



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
ADOBE DREAMWEAVER PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
KOMPETENSI DASAR POSTING
DI SMA NEGERI AMBULU KABUPATEN JEMBER
KELAS XII IPS SEMESTER GASAL TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

Oleh

**ANANG HARIS FIRMANSYAH
NIM 090210301088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
ADOBE DREAMWEAVER PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
KOMPETENSI DASAR POSTING
DI SMA NEGERI AMBULU KABUPATEN JEMBER
KELAS XII IPS SEMESTER GASAL TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**ANANG HARIS FIRMANSYAH
NIM 090210301088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2014**

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kebahagiaan dan rasa syukur yang tak terhingga pada Allah SWT. yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas rahmat dan hidayah-Nya, dan sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ibunda Siti Munifah dan Ayahanda Romlan atas segala ketulusan cinta, kasih sayang, arahan, dukungan, pengorbanan dan doa yang tiada henti. Semoga Allah SWT. selalu memberikan ampunan dan pertolongan serta membalas dengan surga-Nya;
2. Adikku tercinta Angga Syarif Hidayatullah, terima kasih selalu memberikan motivasi, semangat dan do'anya.
3. Keluarga dan sahabat-sahabatku terima kasih atas dukungan dan semangat moril yang telah kalian berikan;
4. Keluarga besar Kos Jawa IV A No.2 yang selalu menemaniku dikosan serta memberiku doa dan semangat menyelesaikan skripsi ini;
5. Teman-teman Pendidikan Ekonomi angkatan 2009, terima kasih atas semangat yang kalian berikan, semoga Allah mewujudkan harapan dan cita-cita kita;
6. Almamater Pendidikan Ekonomi - FKIP - Universitas Jember yang saya banggakan;
7. Bapak/Ibu Guruku mulai tingkat TK, MI, SMP dan SMA, dan Bapak/Ibu Dosenku tercinta di Pendidikan Ekonomi – FKIP - Universitas Jember, serta semua orang yang telah dengan tulus memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman dengan penuh keikhlasan dan tanpa pamrih; dan
8. Semua orang yang telah mengenal dan menjadi temanku.

MOTTO

Bisa jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu dan bisa jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu. Allah Maha Mengetahui sedang kamu tidak mengetahui.

*(Terjemahan Surat Al - Baqoroh Ayat 216) *)*

*Satu menit waktu yang digunakan untuk mengeluh adalah 60 detik waktu yang bisa digunakan untuk berusaha. **)*

*Apa yang tak dimulai hari ini tak akan pernah selesai esok hari. ***)*

*) Departemen Agama Republik Indonesia. 2012. *Kitabul Akbar: Al Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta Timur: PT. Akbar Media Eka Sarana.

**) Mario Teguh. 2013. *Mario Teguh Golden Ways*. Workshop Terbuka, tidak dipublikasikan.

***) Wolfgang, Johann von Goethe. 2011. *Multivitamin Motivasi 365 Hari*. Yogyakarta: Penerbit Media Pressindo.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anang Haris Firmansyah

NIM : 090210301088

menyatakan dengan sungguh-sungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Interaktif *Adobe Dreamweaver* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting di SMA Negeri Ambulu Kabupaten Jember Kelas XII IPS Semester Gasal Tahun Ajaran 2013/2014”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isi sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa tekanan dan paksaan serta bersedia mendapat sanksi akademik jika pernyataan di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 21 Januari 2014

Yang menyatakan,

Anang Haris Firmansyah
NIM. 090210301088

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
ADOBE DREAMWEAVER PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI
KOMPETENSI DASAR POSTING
DI SMA NEGERI AMBULU KABUPATEN JEMBER
KELAS XII IPS SEMESTER GASAL TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Sarjana Strata Satu Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Ekonomi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Nama Mahasiswa : Anang Haris Firmansyah
NIM : 090210301088
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Angkatan Tahun : 2009
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 21 September 1991

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Sri Kantun, M.Ed
NIP. 19581007 198602 2 001

Drs. Umar HMS, M.Si
NIP. 19621231 198802 1 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul **“Pengembangan Media Interaktif *Adobe Dreamweaver* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting di SMA Negeri Ambulu Kabupaten Jember Kelas XII IPS Semester Gasal Tahun Ajaran 2013/2014”**

telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Jum’at, 24 Januari 2014

Tempat : Gedung I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

Dr. Sri Kantun, M.Ed
NIP. 19581007 198602 2 001

Drs. Umar HMS, M.Si
NIP. 19621231 198802 1 001

Anggota I

Anggota II

Titin Kartini, S.Pd, M.Pd
NIP. 19620121 198702 1 003

Prof. Dr. Bambang Hari P. M.A
NIP. 19620121 198702 1 003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd
NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

“Pengembangan Media Interaktif *Adobe Dreamweaver* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting di SMA Negeri Ambulu Kabupaten Jember Kelas XII IPS Semester Gasal Tahun Ajaran 2013/2014”.

Anang Haris Firmansyah, 090210301088; 2014; 76 halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pendidikan saat ini sudah berkembang seiring dengan perkembangan yang terjadi. Perkembangan teknologi dan informasi yang cepat juga sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari penggunaan segala hal yang terkait dengan TI di setiap bidang, termasuk dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran yang menggunakan TI. Media ini memberikan manfaat bagi subjek utama pendidikan, yaitu guru yang dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah untuk mempelajari materi. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan produk yang memiliki daya tarik, efisien dan efektif, berupa media interaktif *adobe dreamweaver* untuk kompetensi dasar posting.

Model pengembangan ini menggunakan model prosedural yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu metode angket, observasi, tes, wawancara dan dokumen. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Deskripsi tersebut meliputi: (1) Daya tarik media menggunakan skoring untuk menguji kelayakan media oleh beberapa ahli dan presentase untuk penilaian angket respon siswa; (2) Efisiensi media menggunakan pengamatan yang kemudian dicross check dengan wawancara; (3) Efektifitas media menggunakan data secara eksperimental dengan menggunakan t-test.

Daya tarik media interaktif *adobe dreamweaver* diketahui dari respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan presentase hasil angket respon

siswa, diketahui bahwa lebih dari 80% siswa menyatakan berminat, senang dan tertarik menggunakan media interaktif *adobe dreamweaver* dalam pembelajaran.

Efisiensi media interaktif *adobe dreamweaver* diketahui dari tingkat pemahaman siswa yang maksimal dengan pemanfaatan waktu yang lebih singkat. Saat pelaksanaan uji coba diperoleh data bahwa dengan sama-sama menggunakan alokasi waktu 2x45 menit, siswa kelas eksperimen lebih cepat pemahaman materinya dibandingkan dengan siswa kelas kontrol. Terdapat waktu sisa dikelas eksperimen yang kemudian digunakan sebagai pengayaan materi. Pemahaman siswa dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 80,05 (sangat baik), sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 71,38 (baik).

Hasil analisis data efektifitas media interaktif *adobe dreamweaver* dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat diketahui menggunakan uji beda. Pada uji coba kelompok lebih luas, diperoleh nilai $|t_{hitung}| > |t_{table}|$ - 2,972 $>$ 2,024. Kesimpulannya bahwa antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen memberikan hasil yang berbeda nyata dan kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil ujicoba tersebut, daya tarik media interaktif *adobe dreamweaver* dapat digunakan sebagai variasi dan alternatif media pembelajaran dikelas. Didukung dengan efisiensi dan efektifitas media tersebut, sangat membantu apabila digunakan dalam kompetensi dasar lain bahkan jika digunakan dalam mata pelajaran lainnya.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah, berupa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif *Adobe Dreamweaver* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting di SMA Negeri Ambulu Kabupaten Jember Kelas XII IPS Semester Gasal Tahun Ajaran 2013/2014”. Karya tulis ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Drs. Pudjo Suharso, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Sukidin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Sri Kantun, M.Ed selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. Umar HMS, M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi serta Titin Kartini, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembahas dan Prof. Dr. Bambang Hari P., MA selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan pada skripsi ini;
5. Semua dosen-dosen FKIP Program Studi Pendidikan Ekonomi yang selama ini telah banyak membimbing serta memberikan ilmu kepada penulis sampai akhirnya saya dapat menyelesaikan studi ini;
6. Bapak kepala sekolah SMA Negeri ambulu Kabupaten Jember yang telah memberikan izin penelitian;

7. Bapak T.A. Adi Sasongko, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Akuntansi SMA Negeri Ambulu Kabupaten Jember;
8. Siswa siswi kelas XII IPS SMA Negeri Ambulu Kabupaten Jember yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini;
9. Sahabat-sahabatku yang bersedia menjadi tempat bercurah hati dan terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
10. Semua teman-teman Pendidikan Ekonomi terutama angkatan 2009 yang senasib dan seperjuangan;
11. Seluruh teman-teman KK-PPL yang pernah hadir dalam perjalanan studiku di Universitas Jember ini,
12. Semua pihak yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember, 21 Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
1.5 Pentingnya Pengembangan	7
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
1.7 Definisi Istilah	8
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	10
2.2 Karakteristik Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting	11
2.3 Media Pembelajaran	15
2.3.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	15

2.3.2	Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	17
2.3.3	<i>Adobe Dreamweaver</i>	18
2.3.4	Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>	22
2.4	Daya Tarik, Efisiensi dan Efektifitas Media Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i> Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting	24
2.4.1	Daya Tarik Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i> Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting....	24
2.4.2	Efisiensi Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i> Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting....	26
2.4.3	Efektivitas Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i> Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting....	27
2.5	Pengembangan Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i> pada Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Posting.....	29
2.6	Kerangka Berfikir	32
BAB 3.	METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	33
3.1	Jenis Penelitian.....	33
3.2	Model Pengembangan.....	33
3.3	Prosedur Pengembangan.....	34
3.3.1	Potensi dan Masalah.....	34
3.3.2	Pengumpulan Data.....	33
3.3.3	Desain Produk.....	35
3.3.4	Validasi Produk.....	36
3.3.5	Revisi Desain.....	36
3.3.6	Uji Coba Terbatas.....	36
3.3.7	Revisi Produk.....	36

3.3.8 Uji Coba Lebih Luas.....	36
3.3.9 Produk akhir.....	37
3.4 Uji Coba Produk.....	37
3.4.1 Desain Uji Coba.....	37
3.4.2 Subjek Uji Coba.....	39
3.4.3 Jenis Data.....	42
3.4.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	42
3.4.4.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	42
3.4.4.2 Metode Pengumpulan Data.....	43
3.4.5 Teknik Analisis Data.....	45
3.4.5.1 Daya Tarik Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>	45
3.4.5.2 Efisiensi Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>	45
3.4.5.3 Efektifitas Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>	45
BAB 4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Data Pendukung.....	48
4.1.1 Kondisi Fisik Sekolah.....	48
4.1.2 Sumber Daya Manusia (SDM).....	49
4.1.3 Struktur Organisasi.....	49
4.2 Kronologi Hasil Pengembangan.....	49
4.3 Hasil Pengembangan Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>.....	51
4.3.1 Potensi dan Masalah.....	51
4.3.2 Pengumpulan Informasi.....	51
4.3.3 Desain Produk.....	52
4.3.4 Validasi Desain.....	54
4.3.5 Revisi Desain.....	57

4.3.6 Uji Coba Produk.....	58
4.3.7 Revisi Produk.....	62
4.3.8 Uji Coba Pemakaian.....	63
4.4 Pembahasan Hasil Pengembangan Media Intraktif <i>Adobe Dreamweaver</i>.....	68
BAB 5. KAJIAN DAN SARAN.....	71
5.1 Kajian Produk.....	71
5.1.1 Tampilan Utama Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>	71
5.1.2 Materi Pembelajaran Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>	71
5.1.3 Latihan Materi Dalam Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>	71
5.1.4 Tugas Dalam Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>	72
5.1.5 Pedoman Penilaian Dalam Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>	72
5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk lebih Lanjut.....	73
5.2.1 Saran Pemanfaatan.....	73
5.2.2 Saran Diseminasi.....	73
5.2.3 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	74
Daftar Bacaan.....	75
Lampiran-lampiran.....	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran dan indikator mata pelajaran akuntansi.....	12
3.1 Intepretasi penilaian angket respon siswa.....	43
3.2 Kriteria berdasarkan nilai siswa.....	47
4.1 Kompetensi dasar, materi pembelajaran dan indikator kompetensi dasar posting.....	53
4.2 Daftar Validator atau Ahli Isi/Materi Media.....	55
4.3 Daftar Validator atau Ahli Teknologi Informasi.....	56
4.4 Hasil uji beda uji coba terbatas.....	62
4.5 Hasil uji beda uji coba lebih luas.....	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan siklus pencatatan posting.....	12
2.2 Bagan Tahap Pencatatan Buku Besar.....	13
2.3 Ilustrasi posting buku besar	14
2.4 Tampilan bagan/kolom dalam media interaktif <i>adobe dreamweaver</i> ..	20
2.5 Tampilan hasil nilai dari latihan materi dalam media.....	21
2.6 Media interaktif adobe dreamweaver dalam bentuk winrar (.zip).....	21
2.7 Langkah-langkah metode <i>reseach and development</i> Borg and Gall...	29
2.8 Kerangka berpikir pengembangan media.....	32
3.1 Prosedur pengembangan media interaktif <i>adobe dreamweaver</i>	34
3.2 Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol (<i>Pretest-postest Control Group Design</i>).....	38
3.3 Rumus <i>paired sample t test</i>	46
3.4 Rumus <i>independent sample t test</i>	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A Matriks Penelitian.....	77
B Tuntunan Penelitian.....	78
C Pedoman Wawancara.....	80
D Hasil Wawancara.....	82
E Angket Validasi Media.....	87
E.1 Hasil Validasi Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>	94
E.2 Skoring Hasil Validasi Media Oleh Ahli Isi/Materi.....	114
E.3 Skoring Hasil Validasi Media Oleh Ahli TI.....	116
E.3 Kekurangan dan Perbaikan Dari Segi Isi/Materi.....	118
E.4 Kekurangan dan Perbaikan Dari Segi TI.....	119
F Angket Respon Siswa.....	120
F.1 Hasil Angket Respon Siswa Saat Uji Coba Terbatas.....	122
F.2 Hasil Angket Respon Siswa Saat Uji Coba Lebih Luas.....	124
G Nilai Hasil Belajar Siswa.....	127
G.1 Nilai Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan.....	127
G.2 Nilai Hasil Belajar Siswa Saat Uji Coba Terbatas.....	130
G.3 Nilai Hasil Belajar Siswa Saat Uji Coba Lebih Luas.....	132
H Uji Beda Hasil Belajar Siswa.....	136
H.1 Uji Beda Hasil Belajar Siswa Saat Uji Coba Terbatas.....	136
H.2 Uji Beda Hasil Belajar Siswa Saat Uji Coba Lebih Luas.....	138
I Dokumentasi Kegiatan.....	140
J Silabus.....	142
K RPP Uji Coba Terbatas.....	147
L Media Pembelajaran.....	163
L.1 Media <i>Powerpoint</i> Guru.....	163

	L.2 Manual Media Interaktif <i>Adobe Dreamweaver</i>.....	168
M	Data Pendukung Penelitian.....	181
	M.1 SDM SMA Negeri Ambulu Kabupaten Jember.....	181
	M.2 Struktur Organisasi SMA Negeri Ambulu Kabupaten Jember.....	182
N	Daftar Riwayat Hidup.....	185

