



**UNIT PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT (UPPM) STKIP PGRI BANGKALAN
PUSAT BAHASA**

Badan Penyelenggara: YPLP-PT PGRI Bangkalan
(Berdasarkan SK.MenKumHam No.AHU.3296.AH.01.04 Tahun 2010 tgl.10-8-2010)
Jl. Soekarno Hatta No. 52 Telp (031) 99301078 Bangkalan 69116
Website: www.stkipgri-bkl.ac.id Email: uppm@stkipgri-bkl.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: **248** /C8/G/IV/2023

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Arfiyan Ridwan, M.Pd.
NIDN : 0723078802
Jabatan : Penanggung Jawab Pusat Bahasa

Menerangkan bahwa artikel di bawah ini:

- a) Nama penulis : Jailani Jailani, Manah tarman, Ika Lis Mariatun
- b) Judul artikel : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 4 Di SMAN 1 Arosbaya
- c) Nama Jurnal : JPEKBM (Jurnal Pendidikan Ekonomi, Kewirausahaan, Bisnis dan Manajemen)
- d) Vol/No/tahun : 5/2/2021

telah diperiksa tingkat plagiasinya dengan menggunakan perangkat *Turnitin* dengan tingkat **similaritas 13 %** yang hasil laporannya dilampirkan bersama surat ini.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, 13 April 2023

Mengetahui,
Kepala UPPM

Mety Liesdiani, S.Kom., M.MSI
NIDN 0023098104

Penanggung Jawab
Pusat Bahasa

Arfiyan Ridwan, M.Pd.
NIDN 0723078802

Article 5

by Manah Tarman

Submission date: 13-Apr-2023 12:09AM (UTC-0500)

Submission ID: 2063224812

File name: 5_JAILANI.pdf (316.49K)

Word count: 3235

Character count: 21245

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS *WEBSITE*
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS XII IPS 4 DI SMAN 1 AROSBAYA**

Jailani¹, Manah Tarman², Ika Lis Mariatun³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bangkalan

¹Email : Jailani.1996@gmail.co.id

²Email : Manahtarman@stkpgri-bkl-ac.id

³Email : ikhalis0220@gmail.com

URL: <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2259>
DOI : <https://doi.org/10.32682/jpekbm.v5i2.2259>

Abstract

This study uses a research and development approach (Research and Development) or R & D using the ADDIE model. This type of research and development is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products, which are included in textual studies. Using the data source of Class XII IPS 4 Accounting Lessons at SMAN 1 Arosbaya with research data on the development of website-based learning media. This research also uses the research flow analysis (analysis), design (design), develop (development), implementation (implementation) and evaluate (evaluation). With data collection procedures in accordance with predetermined targets. The results of the assessment by material experts, the assessment of website-based learning media from the material aspect obtained a score of 3.16 which was included in the very feasible category, as well as the usefulness aspect obtained a score of 4 which was included in the very feasible category. Media experts assessed that the media from the website design aspect got a score of 3.37 which was included in the very feasible category, the content layout aspect got a score of 3.33 which was included in the very feasible category, and the illustration aspect got a score of 3.14 which was included in the very feasible category. . Meanwhile, accounting learning practitioners (teachers) assessed the media from the material aspect to get a score of 3.4 included in the very feasible category, the usefulness aspect obtained a score of (teachers) 3.5 and (students) 3.81 included in the very feasible category, the presentation aspect got a score of (teachers) 4.33 and (students) 3.75 included in the very decent category and the language aspect got a score of 3.2 teachers and students 3.72 included in the very decent category.

Keyword: *Learning Media Development, Web-based, Accounting Subject*

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) atau R & D dengan menggunakan model ADDIE. Jenis penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, yang termasuk dalam kajian tekstual. Menggunakan sumber data Pelajaran Akuntansi Kelas XII IPS 4 di SMAN 1 Arosbaya dengan data penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis website. Penelitian ini juga menggunakan alur penelitian analisis (analisis), design (perancangan), develop (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluate (evaluasi). Dengan prosedur pengumpulan data yang sesuai dengan target yang sudah ditentukan. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran berbasis website dari aspek materi

memperoleh skor sebesar 3,16 termasuk dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai media dari aspek desain website memperoleh skor sebesar 3,37 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tata letak isi memperoleh skor sebesar 3,33 termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek ilustrasi memperoleh skor sebesar 3,14 termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,3 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar (guru) 3,5 dan (siswa) 3,81 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek penyajian memperoleh skor sebesar (guru) 4,33 dan (siswa) 3,75 termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek bahasa memperoleh skor sebesar guru 3,2 dan siswa 3,72 termasuk dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Berbasis Website, Pelajaran Akuntansi

Pendahuluan

Dunia pendidikan selalu berupaya untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang lebih siap dalam menghadapi tantangan di masa depan, yang mampu bersaing dalam kehidupan masyarakat lainnya. Salah satu komponen yang sangat penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul yaitu seorang pendidik, karena pendidik dapat berinteraksi secara langsung dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu seorang pendidik harus mengetahui media dan metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan informasi agar siswanya bisa menerima informasi tersebut dalam keadaan senang dan tidak membosankan.

Namun sejauh ini masih banyak ditemukan sekolah yang proses pembelajarannya hanya menempatkan peserta didik sebagai objek yang selalu diberikan berbagai macam materi dengan jumlah sangat banyak. Sehingga banyak materi yang kurang dipahami oleh peserta didik. Dalam penyampaiannya guru juga cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan jenuh dalam menerima pelajaran dan berdampak pada motivasi belajar siswa yang semakin menurun. Guru pada umumnya kurang memanfaatkan media yang sudah ada. Kegiatan belajar mengajarnya berpusat pada guru dan terjadi komunikasi satu arah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Arosbaya, motivasi siswa masih rendah, karena di dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media konvensional, sehingga motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran masih rendah. Hal tersebut terjadi karena alat atau media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Media adalah alat (sarana) komunikasi.

Pemilihan pengembangan media *website* ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media *website* ini diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa baru pada siswa karena, biasanya siswa lebih tertarik untuk menonton video animasi pembelajaran akuntansi dari pada membaca buku pelajaran. Selain itu pengembangan media *website* juga diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep dasar yang dibutuhkan dalam mempelajari akuntansi, mengurangi kejenuhan siswa pada media pembelajaran akuntansi yang kurang variatif dan mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.

Menurut termitologinya, kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa dalam arab media berasal dari kata "*wasaaila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai berikut : Gerlach dan Ely (1971) dalam (Sumiharsono & Hasanah, 2017) mengemukakan bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Martin dan Briggs (1986) dalam (Sumiharsono & Hasanah, 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.

Perkembangan teknologi membuat segala aspek kehidupan terkena dampaknya, terutama dalam hal ini dunia pendidikan memiliki terobosan baru yaitu pembelajaran berbasis *web*. Pembelajaran berbasis *web* disampaikan oleh Rusman (2012:335) bahwa:

Pembelajaran berbasis *web* yang populer dengan sebutan *Web-Based- Education* (WBE) atau kadang disebut *e-learning* (*electronic learning*) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi *web* dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis *web*.

Adapun kelebihan dari *E-learning*, di antaranya 1.) meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, 2.) memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran di mana pun dan kapan pun, 3.) menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, 4.) mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran, 5.) *Independent Learning*, 6.) hemat biaya. *E-learning* juga memiliki kekurangan, antara lain membutuhkan usaha lebih dalam mempersiapkan materi pembelajaran, harus memperhatikan sisi pedagogi dari suatu materi, dan peserta didik perlu selalu diberikan motivasi dan diorganisasikan.

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) dalam (Badaruddin, 2015) motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Motivasi belajar adalah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini diperkuat oleh Hamzah (2012: 23) bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini yang memiliki peranan besar dalam kesuksesan mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pengertian motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan energi atau psikologis bagi siswa sehingga siswa masuk dalam kegiatan belajar dan mengikuti proses pembelajaran agar siswa menguasai sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan dan sikap, sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajarnya. Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru menurut Sadirman (2005: 92) dalam (Suprihatin, 2015: 75-76) upaya untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu memberi Angka. Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar juga merupakan suatu proses usaha, tindakan atau pengalaman yang terjadi dengan tujuan mendapatkan sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan, tingkah laku dan sikap.

Menurut Prayitno & Belferik (2011: 85) secara operasional bahwa belajar adalah upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. usaha menguasai merupakan aktivitas belajar yang

sesungguhnya dan sesuatu yang baru merupakan hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar. Kemudian ditambahkan oleh oleh (Neviyarni (2012: 76) bahwa belajar adalah upaya menguasai sesuatu yang baru dengan prasyarat penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasana belajar, keadaan diri, dan lingkungan belajar siswa asuh. Ini dimaksudkan bahwa sesuatu yang dapat dicapai dalam tujuan belajar tersebut seharusnya memperhatikan syarat sukses belajar yang meliputi prasyarat penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasana belajar, keadaan diri, dan lingkungan belajar siswa.

Akuntansi menurut *American Accounting Association (AAA)* dalam (Aisyah, 2019) merupakan proses mengidentifikasi / mengenali, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan pengambilan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut. Sedangkan menurut *American Insititute of Certified Public Accountants (AICPA)* dalam (Aisyah, 2019) mengemukakan bahwa akuntansi yaitu seni pencatatan, penggolongan, peringkasan yang tepat dan dinyatakan dalam satuan mata uang, transaksi-transaksi dan kejadian-kejadian yang setidak-tidaknya bersifat financial dan penafsiran hasil-hasilnya.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwasanya akuntansi merupakan suatu proses pengidentifikasian/pengenalan, pengukuran, pencatatan, dan pelaporan informasi ekonomi dan diharapkan informasi tersebut dapat berguna untuk penilaian dan pengambilan keputusan bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and development) atau R&D. Jenis penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407).

Pengembangan media website sebagai media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) model ADDIE. Endang Mulyatiningsih (2012: 200) menjelaskan 5 langkah pengembangan yakni model ADDIE yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluate).

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari *analysis* (analisis), *design*(perancangan), *develop*(pengembangan), *implementation*(implementasi) dan *evaluate* (evaluasi). Maka, untuk mempermudah proses penelitian disusunlah sebuah alur penelitian yang memuat tahapan-tahapan penelitian.

Penelitian ini merupakan kegiatan pengembangan secara individu. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu melakukan observasi lapangan, membuat *Media Pembelajaran berbasis website* dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh ahli *materi, ahli media, praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru dan Siswa)*. Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara

menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), data dapat diartikan sebagai keterangan yang benar dan nyata. Data diperoleh dengan berbagai cara, diantaranya yaitu wawancara, penyebaran angket atau kuesioner, observasi, dan tes kelas yaitu *post test*. Data-data tersebut termasuk data kualitatif dan data kuantitatif.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sekolah dan karakteristik dari peserta didik, angket atau kuisisioner diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan, observasi dilakukan sebagai pengawalan terhadap pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, sedangkan tes kelas digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan.

Pembahasan

Deskripsi Penelitian

Subyek dalam penelitian adalah siswa kelas XII IPS 4 SMAN 1 Arosbaya tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 23 siswa. Penelitian pengembangan ini dilakukan di kelas XII IPS 4 SMAN 1 Arosbaya pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis *website*.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tujuan pada tahap ini adalah mendefinisikan analisis kebutuhan analisis siswa. Analisis kebutuhan bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi di SMAN 1 Arosbaya sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, yang meliputi metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua yaitu menyusun kompetensi dasar, indikator dan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *website*. Materi yang dikembangkan tentang persamaan dasar akuntansi dalam struktur silabus kurikulum 2013. Materi tersebut untuk kelas XII akuntansi yang disampaikan pada semester genap. Setelah dilakukan penyusunan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran materi tersebut direncanakan ke dalam penyusunan materi.

Tahap Pengembangan (Development)

Media pembelajaran berbasis website yang telah dicoding kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media adalah dosen dari jurusan pendidikan ekonomi STKIP PGRI Bangkalan, yang memiliki kompetensi pada bidangnya. Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,58 yang termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian ahli media pada pembelajaran berbasis *website* memperoleh rata-rata skor sebesar 3,28 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) memperoleh rata-rata skor sebesar 3,60 yang termasuk dalam kategori sangat layak dan praktisi pembelajaran (siswa) memperoleh rata-rata skor sebesar 3,76 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah bahwa media pembelajaran berbasis *website* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, dikatakan sangat layak karena semua aspek penilaian sudah dapat terpenuhi.

Tahap Implementasi (Implementation)

Sebelum melakukan penerapan media pembelajaran berbasis *website* peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen motivasi belajar akuntansi belajar siswa yang berupa angket motivasi belajar akuntansi awal dan angket motivasi belajar akhir, masing-masing angket motivasi belajar siswa terdapat 12 butir pernyataan. Pada tahap ini, 23 siswa mengikuti uji instrumen motivasi belajar. Uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket motivasi belajar tersebut menggunakan program SPSS. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, diketahui bahwa angket motivasi belajar siswa yang dikembangkan valid dan reliabel.

Tahap Evaluasi (Evaluate)

Media pembelajaran berbasis *website* Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 SMAN 1 Arosbaya. Jadi pada tahap evaluasi peneliti melakukan pengukuran terhadap motivasi belajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis *website*. Pengukuran peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan setelah media *website* diketahui kelayakannya dan telah diterapkan. *Gain score* digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dimana *Gain score* dapat diketahui dengan dua data yaitu motivasi belajar akuntansi awal (angket motivasi belajar awal) yang diperoleh sebelum media *website* diterapkan, dan data yang kedua yaitu data motivasi belajar akuntansi akhir (angket motivasi belajar akhir) yang diperoleh setelah media *website* diterapkan. Berikut hasil rata-rata perhitungan dari angket awal sebelum menggunakan media *website* dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *website*.

Tabel 1. Skor motivasi belajar awal dan skor motivasi belajar akhir

Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir
803	1041

Tabel 2. Hasil pengukuran motivasi belajar siswa dengan menggunakan Gain Score

	Angket Motivasi Belajar Akuntansi	Jumlah Skor	Gain Score	Kategori
1.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal	803	0,30	Sedang
2.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir	1041		

Sumber : Data pengembangan penelitian yang diolah

Berdasarkan perhitungan dan pada tabel 2, maka dapat diketahui bahwa rerata peningkatan motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang.

Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *website* dengan materi persamaan dasar akuntansi. Pembelajaran berbasis *website* disajikan dalam tampilan yang menarik sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran berbasis *website* ini memiliki kelebihan dan kekurangan.



Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*,

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*, berdasarkan analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi persamaan dasar akuntansi adalah media pembelajaran berbasis *website*.

- b. *Design*, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi, membuat konsep media pembelajaran berbasis *Website* yang meliputi pembuatan coding desain website, penyesuaian materi, pembuatan video animasi dan dilanjutkan pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *website* persamaan dasar akuntansi.
 - c. *Development*, pada tahap ini dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajaran berbasis *website* oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa) serta menganalisis hasil penilaian kemudian melakukan perbaikan atau revisi produk untuk memperoleh produk akhir.
 - d. *Implementation*, pada tahap ini siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Website*.
 - e. *Evaluate*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk yang dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil pengukuran motivasi belajar menggunakan *gain score*. Media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 SMAN 1 Arosbaya sebesar 0,30. peningkatan tersebut termasuk dalam kategori sedang.
2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran berbasis *website* dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,16 termasuk dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai media dari aspek desain *website* memperoleh skor sebesar 3,37 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tata letak isi memperoleh skor sebesar 3,33 termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek ilustrasi memperoleh skor sebesar 3,14 termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,4 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar (guru) 3,5 dan (siswa) 3,81 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek penyajian memperoleh skor sebesar (guru) 4,33 dan (siswa) 3,75 termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek bahasa memperoleh skor sebesar guru 3,2 dan siswa 3,72 termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah media pembelajaran berbasis *website* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Referensi

- Aisyah, N. (2019). Pengaruh pemahaman akuntansi koperasi berbasis sak-etap, pemanfaatan sistem informasi akuntansi, pengendalian intern akuntansi, pemanfaatan teknologi informasi dan kompetensi sumber daya manusia terhadap kualitas laporan keuangan (studi empiris pada koperasi simpan pinjam di kabupaten kudus). *UMK*.

- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal*. CV Abe Kreatifindo.
- Mulyatiningsih, E. (2012). Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada
- Neviyarni, N. (2012). Analisis Implementasi Kompetensi Pedagogik Guru Bimbingan Konseling Dalam Perencanaan Layanan Bimbingan Belajar di SMAN 2 Padang.
- Prayitno & Belferik, M. (2011). Pendidikan Karakter dalam Pembangunan Bangsa. *Medan: Penerbit Pascasarjana Universitas Negeri Medan*.
- Rusman, M. P., & Cepi, R. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. *Bandung: Alfabeta*.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Uno, H. (2012). Teori Motivasi dan Pengukurannya, Cetakan kesembilan. *PT Bumi Aksara: Jakarta*.

Article 5

ORIGINALITY REPORT

31 %
SIMILARITY INDEX

34 %
INTERNET SOURCES

14 %
PUBLICATIONS

16 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 digilib.unila.ac.id 5%
Internet Source

2 eprints.unhasy.ac.id 5%
Internet Source

3 garuda.ristekbrin.go.id 4%
Internet Source

4 repository.uhn.ac.id 4%
Internet Source

5 Musnar Indra Daulay, Nurmnalina. "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2021 3%
Publication

6 repository.uinbanten.ac.id 2%
Internet Source

7 www.abekoto.com 2%
Internet Source

8

repo.uinsatu.ac.id

Internet Source

2%

9

www.coursehero.com

Internet Source

2%

10

eprints.ums.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XII IPS 4 DI SMAN 1 AROSBAYA

Jailani¹, Manah Tarman², Ika Lis Mariatun³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bangkalan

¹Email : Jailani.1996@gmail.co.id

²Email : Manahtarman@stkipgri-bkl-ac.id

³Email : ikhalis0220@gmail.com

URL: <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/2259>

DOI : <https://doi.org/10.32682/jpekbm.v5i2.2259>

Abstract

This study uses a research and development approach (Research and Development) or R & D using the ADDIE model. This type of research and development is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products, which are included in textual studies. Using the data source of Class XII IPS 4 Accounting Lessons at SMAN 1 Arosbaya with research data on the development of website-based learning media. This research also uses the research flow analysis (analysis), design (design), develop (development), implementation (implementation) and evaluate (evaluation). With data collection procedures in accordance with predetermined targets. The results of the assessment by material experts, the assessment of website-based learning media from the material aspect obtained a score of 3.16 which was included in the very feasible category, as well as the usefulness aspect obtained a score of 4 which was included in the very feasible category. Media experts assessed that the media from the website design aspect got a score of 3.37 which was included in the very feasible category, the content layout aspect got a score of 3.33 which was included in the very feasible category, and the illustration aspect got a score of 3.14 which was included in the very feasible category. . Meanwhile, accounting learning practitioners (teachers) assessed the media from the material aspect to get a score of 3.4 included in the very feasible category, the usefulness aspect obtained a score of (teachers) 3.5 and (students) 3.81 included in the very feasible category, the presentation aspect got a score of (teachers) 4.33 and (students) 3.75 included in the very decent category and the language aspect got a score of 3.2 teachers and students 3.72 included in the very decent category.

Keyword: *Learning Media Development, Web-based, Accounting Subject*

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) atau R & D dengan menggunakan model ADDIE. Jenis penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, yang termasuk dalam kajian tekstual. Menggunakan sumber data Pelajaran Akuntansi Kelas XII IPS 4 di SMAN 1 Arosbaya dengan data penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis website. Penelitian ini juga menggunakan alur penelitian analysis (analisis), design (perancangan), develop (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluate (evaluasi). Dengan prosedur pengumpulan data yang sesuai dengan target yang sudah ditentukan. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran berbasis website dari aspek materi

memperoleh skor sebesar 3,16 termasuk dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai media dari aspek desain website memperoleh skor sebesar 3,37 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tata letak isi memperoleh skor sebesar 3,33 termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek ilustrasi memperoleh skor sebesar 3,14 termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,4 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar (guru) 3,5 dan (siswa) 3,81 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek penyajian memperoleh skor sebesar (guru) 4,33 dan (siswa) 3,75 termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek bahasa memperoleh skor sebesar guru 3,2 dan siswa 3,72 termasuk dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Berbasis Website, Pelajaran Akuntansi

Pendahuluan

Dunia pendidikan selalu berupaya untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang lebih siap dalam menghadapi tantangan di masa depan, yang mampu bersaing dalam kehidupan masyarakat lainnya. Salah satu komponen yang sangat penting dalam menciptakan generasi penerus bangsa yang unggul yaitu seorang pendidik, karena pendidik dapat berinteraksi secara langsung dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu seorang pendidik harus mengetahui media dan metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan informasi agar siswanya bisa menerima informasi tersebut dalam keadaan senang dan tidak membosankan.

Namun sejauh ini masih banyak ditemukan sekolah yang proses pembelajarannya hanya menempatkan peserta didik sebagai objek yang selalu diberikan berbagai macam materi dengan jumlah sangat banyak. Sehingga banyak materi yang kurang dipahami oleh peserta didik. Dalam penyampaian guru juga cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan jenuh dalam menerima pelajaran dan berdampak pada motivasi belajar siswa yang semakin menurun. Guru pada umumnya kurang memanfaatkan media yang sudah ada. Kegiatan belajar mengajarnya berpusat pada guru dan terjadi komunikasi satu arah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Arosbaya, motivasi siswa masih rendah, karena di dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media konvensional, sehingga motivasi belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran masih rendah. Hal tersebut terjadi karena alat atau media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Media adalah alat (sarana) komunikasi.

Pemilihan pengembangan media *website* ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media *website* ini diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa baru pada siswa karena, biasanya siswa lebih tertarik untuk menonton video animasi pembelajaran akuntansi dari pada membaca buku pelajaran. Selain itu pengembangan media *website* juga diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami konsep-konsep dasar yang dibutuhkan dalam mempelajari akuntansi, mengurangi kejenuhan siswa pada media pembelajaran akuntansi yang kurang variatif dan mendukung siswa untuk belajar secara mandiri.

Menurut termitologinya, kata media berasal dari bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa dalam arab media berasal dari kata "*wasaa'ila*" artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai berikut : Gerlach dan Ely (1971) dalam (Sumiharsono & Hasanah, 2017) mengemukakan bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal Martin dan Briggs (1986) dalam (Sumiharsono & Hasanah, 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajar. Hal ini bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.

Perkembangan teknologi membuat segala aspek kehidupan terkena dampaknya, terutama dalam hal ini dunia pendidikan memiliki terobosan baru yaitu pembelajaran berbasis *web*. Pembelajaran berbasis *web* disampaikan oleh Rusman (2012:335) bahwa:

Pembelajaran berbasis *web* yang populer dengan sebutan *Web-Based- Education* (WBE) atau kadang disebut *e-learning* (*electronic learning*) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi *web* dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis *web*.

Adapun kelebihan dari *E-learning*, di antaranya 1.) meningkatkan kadar interaksi pembelajaran, 2.) memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran di mana pun dan kapan pun, 3.) menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas, 4.) mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran, 5.) *Independent Learning*, 6.) hemat biaya. *E-learning* juga memiliki kekurangan, antara lain membutuhkan usaha lebih dalam mempersiapkan materi pembelajaran, harus memperhatikan sisi pedagogi dari suatu materi, dan peserta didik perlu selalu diberikan motivasi dan diorganisasikan.

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) dalam (Badaruddin, 2015) motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Motivasi belajar adalah dorongan psikologis seseorang yang melakukan suatu tindakan untuk mencapai tujuan belajar. Hal ini diperkuat oleh Hamzah (2012: 23) bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini yang memiliki peranan besar dalam kesuksesan mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pengertian motivasi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan energi atau psikologis bagi siswa sehingga siswa masuk dalam kegiatan belajar dan mengikuti proses pembelajaran agar siswa menguasai sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan dan sikap, sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajarnya. Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru menurut Sadirman (2005: 92) dalam (Suprihatin, 2015: 75-76) upaya untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu memberi Angka. Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar juga merupakan suatu proses usaha, tindakan atau pengalaman yang terjadi dengan tujuan mendapatkan sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan, tingkah laku dan sikap.

Menurut Prayitno & Belferik (2011: 85) secara operasional bahwa belajar adalah upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. usaha menguasai merupakan aktivitas belajar yang

sesungguhnya dan sesuatu yang baru merupakan hasil yang diperoleh dari aktivitas belajar. Kemudian ditambahkan oleh oleh (Neviyarni (2012: 76) bahwa belajar adalah upaya menguasai sesuatu yang baru dengan prasyarat penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasana belajar, keadaan diri, dan lingkungan belajar siswa asuh. Ini dimaksudkan bahwa sesuatu yang dapat dicapai dalam tujuan belajar tersebut seharusnya memperhatikan syarat sukses belajar yang meliputi prasyarat penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasana belajar, keadaan diri, dan lingkungan belajar siswa.

Akuntansi menurut *American Accounting Association (AAA)* dalam (Aisyah, 2019) merupakan proses mengidentifikasi / mengenali, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan pengambilan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut. Sedangkan menurut *American Insititute of Certified Public Accountants (AICPA)* dalam (Aisyah, 2019) mengemukakan bahwa akuntansi yaitu seni pencatatan, penggolongan, peringkasan yang tepat dan dinyatakan dalam satuan mata uang, transaksi-transaksi dan kejadian-kejadian yang setidak-tidaknya bersifat financial dan penafsiran hasil-hasilnya.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwasanya akuntansi merupakan suatu proses pengidentifikasian/pengenalan, pengukuran, pencatatan, dan pelaporan informasi ekonomi dan diharapkan informasi tersebut dapat berguna untuk penilaian dan pengambilan keputusan bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and development) atau R&D. Jenis penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407). Pengembangan media website sebagai media pembelajaran ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) model ADDIE. Endang Mulyatiningsih (2012: 200) menjelaskan 5 langkah pengembangan yakni model ADDIE yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation) dan Evaluasi (Evaluate).

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari *analysis* (analisis), *design*(perancangan),*develop*(pengembangan),*implementation*(implementasi) dan *evaluate* (evaluasi). Maka, untuk mempermudah proses penelitian disusunlah sebuah alur penelitian yang memuat tahapan-tahapan penelitian.

Penelitian ini merupakan kegiatan pengembangan secara individu. Kegiatan yang dilaksanakan yaitu melakukan observasi lapangan, membuat Media Pembelajaran berbasis website dan menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru dan Siswa). Pelaksanaan uji kelayakan dilakukan dengan cara

menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), data dapat diartikan sebagai keterangan yang benar dan nyata. Data diperoleh dengan berbagai cara, diantaranya yaitu wawancara, penyebaran angket atau kuesioner, observasi, dan tes kelas yaitu *post test*. Data-data tersebut termasuk data kualitatif dan data kuantitatif.

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sekolah dan karakteristik dari peserta didik, angket atau kuisisioner diberikan kepada validator untuk menilai produk pengembangan, observasi dilakukan sebagai pengawalan terhadap pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, sedangkan tes kelas digunakan untuk mengukur pencapaian peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan.

Pembahasan

Deskripsi Penelitian

Subyek dalam penelitian adalah siswa kelas XII IPS 4 SMAN 1 Arosbaya tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 23 siswa. Penelitian pengembangan ini dilakukan di kelas XII IPS 4 SMAN 1 Arosbaya pengembangan media pembelajaran media pembelajaran berbasis *website*.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tujuan pada tahap ini adalah mendefinisikan analisis kebutuhan analisis siswa. Analisis kebutuhan bertujuan untuk menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi di SMAN 1 Arosbaya sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di sekolah, yang meliputi metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua yaitu menyusun kompetensi dasar, indikator dan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis *website*. Materi yang dikembangkan tentang persamaan dasar akuntansi dalam struktur silabus kurikulum 2013. Materi tersebut untuk kelas XII akuntansi yang disampaikan pada semester genap. Setelah dilakukan penyusunan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran materi tersebut dirancang ke dalam penyusunan materi.

Tahap Pengembangan (Development)

Media pembelajaran berbasis website yang telah dicoding kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media adalah dosen dari jurusan pendidikan ekonomi STKIP PGRI Bangkalan, yang memiliki kompetensi pada bidangnya. Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,58 yang termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian ahli media pada pembelajaran berbasis *website* memperoleh rata-rata skor sebesar 3,28 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) memperoleh rata-rata skor sebesar 3,60 yang termasuk dalam kategori sangat layak dan praktisi pembelajarana (siswa) memperoleh rata-rata skor sebesar 3,76 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah bahwa media pembelajaran berbasis *website* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran, dikatakan sangat layak karena semua aspek penilaian sudah dapat terpenuhi.

Tahap Implementasi (Implementation)

Sebelum melakukan penerapan media pembelajaran berbasis *website* peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen motivasi belajar akuntansi belajar siswa yang berupa angket motivasi belajar akuntansi awal dan angket motivasi belajar akhir, masing-masing angket motivasi belajar siswa terdapat 12 butir pernyataan. Pada tahap ini, 23 siswa mengikuti uji instrumen motivasi belajar. Uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket motivasi belajar tersebut menggunakan program SPSS. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas, diketahui bahwa angket motivasi belajar siswa yang dikembangkan valid dan reliabel.

Tahap Evaluasi (Evaluate)

Media pembelajaran berbasis *website* Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 SMAN 1 Arosbaya. Jadi pada tahap evaluasi peneliti melakukan pengukuran terhadap motivasi belajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis *website*. Pengukuran peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan setelah media *website* diketahui kelayakannya dan telah diterapkan. *Gain score* digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dimana *Gain score* dapat diketahui dengan dua data yaitu motivasi belajar akuntansi awal (angket motivasi belajar awal) yang diperoleh sebelum media *website* diterapkan, dan data yang kedua yaitu data motivasi belajar akuntansi akhir (angket motivasi belajar akhir) yang diperoleh setelah media *website* diterapkan. Berikut hasil rata-rata perhitungan dari angket awal sebelum menggunakan media *website* dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *website*.

Tabel 1. Skor motivasi belajar awal dan skor motivasi belajar akhir

Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir
803	1041

Tabel 2. Hasil pengukuran motivasi belajar siswa dengan menggunakan Gain Score

	Angket Motivasi Belajar Akuntansi	Jumlah Skor	Gain Score	Kategori
1.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Awal	803	0,30	Sedang
2.	Angket Motivasi Belajar Akuntansi Akhir	1041		

Sumber : Data pengembangan penelitian yang diolah

Berdasarkan perhitungan dan pada tabel 2, maka dapat diketahui bahwa rerata peningkatan motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang.

Kajian Media Akhir

Media akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis *website* dengan materi persamaan dasar akuntansi. Pembelajaran berbasis *website* disajikan dalam tampilan yang menarik sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar secara mandiri. Media pembelajaran berbasis *website* ini memiliki kelebihan dan kekurangan.



Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*,

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* melalui lima tahap yaitu:
 - a. *Analysis*, berdasarkan analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi persamaan dasar akuntansi adalah media pembelajaran berbasis *website*.

- b. *Design*, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi, membuat konsep media pembelajaran berbasis *Website* yang meliputi pembuatan coding desain website, penyesuaian materi, pembuatan video animasi dan dilanjutkan pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *website* persamaan dasar akuntansi.
 - c. *Development*, pada tahap ini dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajaran berbasis *website* oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa) serta menganalisis hasil penilaian kemudian melakukan perbaikan atau revisi produk untuk memperoleh produk akhir.
 - d. *Implementation*, pada tahap ini siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Website*.
 - e. *Evaluate*, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk yang dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil pengukuran motivasi belajar menggunakan *gain score*. Media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 SMAN 1 Arosbaya sebesar 0,30. peningkatan tersebut termasuk dalam kategori sedang.
2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran berbasis *website* dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,16 termasuk dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai media dari aspek desain *website* memperoleh skor sebesar 3,37 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tata letak isi memperoleh skor sebesar 3,33 termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek ilustrasi memperoleh skor sebesar 3,14 termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,4 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar (guru) 3,5 dan (siswa) 3,81 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek penyajian memperoleh skor sebesar (guru) 4,33 dan (siswa) 3,75 termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek bahasa memperoleh skor sebesar guru 3,2 dan siswa 3,72 termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah media pembelajaran berbasis *website* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Referensi

- Aisyah, N. (2019). Pengaruh pemahaman akuntansi koperasi berbasis sak-etap, pemanfaatan sistem informasi akuntansi, pengendalian intern akuntansi, pemanfaatan teknologi informasi dan kompetensi sumber daya manusia terhadap kualitas laporan keuangan (studi empiris pada koperasi simpan pinjam di kabupaten kudas). *UMK*.

- Badaruddin, A. (2015). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui konseling klasikal*. CV Abe Kreatifindo.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada
- Neviyarni, N. (2012). *Analisis Implementasi Kompetensi Pedagogik Guru Bimbingan Konseling Dalam Perencanaan Layanan Bimbingan Belajar di SMAN 2 Padang*.
- Prayitno & Belferik, M. (2011). *Pendidikan Karakter dalam Pembangunan Bangsa*. Medan: Penerbit Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Rusman, M. P., & Cepi, R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Uno, H. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Cetakan kesembilan. PT Bumi Aksara: Jakarta.