kurniati	
9	Erma Hidayah	
10	Evy Ihsani	
11	Fara Oktaviani	
12	Fitri Halimah	
13	Fitria Nur Anisa	
14	Hesti Anggraeini	
15	Laila Uswatun Khasanah	
16	Lilis Nurrofi	
17	Mawar Puji Astuti	
18	Meise Kristiana	
19	Ninda Fatikasari	
20	Novi Iswa Anggraeni	
21	Noviani Yati Fatimah	
22	Nur Arifah	
23	Nur Safitri	
24	Prafangasta Erika Ayu Silvia	
25	Putri Intan Permatasari	
26	Raden Roro Ayunda Kusuma Sanggar Wati	
27	Septiana Miki Astuti	
28	Sianani Nurjanah	
29	Siti Aminah	
30	Suparyati	
31	Tika Ariyani	
32	Tri Nur Astuti	
Jumlah Siswa yang hadir		28

Yogyakarta, 29 Feb 2016
Mengetahui
Guru Pembimbing

Binti Chomsiatin, S.E
NIP 19662402 200701 2 009

Lampiran 2. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Sebelum Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif

REKAPITULASI HASIL ANGKET MOTIVASI SEBELUM UJI COBA
Data Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi
Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016
Pada Tanggal 29 Februari 2016

No	Nama Siswa	Pernyataan																	Total	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	Ahmad Taufik	3	2	4	2	5	4	3	4	5	2	5	3	4	3	4	2	3	58	61.05%
2	Aninda Riani	4	3	3	2	5	4	4	4	5	2	4	4	4	4	4	1	4	61	64.21%
3	Astry Ayu Rimadani	4	3	4	3	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	62	65.26%
4	Desi Ayu Anggraeni	4	2	4	3	5	3	4	4	5	2	4	4	4	4	4	1	4	61	64.21%
5	Diana Martianingsih	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	58	61.05%
6	Dwi Lisstiyowati	3	3	3	3	5	5	4	4	5	3	3	3	3	3	4	3	4	61	64.21%
7	Erma Hidayah	3	2	5	3	4	5	4	5	5	2	4	3	3	3	4	1	4	60	63.16%
8	Evy Ihsani	4	2	4	2	5	5	3	4	5	2	3	3	3	4	3	1	4	57	60.00%
9	Fara Oktaviani	4	3	4	3	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	62	65.26%
10	Fitri Halimah	4	1	3	1	4	4	4	3	5	1	4	3	3	4	4	1	4	53	55.79%
11	Fitria Nur Anisa	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	3	5	5	4	76	80.00%
12	Hesti Anggraeni	4	4	4	3	5	5	4	4	4	2	4	3	3	3	4	2	3	61	64.21%
13	Laila Uswatun.K.	4	3	4	3	4	5	4	4	5	2	3	4	3	4	3	1	3	59	62.11%
14	Lilis Nurrofi	4	3	4	2	4	4	3	3	5	2	3	3	3	4	4	1	4	56	58.95%
15	Meise Kristiana	5	5	5	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	3	65	68.42%
16	Novi Iswa Anggraeni	4	3	4	3	5	5	4	4	5	3	4	4	4	3	4	4	3	66	69.47%
17	Noviani Yati Fatimah	4	3	5	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	62	65.26%
18	Nur Arifah	3	2	4	3	5	4	5	4	5	2	4	3	4	3	4	1	4	60	63.16%
19	Nur Safitri	4	3	5	3	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2	3	61	64.21%
20	Prafangasta Erika.A.S.	4	3	4	3	5	5	4	4	5	3	3	4	3	3	4	3	3	63	66.32%
21	Putri Intan.P	3	2	3	3	5	5	3	4	5	2	4	3	3	3	4	2	3	57	60.00%
22	Raden Roro.A.K.S.W	4	2	4	3	5	5	4	3	4	3	4	4	4	4	5	3	4	65	68.42%
23	Septiana Miki Astuti	4	3	4	3	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	63	66.32%
24	Sianani Nurjanah	4	3	3	3	4	4	3	4	5	3	3	3	4	3	4	2	4	59	62.11%
25	Siti Aminah	4	2	3	3	4	4	3	4	4	2	4	3	3	4	4	2	4	57	60.00%
26	Suparyati	3	2	3	2	4	5	4	5	5	3	3	3	3	4	3	3	3	58	61.05%
27	Tika Ariyani	4	3	3	3	5	5	4	4	5	1	4	4	4	4	3	1	4	61	64.21%
28	Tri Nur Astuti	4	3	4	3	5	4	4	3	5	2	4	3	3	4	3	1	3	58	61.05%
Jumlah hadir		106	77	108	79	130	123	107	111	130	67	106	95	95	99	106	60	101	1700	63.91%
Persentase		75.71%	55.00%	77.14%	56.43%	92.86%	87.86%	76.43%	79.29%	92.86%	47.86%	75.71%	67.86%	67.86%	70.71%	75.71%	42.86%	72.14%		

Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Setelah Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif

REKAPITULASI HASIL ANGGKET MOTIVASI SETELAH UJI COBA
Data Hasil Angket Motivasi Belajar Akuntansi
Siswa Kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016

No	Nama Siswa	Pernyataan																	Total	Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	Ahmad Taufik	4	3	5	3	5	5	4	5	5	3	5	4	5	5	4	3	4	72	75.79%
2	Aninda Riani	5	3	4	2	5	4	4	4	5	2	4	4	4	5	4	2	4	65	68.42%
3	Astry Ayu Rimadani	4	3	4	3	4	4	3	4	5	2	3	4	3	4	3	2	4	59	62.11%
4	Desi Ayu Anggraeni	4	3	3	2	5	4	4	4	5	1	3	3	4	3	3	1	5	57	60.00%
5	Diana Martianingsih	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	60	63.16%
6	Dwi Lisstiyowati	4	4	4	4	5	5	4	4	5	2	4	4	4	4	4	4	4	69	72.63%
7	Erma Hidayah	4	2	5	3	5	5	4	5	5	2	4	3	3	4	4	1	4	63	66.32%
8	Evy Ihsani	4	2	4	2	5	5	3	4	5	2	3	3	4	4	3	2	4	59	62.11%
9	Fara Oktaviani	4	3	4	3	4	4	3	4	5	2	3	3	3	4	4	2	4	59	62.11%
10	Fitri Halimah	5	1	4	1	4	4	4	3	5	1	4	3	3	4	4	1	4	55	57.89%
11	Fitria Nur Anisa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	80	84.21%
12	Hesti Anggraeni	4	4	5	3	4	5	4	4	5	3	4	4	5	5	4	2	4	69	72.63%
13	Laila Uswatun Khasanah	5	3	4	3	4	5	4	5	5	2	4	4	4	4	3	1	4	64	67.37%
14	Lilis Nurrofi	4	3	4	2	4	4	3	4	5	2	3	3	3	4	4	2	4	58	61.05%
15	Meise Kristiana	5	5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	4	2	4	68	71.58%
16	Novi Iswa Anggraeni	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	81	85.26%
17	Noviani Yati Fatimah	4	3	5	3	4	5	4	4	5	3	4	4	4	3	4	3	3	65	68.42%
18	Nur Arifah	4	3	4	2	5	5	5	5	5	2	5	4	5	5	4	3	4	70	73.68%
19	Nur Safitri	4	3	5	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	4	3	4	67	70.53%
20	Prafangasta Erika Ayu Si	4	3	4	3	5	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	67	70.53%
21	Putri Intan Permatasari	4	3	4	2	5	5	3	4	4	2	3	4	4	4	4	2	3	60	63.16%
22	Raden Roro Ayunda Kus	5	4	5	4	5	5	5	5	5	2	4	5	5	5	5	4	4	77	81.05%
23	Septiana Miki Astuti	4	3	4	3	5	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	5	63	66.32%
24	Sianani Nurjanah	4	3	4	3	4	5	3	4	5	3	3	4	4	4	5	4	4	66	69.47%
25	Siti Aminah	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	4	4	3	4	4	3	4	60	63.16%
26	Suparyati	4	3	4	2	5	5	4	4	5	3	3	3	4	5	4	3	4	65	68.42%
27	Tika Ariyani	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	3	1	4	73	76.84%
28	Tri Nur Astuti	5	3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	1	4	60	63.16%
Jumlah		121	91	120	80	127	128	109	118	134	68	105	104	112	121	110	70	113	1831	68.83%
Persentase		86.43%	65.00%	85.71%	57.14%	90.71%	91.43%	77.86%	84.29%	95.71%	48.57%	75.00%	74.29%	80.00%	86.43%	78.57%	50.00%	80.71%		

Lampiran 4. Hasil Olah data Uii t (*Paired Samples T-Test*)

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 sebelum	60.9643	28	4.36724	.82533
setelah	65.5000	28	6.93088	1.30981

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 sebelum & setelah	28	.724	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 sebelum - setelah	-4.53571	4.82649	.91212	-6.40723	-2.66420	-4.973	27	.000

Lampiran IX

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimili (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 541 / 2016

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbang/501/2016 Tanggal : 10 Februari 2016
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : MUHAMMAD WAFIQ THORIQI
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 12803241012
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Krajan Ngagel Dukuhseti Pati Jateng
No. Telp / HP : 085740666779
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
AKUNTANSI PADA KOMPETENSI MENYIAPKAN KONSEP DASAR PAJAK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 TEMPEL
Lokasi : SMK N 1 Tempel Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 10 Februari 2016 s/d 11 Mei 2016

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 10 Februari 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris



ATUN, S.IP, MT

NIP 19720411 199603 2 003

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappeda Kab. Sleman
4. Camat Pakem
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Tempel
6. Ka. SMK N 1 Tempel Sleman
7. Dekan FE - UNY
8. Yang Bersangkutan

Lampiran 2. Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SMK NEGERI 1 TEMPEL

BIDANG STUDI KEAHLIAN BISNIS DAN MANAJEMEN
Jalan Magelang Km 17, Jlegongan, Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta, 55552
Telepon (0274) 869-068, Faksimile (0274) 869068
Website : smkn1tempel.sch.id., e-mail:smkn1tempel@ymail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.4/123

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

- a. nama : Dra. NUNING SULASTRI, MM.
b. jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

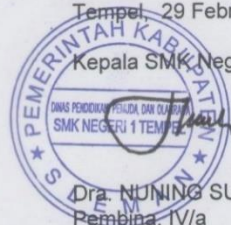
- a. nama : MUHAMMAD WAFIQ THORIQI
b. NIM : 12803241012
c. judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Menyiapkan Konsep Dasar Pajak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel

Benar-benar telah melaksanakan penelitian/mencari data dalam rangka menyusun skripsi pada tanggal 10 Februari s.d. 29 Februari 2016

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Tempel, 29 Februari 2016

Kepala SMK Negeri 1 Tempel,



Dra. NUNING SULASTRI, MM.
Pembina, IV/a

NIP 19610828 198803 2 010

Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian

