

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
KUIS EDUKASI COC BERBASIS APLIKASI *LECTORA INSPIRE*
PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA DI SMK NEGERI 1 KARANGANYAR**

Diah Rahmawati, Sri Witurachmi, Sohidin*

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta, 57126, Indonesia
diahrahmawati205@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research are: (1) to investigate the feasibility of the learning media with Lectora Inspire application-based Coins of Accounting Competition (COC) educational quiz; and (2) to investigate the effectiveness of the learning media developed with Lectora Inspire application-based Coins of Accounting Competition (COC) educational quiz in Accounting to improve the learning interest of the students of State Vocational High School 1 of Karanganyar. This research used the research and development (R&D) method. Its samples were the students in Grade X Accounting 1 and Grade X Accounting 2 as experimental class and control class respectively. They were determined by using the random sampling technique. The procedure for the development of the learning media referred to the one claimed by Borg and Gall with some modification. The data of research were collected through questionnaire and documentation. The data of the learning interest level were validated by using the construct validity. They were analyzed by using the statistical descriptive analysis and the statistical inferential analysis. The result of research shows that the learning media developed with Lectora Inspire application-based Coins of Accounting Competition (COC) educational quiz in Accounting learning is feasible to be used based on the validation of a learning media expert (93.61%), a learning material expert (80.89%), a practitioner (79%); and the students. the developed material belonged to "good" and very good" categories. In addition, the developed learning media is effective to improve the learning interest of the students as indicated by the p -value = 0.000 < 0.05. The use of the Lectora Inspire application-based learning media is very much required to improve the learning interest of the students. Thus, the development of the learning media with Lectora Inspire application-based Coins of Accounting Competition (COC) educational quiz in Accounting learning can improve the learning interest of the students in Grade X Accounting 1 of State Vocational High School 1 of Karanganyar.

Keywords: *Learning media, educational quiz, Lectora Inspire, learning interest*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan kuis edukasi COC berbasis aplikasi *Lectora Inspire*, dan (2) Mengetahui keefektifan media pembelajaran dengan kuis edukasi COC berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Karanganyar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Subjek penelitian

adalah siswa kelas X Akuntansi 1 dan X Akuntansi 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diambil dengan teknik *random sampling*. Prosedur pengembangan media pembelajaran dengan kuis edukasi COC berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dilakukan berdasarkan langkah-langkah pengembangan menurut Borg and Gall dengan modifikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan instrumen berupa angket dan dokumentasi. Validitas instrumen menggunakan validitas konstruk pada angket minat belajar. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran dengan kuis edukasi COC berbasis aplikasi *Lectora Inspire* layak digunakan berdasarkan validasi ahli media (93,61%), ahli materi (80,89%), praktisi (79%), serta penilaian siswa (87,70%) yang termasuk kategori "baik" dan "sangat baik". Media pembelajaran dengan kuis edukasi COC berbasis aplikasi *Lectora Inspire* memiliki keefektifan untuk meningkatkan minat belajar siswa ($p = 0,000 < 0,05$). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* sangat dibutuhkan guna meningkatkan minat belajar siswa. Simpulan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dengan kuis edukasi COC (*Coins of Accounting Competition*) berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan minat siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 1 Karanganyar.

Kata Kunci : *media pembelajaran, kuis edukasi, lectora inspire, minat belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan diperlukan oleh setiap orang untuk menambah pengetahuan dan wawasan yang dimiliki seseorang. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pasal 1 ayat (1) menyatakan, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Proses belajar tidak hanya dilakukan di sekolah saja, melainkan dapat dilakukan di luar sekolah seperti di masyarakat maupun keluarga. Hal ini sesuai dengan

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pasal 13 ayat (1), yang menyatakan jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, pendidikan nonformal, dan pendidikan informal.

Pelaksanaan pembelajaran pada pendidikan formal merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan karena pendidikan formal memiliki tujuan yang hendak dicapai. Hal tersebut didukung oleh pendapat Arsyad (Musfiqon, 2012: 2) yang menyatakan bahwa, "Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap". Kegiatan belajar mengajar di sekolah didasarkan pada kurikulum dan program pembelajaran yang telah disusun

secara sistematis untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran antara lain untuk mendapatkan pengetahuan, menanamkan konsep dan pengetahuan, serta membentuk sikap dan kepribadian (Musfiqon, 2012: 7). Guna mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan adanya suatu strategi. Strategi (dalam pendidikan) merupakan suatu perencanaan mengenai serangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2006: 126).

Pembelajaran dapat berlangsung dengan baik didukung adanya komponen pembelajaran. Mujiono (Sundayana, 2013: 25) menjelaskan, ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa, yaitu bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subjek pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan salah satunya dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran.

Menurut Rossi dan Breidle (Sanjaya, 2008: 204), media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, misalnya seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Media pembelajaran berbasis komputer

merupakan media sebagai sarana penyampaian pesan antara guru dengan siswa secara langsung berbasis teknologi informasi dan komunikasi melalui aplikasi serta pemanfaatan media elektronik dengan cara berinteraksi melalui mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem (Darmawan, 2012: 51). Pembelajaran berbasis komputer (*Computer-assisted Instruction*) memfungsikan komputer sebagai penyaji dan penyimpan materi ajar hingga memberikan analisis evaluasi pembelajaran (Musfiqon, 2012: 190). Media pembelajaran berbasis komputer berisi gabungan dari materi ajar, ilustrasi, video, gambar, tutorial, permainan, dan soal evaluasi yang dikemas dalam satu paket.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016. Pemilihan objek penelitian didasarkan pada ketersediaan fasilitas yang lengkap untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan media berbasis komputer, yaitu tersedianya LCD (*Liquid Cristal Display*) dan proyektor di setiap kelas. Studi pendahuluan dilakukan melalui studi pustaka, wawancara kepada siswa, angket, dan observasi di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Karanganyar untuk mengidentifikasi potensi yang ada, sumber belajar, sarana prasarana sekolah,

serta kondisi minat belajar siswa. Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu yang ingin dicapai (Syah, 2006: 84).

Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan, fokus penelitian ini pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan yang merupakan salah satu mata pelajaran dasar Program Keahlian Akuntansi. Alasan pemilihan mata pelajaran ini dengan pertimbangan bahwa mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan adalah mata pelajaran dasar Program Keahlian Akuntansi yang mayoritas berisi teori, serta terdapat permasalahan yang ditemukan di lapangan berkaitan dengan mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Karanganyar, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer belum dimanfaatkan dengan maksimal. Guru hanya memanfaatkan media cetak dan media *powerpoint* dalam mengajar. Media *powerpoint* digunakan untuk membantu menjelaskan materi akuntansi yang diajarkan guru. *Powerpoint* merupakan aplikasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mudah dalam pembuatan serta pengoperasiannya sehingga media tersebut telah banyak digunakan guru untuk mengajar di kelas. Semakin seringnya penggunaan media

powerpoint dalam pembelajaran, menjadikan *powerpoint* kurang menarik minat belajar siswa. Kurangnya minat belajar siswa ditunjukkan dengan adanya kegiatan lain yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, seperti mengobrol, melamun, dan mengantuk. Kebanyakan siswa hanya membaca tulisan yang ditampilkan pada *powerpoint*. Hal tersebut mengakibatkan siswa menjadi kurang paham terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil wawancara awal, siswa memerlukan variasi media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak hanya diberikan *powerpoint* atau *file* berisi materi. Siswa menyatakan pelajaran berupa teori lebih sulit dipahami daripada pelajaran berupa praktek. Dengan demikian, dilakukan studi pendahuluan menggunakan angket awal untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa.

Pembelajaran yang dilakukan di kelas X Akuntansi sudah baik, namun untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan minat siswa mengikuti pembelajaran, dan membantu lancarnya proses pembelajaran, dibutuhkan variasi media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, misalnya pemberian permainan dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dan ditampilkan video berisi materi agar

siswa tidak jenuh. Salah satu permainan dapat berupa permainan berbentuk kuis yang berkaitan dengan pembelajaran akuntansi. Permainan kuis termasuk dalam permainan edukasi. Permainan edukasi dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik. Hal ini sesuai pendapat Ismail (2012: 112) yang mengemukakan bahwa, "Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul anak dengan lingkungan".

Pembelajaran yang dilakukan dengan dukungan media berbasis komputer yaitu dengan menampilkan gambar, video, dan permainan edukasi berupa kuis berisi latihan soal, agar siswa lebih antusias, mampu berpikir dan memberikan respon, pendapat atau tanggapan, serta lebih mudah mengingat materi yang diajarkan. Darmawan (2012: 55) mengemukakan, "Program pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih, dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa. Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi".

Aplikasi yang digunakan sebagai alternatif media untuk mendukung penyampaian materi dalam pembelajaran adalah aplikasi *Lectora Inspire*. *Lectora Inspire* adalah program atau aplikasi yang dapat dipakai untuk membuat media pembelajaran yang siap saji dan memiliki kelengkapan *fitur* antara lain berisi animasi, gambar, video, serta mencakup konten materi ajar dan materi uji, sehingga aplikasi ini dirasa lebih menarik dengan *fitur* lebih lengkap dibandingkan dengan *powerpoint*. Febrianto (2013: 10) mengemukakan, "*Lectora Inspire* adalah sebuah program komputer yang merupakan *tool* (alat) pengembangan belajar elektronik (*e-learning*), dikembangkan oleh Perusahaan *Trivantis Corporation*". Media pembelajaran yang dikembangkan memanfaatkan aplikasi *Lectora Inspire*. Aplikasi *Lectora Inspire* dipilih dengan pertimbangan bahwa aplikasi tersebut belum diperkenalkan dan digunakan di SMK Negeri 1 Karanganyar. Selain itu, aplikasi tersebut memiliki kemudahan dalam pembuatan dan pengoperasiannya. Media pembelajaran berbasis *Lectora Inspire* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian Purwendri (2013) disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan program berbasis *Lectora* dapat meningkatkan

minat dan hasil belajar siswa. Indikator minat belajar siswa meliputi: 1) Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati, 2) Keinginan untuk mengetahui atau memiliki sesuatu, 3) Objek atau kegiatan yang disenangi, 4) Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan (Djamarah, 2008: 132; Karwati & Priansa, 2014: 150).

Media pembelajaran yang dikembangkan berisi materi dan permainan kuis edukasi. Kuis edukasi merupakan suatu media pembelajaran yang lebih menekankan pada penyajian bentuk permainan berupa kuis. Pembelajaran akan lebih menarik, berkesan, dan menyenangkan jika ditambah permainan kuis. Sesuai dengan simpulan penelitian Bontchev & Vassileva (2010: 1045) yang menyatakan game berbasis komputer lebih menarik dalam pembelajaran. Permainan seperti kuis telah mendapat keberhasilan yang signifikan dalam menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara berbeda serta memprovokasi meningkatnya minat belajar peserta didik. Kuis edukasi berisi dua ragam pertanyaan, di mana setiap pertanyaan mengandung perolehan koin. Setiap siswa berkompetisi menjawab pertanyaan guna mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya sehingga kuis edukasi diberi nama COC (*Coins of Accounting Competition*). Kelebihan media

pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* adalah media ini digunakan sebagai media pendamping dalam penyampaian materi yang dilengkapi dengan permainan kuis edukasi yang berkaitan dengan isi materi yang dapat dimainkan oleh setiap siswa, sedangkan *powerpoint* hanya menampilkan materi yang diajarkan saja. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan sebagai media belajar mandiri, sesuai dengan simpulan penelitian Faruk (2014: 69) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Lectora* yang telah dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan sangat dianjurkan untuk digunakan sebagai sumber belajar mandiri siswa. Pengembangan media dilakukan dengan prosedur/model pengembangan yang ada, misalnya model Hannafin dan Peck, Borg and Gall, model DDD-E, model Bergman and More, Dick and Carey, model ADDIE, dan model Isman. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan melalui tahapan yang ada pada model-model tersebut.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran dengan kuis edukasi COC berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMK Negeri 1 Karanganyar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Prosedur penelitian yang digunakan adalah prosedur penelitian yang diungkapkan oleh Borg and Gall. Tahap-tahap penelitian pengembangan meliputi studi pendahuluan (penelitian dan pengumpulan informasi), perencanaan, pengembangan bentuk pendahuluan produk, validasi desain, uji lapangan pendahuluan, revisi produk pendahuluan, uji lapangan utama, dan revisi produk utama. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Karanganyar tahun pelajaran 2015/2016. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*. Subjek penelitian terdiri dari kelas X-1 Akuntansi dan X-2 Akuntansi sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel uji coba produk adalah siswa dari kelas eksperimen, berjumlah 12 siswa pada uji lapangan pendahuluan dan 36 siswa pada uji lapangan utama. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi, dengan instrumen berupa angket minat belajar, lembar penilaian kelayakan media pembelajaran, lembar respon siswa, silabus pembelajaran, daftar nama siswa, daftar nilai siswa, dan pengambilan gambar pelaksanaan penelitian. Teknik analisis data yang

digunakan adalah analisis statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa dan kelayakan media pembelajaran, serta analisis statistik inferensial dengan uji statistik *independent samples t-test* dan *paired samples t-test* dengan taraf signifikansi 5% untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Validasi Desain

Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli media terdiri dari aspek tampilan, penggunaan program, dan minat. Hasil penilaian dari ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil validasi ahli media

No.	Aspek	Rerata Skor	Kualitas
1	Tampilan	4,73	Baik
2	Penggunaan program	4,5	Sangat Baik
3	Minat	4,83	Sangat Baik
Total Rerata Skor		4,69	Sangat Baik

(Sumber: Data primer diolah, 2016)

Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi terdiri dari aspek kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan. Hasil penilaian dari ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek	Rerata Skor	Kualitas
1	Kelayakan isi	4,2	Baik
2	Penyajian	4	Baik
3	Kebahasaan	4	Baik
Total Rerata Skor		4,06	Baik

(Sumber: Data primer diolah, 2016)

Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh praktisi terdiri dari aspek isi materi pembelajaran dan tampilan media. Adapun hasil penilaian dari praktisi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil validasi praktisi

No.	Aspek	Rerata Skor	Kualitas
1	Isi materi pembelajaran	4,07	Baik
2	Tampilan media	3,87	Baik
Total Rerata Skor		3,97	Baik

(Sumber : Data primer diolah, 2016)

Revisi Desain

Revisi produk awal dari para ahli meliputi tombol navigasi kurang efektif, perbaikan video, perbaikan kalimat pada soal, penomoran dan penggunaan kata kerja pada menu kompetensi kurang sesuai, serta animasi terlalu banyak. Selanjutnya dilakukan perbaikan sesuai saran dari para ahli.

Hasil Uji Lapangan Pendahuluan dan Revisi Produk

Penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada tahap uji lapangan pendahuluan meliputi aspek

kemenarikan media, kemudahan pemahaman, dan minat. Berikut disajikan hasil penilaian siswa:

Tabel 4. Hasil penilaian siswa pada uji lapangan pendahuluan

No.	Aspek	Rerata Skor	Kualitas
1	Kemenarikan media	4,09	Baik
2	Kemudahan Pemahaman	4,17	Baik
3	Minat	4,42	Sangat Baik
Total Rerata Skor		4,19	Baik

(Sumber : Data primer diolah, 2016)

Komentar dan saran siswa meliputi kurang jelasnya *background* dan rekaman suara pada penjelasan materi, serta terdapat beberapa tulisan yang berukuran kecil sehingga tidak terlihat. Hal tersebut dijadikan acuan perbaikan produk.

Hasil Uji Lapangan Utama dan Revisi Produk

Penilaian media pembelajaran oleh siswa pada uji lapangan utama meliputi aspek kemenarikan media, kemudahan pemahaman, dan minat. Hasil penilaian siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil penilaian siswa pada uji lapangan utama

No.	Aspek	Rerata Skor	Kualitas
1	Kemenarikan media	4,31	Sangat Baik
2	Kemudahan pemahaman	4,39	Sangat Baik
3	Minat	4,54	Sangat Baik
Total Rerata Skor		4,39	Sangat Baik

(Sumber : Data primer diolah, 2016)

Perbaiki produk mengenai pengaturan *volume* musik. Perbaiki tersebut sekaligus sebagai penyempurnaan produk akhir.

Pembahasan

Sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan angket. Berdasarkan observasi awal dan wawancara kepada siswa, diperoleh informasi bahwa fasilitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Karanganyar sudah lengkap, namun belum dimanfaatkan dengan maksimal. Pembelajaran hanya menggunakan buku teks dan *powerpoint* saja, sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Siswa menyatakan, diperlukan variasi media pembelajaran pada mata pelajaran yang mayoritas berupa teori, karena materi pembelajaran teori lebih sulit dipahami daripada praktek. Berdasarkan hasil studi pustaka, dipilih mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan dengan materi Kredit Bank untuk digunakan dalam penelitian ini dengan pertimbangan cakupan materi lebih luas dan mayoritas berisi teori. Berdasarkan hasil angket awal, diketahui bahwa tingkat minat belajar siswa tergolong dalam kategori rendah berdasarkan pedoman hasil

konversi data kuantitatif ke kualitatif. Permasalahan tersebut melatarbelakangi dilakukannya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* dilengkapi dengan kuis edukasi COC (*Coins of Accounting Competition*) pada pembelajaran Akuntansi kelas X. Media pembelajaran tersebut dibuat untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan dengan materi mayoritas berupa teori. Media pembelajaran dilengkapi dengan permainan kuis edukasi, sehingga lebih menarik dibandingkan dengan *powerpoint* yang hanya menampilkan materi saja.

Media pembelajaran dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Lectora Inspire* versi 12, didukung dengan *software* pendukung berupa *Adobe Photoshop CS2*, *CorelDRAW X4*, dan *microsoft word 2010*. Media pembelajaran berisi materi Kredit Bank, dapat dijalankan langsung pada komputer/laptop tanpa melalui proses instalasi aplikasi, dan digunakan secara *offline*. Produk media pembelajaran kemudian di validasi oleh para ahli.

Berdasarkan pedoman hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif, hasil validasi media pembelajaran dari ahli media termasuk dalam kategori "sangat baik" dengan rerata skor 4,69 dan persentase

93,61%. Hasil validasi media pembelajaran dari ahli materi termasuk dalam kategori "baik" dengan rerata skor 4,06 dan persentase 80,89%, sedangkan hasil validasi dari praktisi termasuk dalam kategori "baik" dengan rerata skor 3,97 dan persentase 79%. Media pembelajaran dinyatakan layak untuk diujicobakan di lapangan dengan perbaikan sesuai saran. Saran perbaikan yang diperoleh dari para ahli dijadikan acuan perbaikan media pembelajaran.

Pada tahap uji lapangan pendahuluan, siswa diberikan lembar respon untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran. Hasil penilaian siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori "sangat baik" dengan rerata skor 4,19 dan persentase 83,77% berdasarkan pedoman hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif. Media pembelajaran layak digunakan dengan perbaikan dari komentar dan saran dari siswa.

Setelah media pembelajaran diperbaiki, dilakukan uji lapangan utama. Pada tahap uji lapangan utama, siswa diberikan lembar respon dan angket minat belajar. Hasil penilaian media pembelajaran oleh siswa diperoleh rerata skor sebesar 4,39 dan persentase 87,70% yang termasuk dalam kategori "sangat baik" berdasarkan pedoman hasil konversi data kuantitatif ke kualitatif. Data angket

minat belajar dianalisis menggunakan uji statistik *independent samples t-test* dan *paired samples t-test*. Berdasarkan hasil uji statistik *independent samples t-test*, menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak, sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat minat belajar antara kelas kontrol dan eksperimen. Hasil data minat belajar akhir juga menunjukkan bahwa tingkat minat belajar kelas kontrol dengan pembelajaran biasa lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran. Perolehan rata-rata minat belajar kelas kontrol yaitu 81,28 dengan kategori "sedang", sedangkan rata-rata minat belajar kelas eksperimen yaitu 97,83 dengan kategori "tinggi".

Berdasarkan hasil uji statistik *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak, sehingga dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan tingkat minat belajar antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan pada kelas eksperimen. Hasil data minat belajar awal dan akhir pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa tingkat minat belajar sebelum diberi perlakuan (awal) lebih rendah dibandingkan sesudah diberi perlakuan dengan media pembelajaran (akhir). Perolehan rata-rata minat belajar awal yaitu 65,39 dengan kategori "rendah",

sedangkan rata-rata minat belajar akhir yaitu 97,83 dengan kategori "tinggi".

Siswa tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media berbasis aplikasi *lectora inspire* yang dilengkapi dengan permainan kuis edukasi. Selain dari tampilan media yang menarik, materi yang disajikan dalam media pembelajaran lengkap dan mudah dipahami sehingga siswa lebih antusias dalam belajar. Ketertarikan siswa dalam belajar juga terlihat dalam pelaksanaan permainan kuis edukasi. Siswa berusaha menjawab dengan tepat seluruh pertanyaan dalam kuis edukasi yang disajikan pada masing-masing komputer yang digunakan siswa untuk memperoleh koin sebanyak-banyaknya agar berhasil dan mencapai hasil maksimal. Perolehan koin yang didapat siswa dari permainan kuis edukasi menjadi acuan berhasil atau tidaknya siswa dalam mengikuti permainan. Hal tersebut menumbuhkan keinginan siswa untuk terus belajar sehingga minat belajar siswa meningkat. Selain itu, media pembelajaran dengan kuis edukasi COC berbasis aplikasi *lectora inspire* ini dapat menjadi media belajar mandiri bagi siswa.

Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran dan hasil uji keefektifan media pembelajaran yang diuraikan di atas, maka disimpulkan bahwa penggunaan

media pembelajaran dengan kuis edukasi COC (*Coins of Accounting Competition*) berbasis aplikasi *Lectora Inspire* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran di Program Keahlian Akuntansi kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar serta layak digunakan sebagai media belajar. Hasil perhitungan uji statistik *independent samples t-test* dan *paired samples t-test* terhadap minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol membuktikan bahwa media pembelajaran dengan kuis edukasi COC berbasis aplikasi *Lectora Inspire* efektif digunakan dalam pembelajaran akuntansi. Keefektifan tersebut terbukti dengan adanya peningkatan minat belajar siswa. Adanya peningkatan minat belajar berdasarkan hasil angket minat belajar yang telah dijelaskan, menunjukkan bahwa siswa tertarik diberikan pembelajaran dengan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* yang dilengkapi dengan permainan kuis edukasi. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Kintoko, Sujadi, & Sari (2015) serta Setiono (2015) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan komputer menggunakan *Lectora Authoring Tools* (LAT) memberikan keefektifan dalam proses pembelajaran, yaitu menghasilkan

kualitas pembelajaran yang sangat baik berdasarkan aspek kevalidan, praktis, dan efektif, serta dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa dalam belajar. Selain itu, penelitian ini mendukung penelitian Purwendri (2013) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Lectora Inspire* mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Minat siswa yang meningkat dalam mengikuti pembelajaran juga memberikan dampak yang positif bagi peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran dengan kuis edukasi COC (*Coins of Accounting Competition*) berbasis aplikasi *Lectora Inspire* layak diterapkan di SMK Negeri 1 Karanganyar pada Program Keahlian Akuntansi mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan kelas X dibuktikan dengan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran menunjukkan bahwa menurut ahli media tingkat kelayakan media sebesar 93,61% yang termasuk dalam kategori "sangat baik", menurut ahli materi tingkat kelayakan media sebesar 80,89% yang termasuk dalam kategori "baik", dan menurut praktisi tingkat kelayakan media sebesar 79% yang termasuk dalam kategori "baik". Tingkat kelayakan media pada uji lapangan utama ditunjukkan dengan

persentase sebesar 87,70% termasuk dalam kategori "sangat baik". Media pembelajaran efektif mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan memberikan pengaruh peningkatan minat belajar yang signifikan. Diketahui bahwa media pembelajaran dengan kuis edukasi COC berbasis aplikasi *Lectora Inspire* lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran biasa dengan media *powerpoint* dan buku teks, dibuktikan dengan perbedaan hasil rata-rata tingkat minat belajar kelas eksperimen yaitu sebesar 97,83 yang lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 81,28. Signifikansi perbedaan peningkatan juga dibuktikan dengan hasil uji statistik dengan *Independent Samples Test* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang nilainya di bawah taraf signifikansi sebesar 5% ($p = 0,000 < 0,05$), sedangkan hasil uji statistik dengan *Paired Samples Test* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai di bawah taraf signifikansi 5% ($p = 0,000 < 0,05$).

Terdapat beberapa saran, yaitu bagi guru, diharapkan dapat dengan lancar mengoperasikan media pembelajaran berbasis komputer sehingga penggunaan media pembelajaran dengan kuis edukasi COC berbasis aplikasi *Lectora Inspire* ini dapat dilakukan dengan mudah untuk membantu lancarnya proses pembelajaran. Bagi peneliti lain, sebaiknya

pengembangan dilakukan hingga langkah penyebaran produk kepada sekolah-sekolah lain untuk menambah pengetahuan dan minat belajar siswa, serta media dapat dibuat lebih variatif dan menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, Pembimbing I, Pembimbing II, serta jajaran redaksi Jurnal Pendidikan Akuntansi FKIP UNS atas bantuan, bimbingan, dan arahan yang diberikan sehingga artikel ilmiah ini dapat terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bontchev, B., & Vassileva, D. (2010). *Educational Quiz Board Games for Adaptive E-Learning*. Sofia University. Diperoleh pada 29 Februari 2016, dari https://www.academia.edu/394133/Educational_Quiz_Board_Games_for_Adaptive_E-Learning.
- Darmawan, Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Djamarah, S.B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faruk, A. (2014). *Development of Interactive Learning Media Based Lectora Inspire in Discrete Method Course*. Proceeding of International Conference on Research, Implementation and

Education of Mathematics and Sciences, 69-77. Sriwijaya University.

- Febrianto, Arip. (2013). *Pemanfaatan Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar FIQH Siswa Kelas X MAN Maguwoharjo Sleman Yogyakarta*. Diperoleh 1 Maret 2016, dari <http://digilib.uin-suka.ac.id/8272/I/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>
- Ismail, Andang. (2012). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Karwati, E. & Priansa, D.J. (2014). *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Kintoko., Sujadi, I., & Sari, D.R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer dengan Lectora Authoring Tools pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS*. Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, 3 (2), 167-178. Diperoleh pada 21 Februari 2016, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/5728>.
- Musfiqon, H.M. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Purwendri, R. (2013). *Penggunaan Media Pembelajaran dengan Program Berbasis Lectora untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPA Konsep Gerak Tropisme pada Siswa SMP Kelas VIII*. Jurnal Ilmiah Guru "COPE", 17 (2), 12-18. Diperoleh pada 9 Maret 2016, dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/3001>.

- Republik Indonesia. (2013). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA
- Setiono, A., & Agung, A.Y. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 4 (3), 943-949. Diperoleh pada 9 Maret 2016, dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/12913>.
- Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, M. (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

PENGESAHAN

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

Surakarta, Juli 2016

Pembimbing I,


Dra. Sri Witurachmi, MM
NIP 195406141981032001

Pembimbing II,


Schidin, S.E., M.Si., Akt
NIP 197201282005011001