

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI DASAR SISWA SMKN 4 PEKANBARU MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Irlisma

irlismasmkn4pekanbaru@gmail.com

Jurusan Akuntansi Keuangan Lembaga Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pekanbaru

ABSTRACT

One type of media that may be used in the accounting learning process is Lectora Inspire Based Interactive Learning Media. This instructional medium is simple to use and can be run offline, allowing users to work independently. The finished product is learning media that may be used on a user's computer/laptop without the need for software. It is projected that adopting Lectora Inspire-based learning media will improve knowledge of teaching materials, motivation, and student learning outcomes in accounting. This classroom action research was carried out in two (two) cycles, with 70.27% of students failing to meet the preset KKM scores in the first cycle. Only 29.23% were able to complete the KKM. The average value achieved was 72.11. During the second cycle following the action with interactive learning media based on lectora inspire, 27.03% of students had not completed the KKM and 72.97% had completed it. The average score attained was 79.38, and the average value increased by 7.27 points from the first to the second cycle. This suggests that the usage of lecture-based learning material can improve student learning results.

Keyword : Media Interaktif, Learning outcomes

LATAR BELAKANG PENELITIAN

Hasil belajar merupakan perubahan ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik seseorang setelah mengalami proses pembelajaran kearah yang lebih baik. Hasil belajar tidak hanya sekedar angka-angka yang tertera dalam hasil ujian dalam bentuk ulangan harian, ujian tengah semester ataupun ujian semester. Hasil belajar pada prinsipnya lebih dari itu, dimana harus dilihat dari perubahan tingkah laku, sopan santun, cara bertindak dan memposisikan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini yang sering disebut dengan kepribadian.

Mata pelajaran akuntansi lebih banyak menitik beratkan pada aspek ketrampilan dalam mengukur hasil belajar siswa. Namun siswa akan memiliki kemampuan pada aspek ketrampilan apabila banyak tahu pada aspek kognitif dan afektifnya. Mata pelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu mata pelajaran dalam kategori sulit. Mata pelajaran ini membutuhkan pemahaman teoritis dan aplikasi perhitungan angka yang cukup sulit bagi siswa. Untuk itu diperlukan strategi, media dan alat pembelajaran yang baik dalam rangka melakukan proses *transfer skill & knowledge* dari guru ke siswa. Salah satu unsur yang terpenting dalam pembelajaran adalah ketepatan dan kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses pembelajaran lebih kondusif, terjadinya umpan balik, dan lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber belajar. Dengan memanfaatkan media secara baik dapat membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain. Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yaitu menggunakan media pembelajaran (Yolanda Febrita dan Maria Ulfah, 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran. Selain itu media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga tingkat pemahaman terhadap materi ajar juga semakin baik. Ketika motivasi belajar baik kemudian pemahaman terhadap materi ajar juga baik diyakini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa tersebut. Hasil penelitian Novrian Satria Perdana (2016), menunjukkan nilai rata-rata selisih *pretest-postest* kelas eksperimen yang menggunakan multimedia lebih besar dari nilai rata-rata *pretest-postest* kelas kontrol. Ini membuktikan bahwa peran media pembelajaran multimedia berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan tercermin dalam pemanfaatan media salah satunya media berbasis multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar yang selalu berkembang setiap tahunnya. Salah satu bentuk multimedia interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran akuntansi adalah media interaktif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* berbasis IT (*Information Technology*) yang dapat digunakan pada *smartphone* siswa. *Smartphone* bukan lagi menjadi barang yang mewah, karena hampir semua elemen masyarakat mempunyai *smartphone*, mulai dari guru hingga siswa. Dengan demikian, hal ini selain memudahkan para guru, juga dapat memberi manfaat kepada siswa untuk bisa belajar dengan menggunakan *smartphone* ditunjang dengan fasilitas sekolah, sehingga proses belajar

mengajar lebih optimal. Proses belajar mengajar yang optimal tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan pola daring penuh maupun tatap muka terbatas membawa dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa. Pola pembelajaran *online* yang menuntut siswa untuk belajar lebih mandiri belum sepenuhnya bisa dilakukan dengan baik oleh siswa. Rasa tanggung jawab terhadap individunya masih relatif rendah sehingga materi yang disampaikan guru melalui *google class room* atau platform lainnya belum bisa termanfaatkan dengan baik. Untuk itu perlu adanya terobosan oleh guru agar siswa mampu memahami materi ajar yang disampaikan baik melalui *online*, tatap muka terbatas atau dengan tatap muka penuh di kelas. Salah satu terobosan yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang digandengkan dengan *Smartphon* atau *handphone android* dimana mayoritas siswa memilikinya sehingga tidak sulit untuk dilakukan. Selain itu kondisi ini juga sesuai dengan situasi generasi milenial, termasuk siswa SMKN 4 Pekanbaru khususnya jurusan Akuntansi Keuangan Lembaga.

KAJIAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan titik akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan guru kepada siswanya. Soedijarto dalam Purwanto (2011) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menurut Catharina Tri Anni (2007), "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar". Rifa'i dan Anni (2009) menjelaskan bahwa "hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar". Oemar Hamalik (2007) memberikan pengertian tentang hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Djamarah (2006) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Sedangkan Kunandar (2013) bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu, baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Nana Sudjana (2009) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar menurut pemikiran Gagne dalam M.Thobroni & Arik Mustofa (2013) berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap. Menurut Bloom dalam Suprijono (2011), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemampuan kognitif meliputi; pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesa, evaluasi. Kemampuan afektif meliputi; sikap menerima, memberikan tanggapan, penilaian atau penghargaan, organisasi, karakterisasi. Sedangkan kemampuan psikomotor meliputi; meniru, menerapkan, memantapkan, merangkai dan naturalisasi. Gagne dalam Agus Suprijono (2009) belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal, yaitu kapitalitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
2. Ketrampilan intelektual, yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif, yaitu kecakapan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri
4. Ketrampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima dan menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Bloom dalam Anni, dkk (2007) menyatakan bahwa "hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang mengusulkan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor". Ranah kognitif mencakup ranah pengetahuan dan pemahaman siswa, ranah afektif mencakup ranah sikap siswa, dan ranah psikomotor mencakup ranah keterampilan/*skill* yang dimiliki oleh siswa. Ketiga ranah belajar tersebut sangat berkaitan dengan hasil belajar.

Hasil belajar dalam kajian merupakan perubahan ranah kognitif,afektif maupun psikomotorik seseorang setelah mengalami proses pembelajaran kearah yang lebih baik. Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai dari semua siswa dari hasil evaluasi sebelum dilakukan tindakan dan sesudahnya.

Media Pembelajaran

Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Rizqi Ilyasa Aghni, 2018). Dalam kegiatan pembelajaran, media sangat diperlukan sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, media adalah perantara baik berupa manusia, materi, kejadian, dengan bentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi dan perangkat kerasnya yang digunakan sebagai sarana komunikasi untuk menyalurkan informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar untuk membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Dalam proses pembelajaran akuntansi terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran akuntansi yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2014) yaitu:

a. Media Visual

Jenis media ini berfokus pada penggunaan indra penglihatan. Penggunaan media visual dititik beratkan pada penyampaian pesan secara verbal maupun non verbal. Terdapat beberapa unsur-unsur pada media visual yang mendukung kesesuaian penggunaan media visual dalam pembelajaran akuntansi yaitu : (a) Garis adalah kumpulan dari titik-titik. Penggunaan garis dalam pembelajaran akuntansi sangat penting peranannya. Salah satu fungsinya adalah mempertegas bentuk sebuah tabel pada pada tiap materi, menggambarkan alur siklus akuntansi dan lain sebagainya, (b) Bentuk merupakan sebuah konsep simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan dengan konsep lainnya. Dalam pembelajaran akuntansi, bentuk yang paling sering digambar adalah tabel. Tabel merupakan komponen yang sering digunakan dalam merangkum data-data ataupun menggambarkan susunan sebuah format pelaporan.

Media visual merupakan jenis media yang paling mendominasi dalam penggunaannya pada proses pembelajaran di kelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga ke media visual yang kompleks seperti penggunaan papan tulis, media presentasi, buku teks dan alat peraga.

b. Media Audio-Visual

Media Audio-Visual merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk video, film pendek, gambar atau slide bersuara atau lainnya. Dalam pembelajaran akuntansi, jenis media ini sangat mendukung sekali untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa. Terutama media dalam bentuk video tutorial, sangat bermanfaat sekali dalam menunjang proses pembelajaran praktikum komputer akuntansi. Dimana dengan menggunakan video tutorial ini, siswa dapat mengulang-ulang secara mandiri penjelasan dan praktik yang telah direkam apabila terdapat hal yang belum dipahami. Dan ini tentunya akan sangat membantu guru dalam mengefisienkan waktu dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain video tutorial, saat ini juga banyak dikembangkan video animasi yang memadukan gambar bergerak dan suara narator. Gambar bergerak memberikan ilustrasi pada materi yang sedang dijelaskan, dan suara narator memberikan penjelasan secara audio kepada penonton. Dalam pembelajaran akuntansi, tentu media ini sangat cocok pada bagian penanaman pemahaman konsep dan teori, sehingga banyak sekali digunakan dan dikembangkan oleh para pendidik. Beberapa website penyedia jasa pembuatan video animasi ini seperti *Go Animate*, *Video Scribe*, *Powtoon*, *Moovly* dan lain sebagainya.

c. Multimedia

Multimedia adalah jenis media paling kompleks dari keseluruhan jenis media yang ada. Karakter utama multimedia adalah adanya interaksi dan kesempatan pengguna untuk mengontrol media menggunakan alat kontrol yang tersedia pada media. Pada pembelajaran akuntansi penggunaan multimedia ini banyak digunakan dalam bentuk aplikasi permainan (Game) berbasis komputer ataupun android. Aplikasi permainan ini sering digunakan untuk membantu menanamkan konsep materi, dan pengayaan materi di luar jam pelajaran. Sehingga siswa dapat lebih memiliki ketertarikan dalam mengakses materi akuntansi tidak hanya di kelas pada jam pelajaran, namun juga di luar kelas pada saat di luar jam pelajaran. Adapun bentuk lain dari multimedia yang digunakan adalah penggunaan software simulasi siklus akuntansi seperti *MYOB*, *Accurate*, *Zahir*, dan lain sebagainya. Berbagai macam

aplikasi ini membantu siswa dalam memahami siklus akuntansi secara praktik terkomputerisasi. Tidak hanya keterampilan yang dikembangkan tetapi juga pematangan pemahaman konsep akan dapat diperoleh siswa ketika menggunakan aplikasi simulasi ini.

Fungsi Media Pembelajaran

Wina Sanjaya (2010) menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.
- c. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- d. Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Oemar Hamalik (2013) menyatakan hal yang sama bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa serta siswa dapat tertarik dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat dan perhatian siswa, menggugah emosi, membantu siswa memahami pembelajaran, memberikan pengalaman kepada siswa, mendorong siswa aktif untuk merespon dan memberikan balikan dari proses pembelajaran.

Multimedia Interaktif

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia sangat potensial untuk meningkatkan mutu dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan multimedia tidak hanya mampu memperjelas penyajian materi, tetapi juga dapat menghemat waktu belajar dan mampu memberikan pengalaman di lapangan yang sulit dilakukan tanpa media tersebut (Tiara Anggia Dewi, 2015).

Jenis-Jenis Multimedia Interaktif

Model-model multimedia interaktif menurut Azhar Arsyad (2014), yaitu tutorial, *drill* dan *practise*, simulasi dan permainan. Penjabaran dari masing-masing model tersebut adalah sebagai berikut:

a. Tutorial

Model tutorial adalah salah satu jenis model pembelajaran yang memuat penjelasan dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau suatu respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

b. *Drill* dan *Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap

kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan dapat memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, pengguna dapat melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

- c. Simulasi
Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktivitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.
- d. Permainan
Permainan merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Tujuan model permainan adalah untuk menyediakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model permainan tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Model permainan sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

Fungsi Multimedia Interaktif

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, multimedia dapat berfungsi sebagai suplemen yang sifatnya opsional, pelengkap (komplemen), atau bahkan pengganti guru (substitusi) Roblyer & Doering (dalam Adi Winata, 2014).

- a. Suplemen (Tambahan)
Multimedia dikatakan sebagai suplemen (tambahan), apabila guru atau siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan multimedia atau tidak untuk materi pelajaran tertentu. Dalam hal ini, tidak ada keharusan bagi guru atau siswa untuk memanfaatkan multimedia. Meski bersifat opsional, guru yang memanfaatkan multimedia secara tepat dalam membelajarkan siswa atau para siswa sendiri yang berupaya mencari dan kemudian memanfaatkan multimedia tersebut tentulah akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.
- b. Komplemen (Pelengkap)
Multimedia dikatakan sebagai komplemen (pelengkap) apabila multimedia tersebut diprogramkan untuk melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen, multimedia diprogramkan sebagai materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Multimedia dikatakan sebagai *enrichment* apabila kepada siswa yang dapat dengan cepat menguasai materi yang disampaikan guru secara tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia tertentu yang memang dikembangkan secara khusus. Tujuannya adalah untuk lebih memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas.
Multimedia dikatakan sebagai program remedial apabila kepada para siswa yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas diberikan kesempatan untuk memanfaatkan multimedia yang memang dirancang secara khusus dengan tujuan agar para siswa semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.
- c. Substitusi (Pengganti)
Multimedia dikatakan sebagai substitusi (pengganti) apabila multimedia dapat menggantikan sebagian besar peran guru. Ini dapat menjadi alternatif sebagai sebuah model pembelajaran. Tujuannya adalah agar para siswa dapat secara luwes mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Ada 3 (tiga) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih guru dan siswa, yaitu: (1) sepenuhnya secara tatap muka yang pembelajarannya disertai dengan pemanfaatan multimedia; (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui multimedia; (3) pembelajaran sepenuhnya melalui multimedia.

Siklus Akuntansi

Siklus akuntansi digunakan untuk mempermudah pencatatan dalam mengelompokkan akun debit atau kredit, dimana pencatatan akuntansi yang dipengaruhi oleh bukti transaksi, sebagai bukti tertulis bila terjadi peristiwa hukum dimasa yang akan datang dan sebagai dasar pencatatan, penerimaan dan pengeluaran keuangan perusahaan (Kitri Nasrullah, Asep Hidayat dan Ria Herdhiana, 2017).

Siklus akuntansi adalah suatu proses penyediaan laporan keuangan untuk suatu periode waktu tertentu. Siklus akuntansi dimulai dari terjadinya transaksi, tahap menjurnal, mem-*posting* ke buku besar, menyusun neraca saldo, membuat ayat jurnal penyesuaian, membuat ayat jurnal penutup dan menyusun laporan keuangan.

Tahapan Siklus Akuntansi

Ada beberapa tahapan siklus akuntansi yang senantiasa dipergunakan dalam perusahaan agar akuntansi berjalan dengan baik. Tahapan siklus akuntansi tersebut menurut Dwi Harti (2007) adalah:

- 1) Pencatatan Dokumen
 - a) Dokumen Transaksi
Dokumen dasar atau data yang digunakan umumnya berupa bukti transaksi. Hal ini merupakan *input* yang sangat penting karena menentukan tujuan yang ingin dicapai dalam akuntansi.
 - b) Pencatatan Transaksi
Pencatatan transaksi akuntansi dibagi menjadi dua pendekatan, yaitu akuntansi dasar kas (*cash basis of accounting*) dan akuntansi dasar akrual (*accrual basis of accounting*).
- 2) Mencatat Transaksi ke Dalam Jurnal
 - 1) Jurnal Umum
Jurnal umum digunakan untuk mencatat semua jenis transaksi, bentuk buku harian dengan dua lajur penulisan nama perkiraan pada waktu membuat jurnal dilakukan setiap saat, *posting* dilakukan setiap terjadi transaksi dan pekerjaan pencatatan dapat dilakukan oleh satu orang.
 - 2) Jurnal Khusus
Jurnal khusus digunakan untuk mencatat transaksi sejenis dan sering terjadi, bentuk buku harian dengan banyak lajur, penulisan nama perkiraan tidak dilakukan setiap saat, *posting* dilakukan secara berkala dan pekerjaan pencatatan dapat dilakukan beberapa orang.
 - 3) Jenis Jurnal Khusus
Ada beberapa jenis jurnal khusus yang dipergunakan dalam perusahaan untuk mencatat transaksi-transaksi sejenis dan sering terjadi, yaitu: jurnal pembelian (*purchase journal*), jurnal penjualan (*sales journal*), jurnal penerimaan kas (*cash receipt journal*), jurnal pengeluaran kas (*cash payment journal*) dan jurnal umum (*general journal*).
- 4) Melakukan *Posting* ke Buku Besar
 - a) Fungsi Buku Besar
Adapun fungsi buku besar adalah sebagai berikut, yaitu: meringkas data transaksi yang telah dicatat dalam jurnal, wadah untuk menggolongkan data keuangan dan mengetahui jumlah atau keadaan rekening yang telah terjadi, sebagai dasar penggolongan transaksi yang telah dicatat dalam jurnal, sebagai data dan sumber informasi untuk menyusun laporan keuangan.
 - b) Klasifikasi Buku Besar
Akun buku besar dapat digolongkan sebagai berikut, yaitu: akun permanen (*real account*) dan akun nominal (*temporary account*).
 - c) Bentuk Buku Besar
Bentuk Buku Besar yang biasa dipergunakan oleh perusahaan adalah bentuk T (sederhana), skontro (*regular balance ledger*), saldo tunggal (*single balance ledger*), dan saldo ganda (*double balance ledger*).
 - d) Menyusun Neraca Saldo
Neraca Saldo (*Trial Balance*) berguna untuk memeriksa kembali pekerjaan *posting* yang sebelumnya dilakukan dengan membuat daftar semua akun secara teratur, mulai dari nomor yang terkecil sampai yang terbesar beserta jumlah atau saldo akhirnya masing-masing, kemudian menjumlahkan semua sisi debit dan sisi kredit. Total debit yang ditunjukkan pada neraca harus sama dengan total kreditnya.
- 5) Menyelesaikan Siklus Akuntansi
 - a) Membuat Jurnal Penyesuaian
Jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo akun neraca ke saldo yang sebenarnya sampai dengan akhir periode akuntansi.

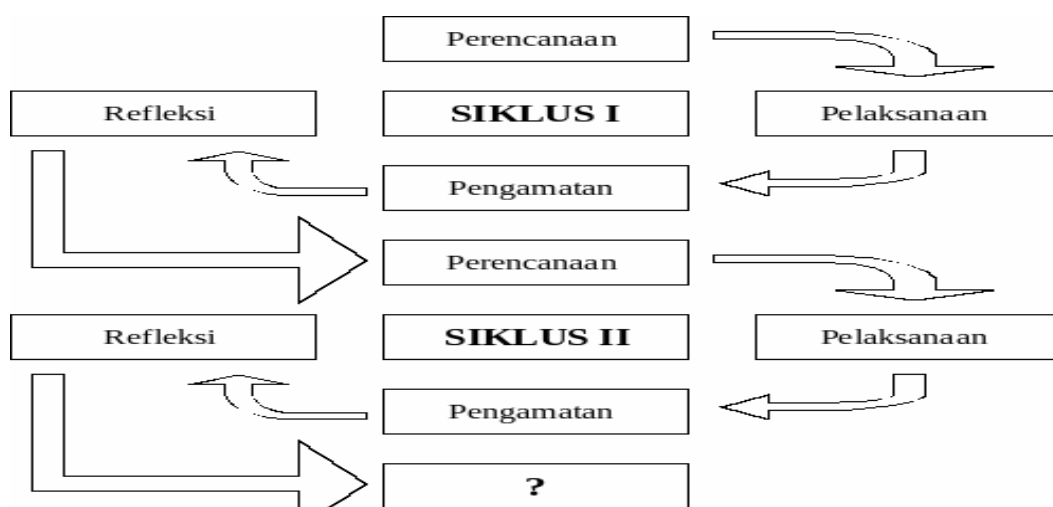
- b) Membuat Neraca Lajur
Neraca Lajur (*worksheet*) atau kertas kerja merupakan suatu daftar berkolom-kolom (berlajur-lajur) yang disusun untuk mempermudah penyusunan laporan keuangan dengan cara yang sistematis.
- c) Laporan Laba Rugi
Laporan Laba Rugi (*Income Statement*) untuk perusahaan jasa terdiri atas pendapatan usaha (*service revenue*), beban operasi (*operating expenses*), pendapatan di luar usaha (*other income*) dan beban di luar usaha (*other expenses*). Sedangkan perusahaan dagang terdiri atas pendapatan penjualan (*sales revenue*), harga pokok penjualan (*cost of goods sold*), beban operasi (*operating expenses*), pendapatan di luar usaha (*other income*) dan beban di luar usaha (*other expenses*).
- d) Laporan Perubahan Ekuitas
Laporan Perubahan Ekuitas merupakan laporan yang menjelaskan perubahan ekuitas perusahaan setelah perusahaan melakukan kegiatan operasionalnya selama periode akuntansi tertentu. Pada laporan itu disajikan modal awal, penarikan oleh pemilik, saldo laba atau rugi dan modal akhir.
- e) Laporan Posisi Keuangan
Laporan Posisi Keuangan/Neraca (*Balance Sheet*) merupakan laporan keuangan yang memberikan informasi tentang posisi keuangan perusahaan tentang asset, liabilitas, dan ekuitas pada saat tertentu dengan tujuan memberikan gambaran mengenai posisi dan keadaan keuangan perusahaan pada saat tertentu.
- f) Laporan Arus Kas
Laporan Arus Kas (*Cash Flow Statement*) adalah laporan yang berisi arus kas masuk dan keluar suatu perusahaan selama satu periode akuntansi tertentu. Laporan ini bermanfaat bagi pengguna informasi akuntansi akuntansi untuk menilai kemampuan perusahaan dalam menghasilkan kas dan setara kas (investasi yang sangat likuid).
- g) Membukukan Jurnal Penutup
Jurnal Penutup (*Closing Entries*) adalah jurnal yang dibuat pada akhir periode untuk menutup akun nominal dan dengan memindahkan saldo ke akun Modal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tujuan mencari model, metode dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa dan digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Subjek dalam kajian ini adalah siswa kelas X jurusan akuntansi SMKN 4 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2020/2021 pada semester ganjil, dengan jumlah 40 orang siswa. Objek kajian ini adalah hasil belajar mata pelajaran akuntansi dasar dengan pokok bahasan siklus akuntansi perusahaan jasa.

Penelitian menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dikutip Suharsimi Arikunto (2006) terdiri atas empat tahap, yaitu; 1) Menyusun Rancangan Tindakan (*Planning*) 2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*) 3) Pengamatan (*Observing*) 4) Refleksi (*Reflecting*). Alurnya sebagai berikut.



Gambar 1 Desain Penelitian Tindakan Kelas

Teknik Pengambilan Data

Teknik pengambilan data dilakukan dengan memberikan tes tertulis kepada siswa kemudian diukur dengan standar penilaian yang baku yang digunakan oleh sekolah yang bersangkutan. Hasil penilaian dibandingkan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Analisis data menggunakan nilai pencapaian skor, dengan rumus:

$$\text{Pencapaian} = \frac{\text{Skor yg diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Penentuan tingkat pencapaian secara kualitatif digunakan kriteria Suharsimi Arikunto (2005) sebagai berikut :

90 % – 100%	Sangat Baik	55 % – 64%	Kurang Baik
80 % – 89 %	Baik	0 % – 54%	Tidak Baik
65 % – 79 %	Cukup		

Hasil penilaian dianalisis berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari masing-masing tes. Perhitungan nilai rata-rata mengacu pada rumus Sugiyono (2010) yakni:

$$\text{Me} = \frac{\sum fx}{n}$$

Keterangan :

Me = mean (rata-rata) $\sum fx$ = jumlah tiap data x n = jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

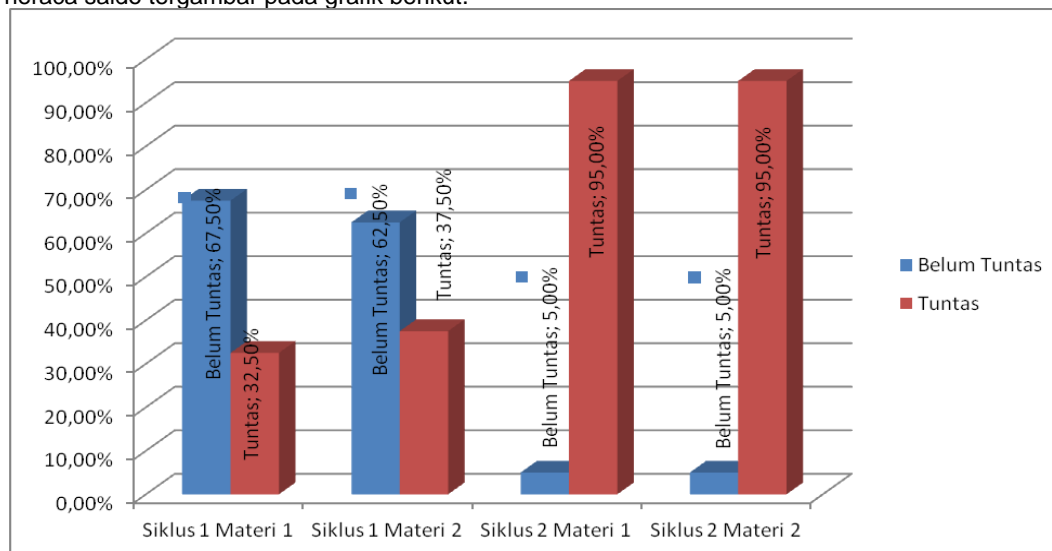
Penelitian tindakan kelas ini dilakukan saat pandemi covid 19 berlangsung, dimana proses pembelajaran dilakukan dengan pola dalam jaringan (daring) dengan menggunakan *google calssroom* dan *zoom meeting*. Materi yang dijadikan objek penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Ruang lingkup akuntansi
2. Siklus akuntansi (Jurnal Umum, Buku besar dan Neraca Saldo)

Penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 (dua) siklus. Siklus pertama materi disampaikan tidak menggunakan media interaktif sementara siklus kedua menggunakan media interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan alat komunikasi dan informasi diyakini membawa dampak positif bagi dunia pendidikan bangsa ini. Pola dan proses pembelajaran harus bergeser dan mengikuti munculnya peralatan yang canggih di dunia maya. Pembelajaran di era milineal tidak harus tatap muka di kelas, guru tidak harus ceramah dengan waktu yang lama di depan kelas. Guru hanya cukup mengendalikan proses pembelajaran melalui media yang di online kan melalui android atau laptop.

Media pembelajaran interaktif disusun dan diujicobakan pada kelas X untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar ternyata membawa dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa. Tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif mampu memberikan semangat dan motivasi serta antusiasme siswa dalam belajar. Karena semua materi ajar bisa diakses kapan saja selagi ada jaringan internet.

Dari aktivitas tindakan kelas yang dilakukan selama 2 siklus, pemanfaatan media pembelajaran interaktif mampu mendongkrak hasil belajar siswa. Hasil belajar akuntansi untuk materi ruang lingkup akuntansi dan siklus akuntansi perusahaan jasa jurnal umum, buku besar dan neraca saldo tergambar pada grafik berikut.



Gambar 2 Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Tindakan

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa siklus 1 merupakan proses pembelajaran dan evaluasi sebelum dilakukan tindakan berupa penerapan media interaktif. Hasil belajarnya sebesar 67,5% belum tuntas dan hanya 32,5% yang tuntas pada materi 1 yaitu ruang lingkup akuntansi dan siklus akuntansi perusahaan jasa (jurnal umum). untuk materi 2 yakni siklus akuntansi perusahaan jasa (buku besar dan neraca saldo) sebesar 62,5% belum tuntas dan 37,5% sudah tuntas. kemudian setelah dilakukan tindakan berupa penerapan media interaktif hasil belajar untuk materi 1 sebesar 5% belum tuntas dan 95% sudah tuntas. begitu juga dengan materi 2 5% belum tuntas dan 95% sudah tuntas. Dalam arti lain hasil belajar materi 1 mengalami kenaikan sebesar 62,5% sedangkan materi 2 mengalami kenaikan 57,5%.

Hasil penelitian siklus pertama diperoleh nilai rata-rata untuk materi 1 sebesar 73,15 dan untuk materi 2 sebesar 73,93. Dan hasil belajar Siklus kedua diperoleh nilai rata-rata untuk materi 1 sebesar 80,85 dan untuk materi 2 sebesar 83,93. Ada kenaikan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 7,7 point untuk materi 1 dan 10 point untuk materi 2. Pemberian tindakan dalam proses pembelajaran sesuai perkembangan informasi, teknologi dan pola kehidupan terkini ternyata membawa dampak yang cukup besar terhadap hasil belajar, antusias dan semangat belajar siswa.

KESIMPULAN

Penerapan media interaktif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar pelajaran akuntansi dasar materi ruang lingkup akuntansi dan siklus akuntansi perusahaan jasa jurnal umum, buku besar dan neraca saldo.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. 2018. "Fungsi Dan Jenis Media dalam Pembelajaran Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 16 (1):98-107.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atmawarni. 2011. "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah". *Jurnal Ilmu Sosial*. 4 (1):20-27.
- Darmawan, D. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Tiara Anggia. 2015. "Implementasi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Ekonomi di Indonesia". *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 1 (3):1-10.
- Emda, Amna. 2017. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran". *Lantanida Journal*. 5 (2): 172-182.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Harti, Dwi. 2017. *Akuntansi Dasar C2 Untuk SMK/MAK Kelas X*. Semarang: Erlangga.

- Hamzah B. Uno, Haji, 1963-; Junwinanto. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Heryadi, Hadi, Deni Darmawan dan Hudiana Hernawan. 2017. "Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 2 (1):142-150.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Rosda Karya
- Kurniawati, Yenni. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Bidang Ilmu Pendidikan Kimia*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus Publishing and Printing.
- Kurrohman, Taufik dan Agus Freddy Maradonna. 2015. "Akuntansi, Kekuatan, Pengetahuan: Peran Akuntansi dalam Membangun Peradaban". *Jurnal Akuntansi Universitas Jember*. 10 (1): 41-50
- Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*. 8 (1): 19-35
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman, AM. 2006. *Integrasi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Pusdiklat Pegawai. 2016. *Pendidikan dan Pelatihan Teknis Kegiatan Belajar Mengajar Bagi Pamong Belajar Modul 04. Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Depok: Pusdiklat Pegawai Kemendikbud