

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TUTORIAL MENGGUNAKAN KOMPUTER PELAJARAN AKUNTANSI¹⁾

Oleh

Maryani²⁾, R. Gunawan Sudarmanto³⁾, Darsono⁴⁾

This research aims to develop a tutorial learning using a computer accounting and to determine the extent of the effectiveness of these products. Research design used of design. Development of learning the steps of Dick and Carey. The development of research results concluded that: the needs analysis use assessment questionnaires material expert, instructional design and learners. From the assessment results, it can be said that it is feasible to use. Computer learning tutorials is more effective and student's interest is more increased in the learning process rather than the comparison class that did not use computer learning tutorials. The effectiveness in the use of learning tutorials were tested using t-test coefficient t is greater than t coefficient data table ($2.00 > 5.058$), thus learning tutorials used computer was declared more effective

Penelitian bertujuan mengembangkan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi dan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas produk tersebut. Desain penelitian menggunakan desain. Desain pengembangan pembelajaran mengikuti langkah-langkah Dick and Carey. Hasil penelitian Pengembangan disimpulkan: Analisis kebutuhan menggunakan angket penilaian ahli materi, desain pembelajaran dan peserta didik, dari hasil penilaian dapat dikatakan layak untuk digunakan. Pembelajaran tutorial komputer lebih efektif dan minat belajar siswa lebih meningkat dalam proses pembelajaran dari pada kelas pembanding yang diberi perlakuan tidak menggunakan pembelajaran tutorial komputer. Efektifitas penggunaan pembelajaran tutorial diuji dengan menggunakan uji- t diperoleh koefisien t hitung lebih besar dari data koefisien t table ($5.058 > 2.00$), dengan demikian pembelajaran tutorial menggunakan komputer dinyatakan lebih efektif.

Kata kunci: pembelajaran akuntansi, pengembangan, tutorial komputer

PENDAHULUAN

¹ Tesis Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Tahun 2014.

² Maryani. Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Email: maryanimardin63@gmail.com. HP 081379249000.

³ R. Gunawan Sudarmanto. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: rgunawan_sudarmanto@yahoo.com.

⁴ Darsono. Dosen Pascasarjana Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedungmeneng Bandar Lampung 35145 Tlp. (0721) 704624 Fax (0721) 704624. Email: darsono3@unila.co.id.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Metro merupakan satuan pendidikan yang setara dengan Sekolah Menengah Atas yang bernaung di bawah Kementrian Agama Republik Indonesia. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, setiap guru berkeinginan siswanya mendapatkan hasil yang memuaskan. Hasil tersebut dapat tercapai apabila peserta didik mempunyai minat yang tinggi dalam memanfaatkan pembelajarannya. Dalam kaitannya dengan cara belajar, salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah adalah akuntansi merupakan salah satu bagian dari kompetensi lulusan mata pelajaran ekonomi, yang merupakan salah satu mata pelajaran pada Program Ilmu Pengetahuan Sosial pada SMA/MA.

Dekatnya materi akuntansi dalam pendidikan IPS dengan keseharian hidup manusia merupakan kekuatan dalam proses pembelajaran, artinya peserta didik seharusnya tidak merasa kesulitan dalam menjalani proses pembelajaran bidang studi akuntansi. Akan tetapi, hal yang terjadi di lapangan, sering kali siswa merasa kesulitan dalam memahami materi mata pelajaran akuntansi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, yang terjadi adalah kurang berkesannya pembelajaran bagi peserta didik. Hal tersebut salah satunya dapat disebabkan oleh penggunaan pembelajaran yang dipakai kurang menarik.

Berbagai inovasi pendidikan baru-baru ini banyak bermunculan. Terdapat banyak sekali kesempatan untuk melakukan inovasi-inovasi dalam penggunaan pembelajaran dan bermacam media pembelajaran. Hal tersebut merupakan tantangan bagi guru untuk menemukan pembelajaran dan media yang menarik dan dekat dengan keseharian hidup peserta didik, seperti karakteristik bidang studi akuntansi. Pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas untuk setiap tingkatan di setiap jenjang pendidikan, yang isinya dekat dengan kehidupan keseharian manusia antara lain yaitu usaha pemanfaatan pembelajaran tutorial menggunakan komputer. Pemanfaatan komputer sebagai multimedia pembelajaran dapat memudahkan guru untuk memvisualisasikan konsep menyusun siklus akuntansi perusahaan dagang. Namun, selama ini keberadaan komputer yang telah meluas sampai pada tingkat dasar sekalipun belum banyak digunakan untuk meningkatkan prestasi.

Komputer mampu menampilkan berbagai komponen media, seperti video, gambar, teks, animasi dan suara sehingga dapat merangsang lebih banyak indra. Melalui video dan gambar, dapat ditampilkan kejadian nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan peserta didik lebih mudah memahami materi. Materi yang disajikan dengan animasi akan membantu pemahaman materi serta belajar menjadi lebih menarik. Berbagai macam pendekatan instruksional yang dikemas dalam bentuk program pembelajaran menggunakan komputer atau *Computer Assisted Instruction (CAI)* ini berupa tutorial, *drill and practice*, simulasi, *game* dan *problem-solving*. *Computer Assisted Instruction (CAI)* telah dikembangkan ahir-akhir ini dan telah membuktikan memanfaatkan teknologi komputer untuk mendukung kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membantu memecahkan masalah belajar yang dihadapi peserta didik. Program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan, yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuhkan sebab siswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan belajar mandiri yang bersumber dari modul dalam bidang studi tertentu Rusman, (2012: 210).

Manfaat digunakannya metode tutorial bagi siswa dalam pembelajaran adalah siswa memperoleh pelayanan pembelajaran secara individual sehingga permasalahan spesifik yang dihadapinya dapat dilayani secara spesifik pula. Selain itu, siswa juga dapat belajar dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuannya tanpa harus dipengaruhi oleh kecepatan belajar siswa yang lain. Selain mengacu pada keunggulan atau manfaat model tutorial di atas, alasan penulis memilih pembelajaran menggunakan komputer model tutorial yang diaplikasikan pada siswa kelas XII di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Metro adalah selama ini guru masih sering menggunakan model pembelajaran yang konvensional khususnya pada mata pelajaran Akutansi. Hal inilah yang membuat siswa mudah melupakan topik bahasan pada saat itu. Selain itu, model pembelajaran yang selama ini diterapkan membuat siswa tidak bekerja secara maksimal, guru saja yang memberikan materi sedangkan siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru.

Spesifikasi Produk yang Diharapkan Produk yang dikembangkan dalam karya ilmiah ini berupa pembelajaran tutorial menggunakan komputer yang

memuat konsep-konsep mata pelajaran akuntansi kelas XII (dua belas) semester ganjil . Secara spesifik pembelajaran akan dikembangkan berupa pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi yang dilengkapi dengan program *software flash* berisi pembelajaran tutorial materi akuntansi jurnal khusus dimasukkan data CD atau *Fesdist* penggunaanya dengan komputer.

Program Tutorial Menggunakan Komputer Pada pembelajaran akuntansi khususnya MA, penggunaan komputer bisa menyajikan media dalam bentuk grafik dan audio-video. Menurut Yunan (2006: 176), saat ini pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran akuntansi masih jarang diterapkan di sekolah karena belum banyak produsen yang menawarkan *software* khusus pembelajaran akuntansi, sehingga diperlukan keahlian dan keuletan guru untuk memanfaatkan *Macromedia Flash* seadanya. *Macromedia Flash* adalah *software* yang di rancang untuk membuat Animasi berbasis Vektor dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil, pada awalnya *software* ini memang di arahkan untuk membuat animasi atau aplikasi yang berbasis internet (online). Sejak di perkenalkan pada tahun 1996, *flash* atau *macromedia flash* menjadi sangat populer dan langsung mendapat tempat di hati masyarakat dunia *web* karena dapat membuat, menampilkan animasi dan interaksi di *web*. Tetapi sejak bulan desember 2005, perusahaan *Macromedia Flash* di beli oleh Adobe dan kini berganti nama menjadi *Adobe Flash* sejak versi 9 atau CS3

Tujuan Pengembangan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut. (1) Menganalisis kebutuhan pembelajaran akuntansi kelas XII (dua belas) IPS semester ganjil MAN 2 Metro; (2) Menghasilkan produk berupa pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi yang dapat menjadi sumber belajar pembelajaran alternatif yang menarik minat belajar siswa dan akhirnya meningkatkan prestasi belajarnya; dan (3) Menganalisis efektifitas model tutorial dalam pembelajaran mata pelajaran akuntansi kelas XII (dua belas) semester Ganjil

METODE PENGEMBANGAN

Metode Pengembangan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi kelas XII (dua belas) semester ganjil dan mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi. Efektivitas penggunaan tutorial menggunakan komputer tersebut dilihat dari tanggapan pihak-pihak yang dijadikan sebagai nara sumber yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi ini. Langkah pengembangan sebagian besar meliputi 1 sampai dengan 10 Borg and Gall dalam Pargito, (2009: 50) sebagai berikut.

Langkah-langkah pengembangan meliputi kegiatan melalui sepuluh langkah menurut Borg and Gall yaitu meliputi. (1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collection*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan produk pendahuluan (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba pendahuluan (*preliminary field study*), (5) revisi terhadap produk utama (*main product revision*), (6) uji coba utama (*main field testing*), (7) revisi product operasional (*operasional product revision*), (8) uji coba operasional (*operasional field testing*), (9) revisi produk akhir (*final product revision*), dan (10) desiminasi dan distribusi (*desimination and distribution*).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model pembelajaran yang akan dilakukan adalah sebagai berikut .

1. Penelitian dan pengumpulan informasi.

Merupakan tahap awal persiapan pengembangan dengan menggunakan metode wawancara (informasi dari guru dan siswa)

2. Perencanaan

yang dilakukan Telaah kuruikulum (KTSP) dan literatur dan menentukan materi

3. Pengembangan produk awal

Pengembangan produk awal menggunakan alur desain Dick and Carey adalah sebagai berikut, 1) Melakukan asesmen kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan 2) Melakukan analisis instruksional 3) Menganalisis siswa dan konteks yang terdiri dari. (a) identifikasi perilaku awal dan (b) identifikasi karakteristik awal 4) Menulis tujuan belajar yang terdiri . (a) menulis tujuan

instruksional umum dan (b) menulis tujuan instruksional khusus. Pada bagian ini merupakan tahap perencanaan yang dimulai dengan studi literatur. Pengembangan produk utama terdiri dari langkah 5) Mengembangkan instrument asesmen yang terdiri langkah. (a) Konsep Penilaian Acuan Patokan (PAP), (b) menyusun kisi-kisi Penilaian Acuan Patokan dan (c) tes formatif, 6) Menyusun strategi pembelajaran yang terdiri dari langkah-langkah. (a) menyusun strategi pembelajaran, dan (b) menyusun silabus, (c) menyusun RPP. 7) Mengembangkan dan memilih materi instruksional (a) konsep pengembangan bahan ajar berupa pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi, (b) pembelajaran tutorial akuntansi sebagai bahan ajar yang dikembangkan, 8) Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif yang terdiri dari. (a) konsep evaluasi, (b) tujuan evaluasi formatif, (c) komponen evaluasi formatif, (1) SK/KD, (2) kegiatan pembelajaran atau proses, bahan ajar, 9) Merevisi Pembelajaran 10) Media dan alat yang digunakan. Evaluasi sumatif ini merupakan proses pengujian produk utama menuju produk akhir

4. Uji pendahuluan

Uji pendahuluan dilakukan oleh revidor ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, uji perorangan dan uji kelompok kecil tujuannya untuk mendapatkan tanggapan, masukan, saran, komentar dan perhatian terhadap produk yang dikembangkan.

5. Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif

Untuk mengetahui perbedaan efektifitas pengembangan pembelajaran tutorial rerata prestasi pada saat pretest dan posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol

6. Pengumpulan data

Digunakan untuk memperoleh informasi terkait dengan tahap pengembangan awal

7. Instrumen pengembangan

Ada tiga metode yang digunakan observasi, angket dan wawancara

8. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan tahap asesmen, tahap pengembangan produk utama dan tahap pengembangan produk operasional

9. Perencanaan desain produk

Perencanaan desain produk adalah sebagai berikut mendiskusikan materi, pengkajian kurikulum, observasi dan membuat skenario kegiatan yang akan dilaksanakan.

10. Validasi desain

Angket dan tes yang sudah disusun sebelum digunakan diuji terlebih dahulu kebenaran isinya oleh ahli. Tingkat kemenarikan pembelajaran tutorial menggunakan komputer akan diuji oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, uji perorangan oleh tiga orang siswa dan uji kelompok kecil. Uji validitas oleh lapangan terbatas (perorangan) dilakukan terhadap tiga siswa yang memiliki kemampuan berbeda, yaitu satu siswa berkemampuan tinggi, satu siswa berkemampuan sedang dan satu lagi berkemampuan rendah. Uji kelompok kecil diberlakukan pada sembilan siswa yang mewakili siswa berkemampuan tinggi (3 orang), sedang (3 orang) dan rendah (3 orang).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan pembelajaran tutorial

Proses pengembangan pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk menentukan peralatan, proses atau prosedur secara rinci sehingga mempermudah pembuatan pembelajaran. Proses ini dilakukan melalui tiga tahapan yaitu produk awal, program *software flash* 8 dan produk akhir langkah-langkah pengembangan adalah sebagai berikut :

1) Desain Awal/Produk awal

a. Halaman Awal

Bagian ini akan menjelaskan bagian awal dari pembelajaran tutorial. Bagian ini siswa akan diminta memasukan nama dan selanjutnya siswa diminta mengklik tombol panah kekanan yang selanjutnya akan masuk ke halaman menu.

b. Menu

Pada bagian ini siswa dapat memilih menu yang disediakan. Menu yang disediakan dari program ini adalah SK dan KD, Aturan Pakai, Materi, dan Latihan. Berikut tampilan dari halaman menu yang

disediakan adalah Menu Sk dan KD, Menu aturan pakai, Menu materi, Menu latihan, Menu latihan, Menu Tes

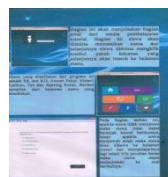
2) Tahapan kedua program *Software Flash* 8

Langkah berikutnya materi pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi didesain keprogram software flash. Langkah- langkah yang dilakukan pengembangan adalah sebagai berikut.

- a. Membuat program *software flash* yang berisi Halaman awal dan Menu (menu SK dan KD, menu aturan pakai, menu materi, menu latihan, dan menu test)
- b. Mengetik *draft* dialog yang berisi jurnal khusus semester 1 ke program *software flash*
- c. Mendesain media *flash* dengan ilustrasi, berupa teks, gambar dan grafik
Desain materi pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi dengan program *software flash*

3) Produk Akhir

Tahapan selanjutnya produk program software flash yang berisi pembelajaran tutorial materi akuntansi jurnal khusus dimasukan data CD atau Fesdist gambar sebagai berikut.



2. Kelayakan Pembelajaran Tutorial

Bedasarkan hasil penilaian kelayakan dari para ahli dan pengujian terbatas dapat dijabarkan sebagai berikut.

a) Ahli Materi pembelajaran

Ahli materi yang menilai Pembelajaran tutorialian menggunakan Komputer pelajaran akuntansi ini menilai bahwa pembelajaran menggunakan komputer pelajaran akuntansi ini cukup baik dalam mengundang minat belajar siswa.

b) Ahli desain pembelajaran

Ahli desain yang menilai Pembelajaran tutorial menggunakan Komputer pelajaran akuntansi ini menilai bahwa pembelajaran menggunakan komputer pelajaran akuntansi ini baik dalam mengundang minat belajar siswa. Tutorial ini dinilai baik dalam memudahkan siswa mempelajari akuntansi.

c) Uji coba pendahuluan atau kelompok kecil penilaian siswa berkemampuan tinggi (satu orang), sedang (satu orang), dan rendah (satu orang) terhadap pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi hasil pengembangan. menilai bahwa pembelajaran menggunakan komputer pelajaran akuntansi ini baik dalam mengundang minat belajar siswa. Tutorial ini dinilai baik dalam memudahkan siswa mempelajari akuntansi.

d) Uji produk utama dilakukan pada dua kelas XII IPS (dua belas) di MAN 2 Metro. Kelas yang digunakan untuk uji coba yaitu kelas XII IPS 3 sebagai kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran tutorial menggunakan komputer dan kelas XII IPS 2 sebagai kelas Kontrol yang pembelajarannya menggunakan konvensional. Dalam uji coba lapangan ini, sebelum eksperimen pelajaran dilakukan, dilaksanakan *treatment* terlebih dahulu tentang konsep materi yang akan dibelajarkan, kemudian dilaksanakan *pretest* pembelajaran kemudian *posttest*,

Untuk menguji keefektifan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi, maka dilakukan uji t. akan tetapi uji t mempunyai asumsi dasar bahwa yaitu (1) distribusi dari variable adalah normal dan (2) kedua populasi mempunyai *variance* yang sama, Nazir (1988: 460). Oleh karena itu, perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil output analisis dengan SPSS 19 pada Menunjukkan bahwa harga koefisien signifikansi dengan menggunakan uji *kolmogorov Smirnov*^a nilai sig (0,131) lebih besar dari alfa (0,050). Dengan demikian hasil analisis tersebut dapat disimpulkan data variable hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara normal. Oleh karena itu

memenuhi persyaratan untuk menggunakan *statistic parametric* sebagai alat ujinya.

Persyaratan kedua agar dapat dilakukan uji t adalah dengan uji homogenitas terhadap kelas eksperimen (XII IPS 3) dan kelas Kontrol (XII IPS. 2). Dari hasil analisis menggunakan SPSS 19 untuk uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil output analisis dengan SPSS 19 pada table 4.9 menunjukkan koefisien signifikansi untuk kelas eksperimen 0,355 dan koefisien kelas kontrol 0,372 lebih besar dari tingkat kesalahan 5 %. Dengan demikian hasil analisis tersebut dapat disimpulkan data variable hasil tes kelas eksperimen dan hasil tes kelas kontrol berasal dari populasi yang bervariasi homogen. Oleh karena itu memenuhi persyaratan untuk menggunakan *statistic parametric* sebagai alat ujinya.

Setelah memenuhi persyaratan uji t, maka selanjutnya dilakukan analisis uji perbedaan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Uji beda tersebut dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran tutorial menggunakan Komputer pelajaran akuntansi pada mata pelajaran akuntansi dengan membandingkan hasil belajar eksperimen dengan pembelajaran tutorial menggunakan Komputer dengan kelas Kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

diperoleh koefisien t hitung lebih besar dari koefisien t table ($5.058 > 2.00$) maka H_0 yang menyatakan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi lebih rendah atau sama dengan media konvensional ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi efektifitasnya lebih tinggi dari pada media konvensional.

Selanjutnya, uji efektifitas produk adalah dengan melihat ketuntasan klasikal. Ketentuan besarnya presentase ketuntasan klasikal diambil berdasarkan pendapat Djamarah dan Zain (1995: 128) yang menyatakan bahwa apabila bahan pelajaran kurang dari 65 % dikuasai peserta didik,

maka presentase keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Menurut Trianto (2010: 241), berdasarkan ketentuan KTSP penentuan ketuntasan belajar ditentukan sendiri oleh masing-masing sekolah. Ketuntasan klasikal dalam penelitian ini adalah 65%. Apabila ketuntasan klasikal $\geq 65\%$, maka sumber belajar yang dipakai efektif, dan apabila ketuntasan klasikal $< 65\%$ maka sumber belajarnya tidak efektif. Berdasarkan hasil kedua uji efektivitas produk didukung dengan teori-teori yang mendasari pengembangan produk, pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi ini efektif dan layak untuk digunakan.

5. PEMBAHASAN PRODUK

Pendidikan Ilmu pengetahuan sosial dirancang untuk membangun kemampuan peserta didik dalam kehidupan masyarakat yang selalu berubah dan berkembang terus menerus. Mata pelajaran yang termasuk kelompok IPS pada tingkat SMA meliputi tata Negara, sosiologi, ekonomi, geografi dan sejarah. Pada jenjang pendidikan SMA, ekonomi akuntansi diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri. Pendidikan IPS mengandung unsur-unsur nilai-nilai termasuk akuntansi berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai yang baik guna mengalokasikan sumberdaya untuk manusia dan pengelolannya. Keberadaan akuntansi merupakan disiplin ilmu sangat diperlukan karena manusia selalu dihadapkan untuk membuat pilihan dalam kehidupannya.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi SMA/MA kelas XII semester ganjil. Pembelajaran dalam mengajar merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, guru bisa merekayasa bahan ajarnya dimana bahan ajar tersebut merupakan sumber belajar bagi siswa. Rekayasa penggunaan pembelajaran yang menarik bisa menggunakan banyak cara, salah satunya memadukan gambar dan kata ditayangkan dalam komputer yang dikembangkan menjadi pembelajaran tutorial menggunakan komputer.

Pengembangan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi yang telah diakui sebagai bahan ajar yang efektif berdasarkan beberapa teori belajar. Teori belajar pertama yang mendasari pengembangan tutorial untuk

pembelajaran adalah teori belajar behaviorisme. Teori belajar behaviorisme berpendapat bahwa peserta didik akan mencapai tujuan belajar apabila diberi rangsangan. Dalam hal ini, rangsangan yang diberikan adalah bahan ajar yang menarik berupa pembelajaran tutorial menggunakan komputer. Pembelajaran tutorial dapat membentuk kebiasaan peserta didik untuk mengulang pembelajaran yang tidak bisa menjadi bisa seorang siswa tidak bisa melanjutkan pelajaran berikutnya apabila tidak bisa menjawab pertanyaan.

Penelitian dan pengembangan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi mengikuti prosedur tahapan yang dikemukakan oleh Borg and Gall yaitu tahap penelitian pendahuluan, tahap pengembangan model produk dan validasi. Tahap pengembangan model produk mengikuti langkah-langkah Dick and Carey yaitu. (1) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, (2) melakukan analisis pembelajaran, (3) mengidentifikasi perilaku awal siswa dan karakteristik siswa, (4) menulis tujuan khusus pembelajaran, (5) mengembangkan tes acuan patokan, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, (8) melakukan evaluasi formatif, (9) merevisi materi pembelajaran, dan (10) melaksanakan evaluasi sumatif Pargito, (2009: 50). Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi yang dikembangkan mempunyai kecenderungan cukup baik, cukup tepat, cukup relevan, cukup sistematis, cukup mudah digunakan dan sangat baik dalam mengundang minat belajar siswa sehingga layak digunakan. Berdasarkan rekomendasi tersebut, maka dilakukan evaluasi sumatif, yaitu uji coba lapang pada tingkat kelas. Uji coba lapang dilakukan kepada beberapa siswa kelas XII di MAN 2 Metro.

Setelah diuji cobakan pada dua kelas eksperimen dan diperbandingkan dengan kelas kontrol, dapat diketahui bahwa kelas yang menjadi subyek uji coba pengembangan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi memiliki perbedaan pencapaian prestasi belajar yang signifikan. Terdapat perbedaan prestasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa kelas yang menggunakan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi sebagai pembelajaran mempunyai peningkatan prestasi belajar, dan rata-rata

prestasi belajarnya lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian seorang tokoh psikologi pendidikan, Daryanto, (2010: 128). Pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi memiliki kemampuan dan penguasaan yang lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya menggunakan buku pelajaran konvensional. Berdasarkan hasil kedua uji efektivitas produk didukung dengan teori-teori yang mendasari pengembangan produk, pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi ini efektif dan layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan pembelajaran tutorial menggunakan komputer diawali dengan *need assessment* yang menunjukkan bahwa perlu dikembangkan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi. Selanjutnya tahap pengembangan model pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi yang mengikuti langkah-langkah Dick dan Carey, yang terdiri dari 10 langkah. Pengembangan produk pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi ini telah mengikuti langkah-langkah tersebut, sehingga dapat dipertanggung jawabkan. Hasil validasi menunjukkan bahwa pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi dikembangkan cukup tepat, cukup relevan, cukup baik, cukup sistematis, cukup menarik, cukup konsisten, cukup mudah digunakan dan sangat baik dalam mengundang minat belajar siswa, sehingga layak digunakan. Oleh karena itu, pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi sebagai hasil pengembangan dapat menjadi alternatif pembelajaran bagi siswa maupun bahan ajar bagi guru.
2. Produk pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi dapat menjadi sumber belajar yang sangat menarik minat belajar siswa. Rata-rata prestasi belajar siswa kelas XII IPS 2 (kelas Kontrol) dan XII IPS 3 (kelas eksperimen) yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pelajaran akuntansi mempunyai perbedaan yang signifikan dengan prestasi belajar siswa kelas XII IPS 2 yang menggunakan pembelajaran konvensional. Prestasi belajar siswa kelas eksperimen

mempunyai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata prestasi belajar siswa pada kelas kontrol.

3. Efektifitas penggunaan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi diuji dengan menggunakan uji-t untuk data normal dan data homogen dan chi kuadrat untuk data tidak normal dan data tidak homogen. Hasil uji coba Secara statistik, penggunaan pembelajaran tutorial menggunakan komputer pada mata pelajaran akuntansi telah terbukti efektif dalam pembelajaran sehingga layak untuk digunakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah Zain. 1995. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional, cet. ke-1.
- Pargito. 2009. *Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan*. Bandar Lampung. Pendidikan MIPS FKIP Universitas Lampung.
- Nasir, M. 1988. *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia: Jakarta
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Komputer Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta.
- Triyanto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran inovatif-Progresif, landasan dan implementasi pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Perdana Media Grup.
- Yunan. 2006. "*Dasar-dasar Teknik Pemrograman*". Jakarta: Politeknik Negeri.