

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “WAQAFAR” BERBASIS
AUDIOVISUAL BERBANTU AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI WAKAF**

**DEVELOPMENT OF “WAQAFAR” LEARNING MEDIA BASED ON AUGMENTED
REALITY AUDIO VISUAL AID TO INCREASE WAKAF LITERATION**

Robi Fadilah

*Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
4robifadilah@gmail.com*

Ratna Candra sari

*Staff pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
ratna_candrasari@uny.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran “WaqafAR”. 2) Mengetahui penilaian kelayakan media pembelajaran “WaqafAR” dari ahli media, praktisi dan ahli materi. 3) Mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran “WaqafAR” untuk meningkatkan literasi wakaf pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2018. Penelitian ini merupakan penelitian metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Data yang diperoleh di analisis menggunakan uji *independent t-test* dan uji *gain score*. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) pengembangan media “WaqafAR” melalui lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi; (2) penilaian kelayakan dari para ahli sebagai berikut: a) Ahli Materi diperoleh skor 4,23 (Sangat Layak), b) Ahli Media diperoleh skor 4,375 (Sangat Layak), dan c) Praktisi diperoleh skor 4 (Layak); (3) penilaian mahasiswa menunjukkan skor 4,17 (Sangat Layak); (4) berdasarkan uji *independent t-test* diperoleh hasil Sig. = 0,006 < 0,05, maka terdapat perbedaan efektivitas signifikan terhadap pemahaman akuntansi wakaf kelas eksperimen dengan kelas kontrol. (5) berdasarkan analisis uji *gain score* diperoleh peningkatan sebesar gain 0,30 (rendah).

Kata Kunci : *Media “WaqafAR”, Augmented Reality, Wakaf*

Abstract

This study aims to: 1) Know the stages of developing learning media "WaqafAR". 2) Knowing the feasibility assessment of learning media "WaqafAR" from media experts, practitioners and material experts. 3) Determine the effectiveness of using the learning media "WaqafAR" to increase waqf literacy in 2018 batch of accounting education students. This research is a Research and Development method with the ADDIE model. The data collection instruments used questionnaires and tests. The data obtained were analyzed using the independent t-test and gain score test. The results of this study indicate: (1) the development of "WaqafAR" media through five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation; (2) the assessment of the feasibility of the experts as follows: a) The Material Expert obtained a score of 4.23 (Very Feasible), b) The Media Expert obtained a score of 4.375 (Very Feasible), and c) The practitioner obtained a score of 4 (Eligible); (3) student assessment shows a score of 4.17 (Very Eligible); (4) based on the independent t-test, the Sig. = 0.006 < 0.05, then there is a significant difference in the effectiveness of the understanding of waqf accounting for the experimental class and the control class. (5) based on the analysis of the gain score test, an increase of 0.30 (low) was obtained.

Keywords: *"WaqafAR" Media, Augmented Reality, Waqf*

PENDAHULUAN

Kemiskinan dan kesenjangan ekonomi merupakan masalah yang belum terselesaikan di Indonesia. Berdasarkan Berita Resmi Statistik pada 15 Juli 2019 oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia, tingkat kemiskinan bulan Maret 2019 sebesar 25,14%, sedangkan untuk tingkat kesenjangan penduduk bulan Maret 2019 sebesar 0,382%. Salah satu upaya yang dapat digunakan dalam menurunkan angka kemiskinan dan kesenjangan di Indonesia adalah dengan melakukan pemerataan pendapatan antara golongan atas dan golongan bawah, sehingga dibutuhkan instrument pemerataan pendapatan tersebut. Menurut UU No. 41 tahun 2004 tentang wakaf, wakaf adalah perbuatan hukum pewakaf untuk memisahkan dan/atau menyerahkan sebagian harta benda miliknya untuk dimanfaatkan selamanya atau untuk jangka waktu tertentu sesuai dengan kepentingannya guna keperluan ibadah dan/atau kesejahteraan umum menurut syariah. Wakaf bertujuan untuk beribadah kepada Allah dengan mewakafkan harta, dan membentuk kesadaran manusia dalam usaha membantu manusia lainnya (Nurhayati dan Wasilah, 2014 : 326).

Wakaf merupakan salah satu instrumen pemerataan pendapatan yang diajarkan dalam Islam. Indonesia merupakan negara dengan potensi wakaf yang besar,

karena mayoritas masyarakat di Indonesia adalah muslim. Berdasarkan Global Religious Futures tahun 2020, populasi muslim di dunia berada pada peringkat kedua, hal ini yang menyebabkan produk keuangan syariah juga berkembang pesat di dunia. Indonesia sebagai negara dengan mayoritas muslim terbesar di dunia, tentunya harus mempunyai pengetahuan mengenai produk-produk keuangan syariah yang baik. Namun, potensi wakaf dari besarnya umat Islam di Indonesia belum dapat dimanfaatkan dengan optimal di Indonesia. Masyarakat Indonesia hanya mengetahui wakaf sebatas penyerahan tanah, dan diperuntukan untuk makam, pembangunan masjid dan madrasah. Hal ini dibuktikan oleh Badan Wakaf Indonesia (BWI), potensi aset wakaf per tahun mencapai Rp 2.000 triliun dengan luas tanah wakaf mencapai 420.000 hektare. Sementara potensi wakaf uang bisa menembus kisaran Rp 188 triliun per tahun. Namun, saat ini potensi wakaf yang terealisasi baru Rp 400 miliar. Hal ini disebabkan kurangnya literasi masyarakat mengenai wakaf, sehingga potensi wakaf yang besar dan dapat menjadi alat pemerataan tidak dapat dioptimalkan (money.kompas.com, 2019).

Literasi keuangan syariah merupakan kemampuan dalam menggunakan pengetahuan dan keterampilan keuangan

serta sikap dalam mengelola keuangan sesuai ajaran Islam (Rahim, et al, 2016). Literasi keuangan syariah membantu masyarakat untuk mengetahui produk-produk keuangan syariah, termasuk dapat membantu masyarakat mengetahui pentingnya wakaf sebagai instrument pemerataan pendapatan dan sarana ibadah umat muslim. Namun, tingkat literasi dan inklusi keuangan syariah di Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan yang dilakukan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) tahun 2019 menunjukkan bahwa indeks literasi keuangan syariah masyarakat Indonesia berada pada posisi 8,93%, meningkat 0,83% dari tahun 2016. Angka ini jauh lebih rendah dibandingkan dengan indeks literasi keuangan konvensional yang berada pada angka 37,72%, dimana meningkat sebesar 8,22%. Tingkat literasi keuangan syariah yang rendah menyebabkan potensi dari wakaf juga tidak dapat dioptimalkan.

Pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman seorang terhadap keuangan syariah adalah hal yang perlu dilakukan dalam meningkatkan literasi keuangan syariah. Menurut Yuliati dan Silvi (2013) tingkat pengetahuan merupakan hal yang penting, karena apabila pengetahuan keuangan seorang individu baik, maka akan memungkinkan untuk memiliki perilaku keuangan yang baik pula. Menurut OECD

(2006) pendidikan keuangan diartikan sebagai proses membangun kebijaksanaan dalam pengambilan keputusan keuangan yang cerdas terkait penggunaan keuangan dan pemilihan produk-produk keuangan untuk kesejahteraan. Kebijakan yang dimaksud ialah pemahaman individu bahwa ketika individu membuat sebuah keputusan selalu ada tanggung jawab dan risiko terhadap keputusan keuangan yang dibuat. Pendidikan literasi keuangan mengarahkan individu untuk dapat mengambil keputusan yang tepat dalam menangani masalah keuangan yang ada. Pendidikan keuangan syariah sendiri akan mengarahkan individu untuk dapat mengambil keputusan yang tepat dalam menangani masalah keuangannya dan memahami mengenai produk keuangan syariah termasuk instrumen pemerataan seperti wakaf.

Pendidikan literasi keuangan syariah di Universitas belum terlalu diutamakan, terutama di beberapa universitas negeri yang tidak mempunyai latar belakang Islam. Namun, sejauh ini di universitas negeri tersebut tetap mengajarkan keuangan syariah. Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu universitas yang memiliki mata kuliah akuntansi syariah. Namun, tingkat literasi keuangan mahasiswa FE UNY masih rendah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ulfatun (2016) tingkat literasi keuangan mahasiswa FE UNY hanya sebesar 57% dan untuk tingkat literasi

keuangan jurusan pendidikan akuntansi sebesar 56%. Jika presentase tersebut diinterpretasikan ke dalam kriteria tingkat literasi keuangan menurut Chen dan Volpe (1998), maka persentase tersebut masih berada dalam kategori rendah. Rendahnya tingkat literasi keuangan mahasiswa. Pendidikan Akuntansi FE UNY ini menunjukkan bahwa pengetahuan mahasiswa masih rendah terhadap literasi keuangan syariah. Survei lainnya dilakukan untuk mengukur pemahaman Mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2018 mengenai pemahaman wakaf. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di kelas Pendidikan Akuntansi angkatan 2018, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mahasiswa terhadap wakaf juga masih rendah, tercatat nilai rata-rata mahasiswa sebesar 45,75. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan mahasiswa mengenai wakaf masih rendah.

Media merupakan salah satu faktor kunci dalam meningkatkan literasi keuangan syariah dan wakaf mahasiswa. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:19), kedudukan media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan, dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara teliti, jelas, dan menarik. Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam pembelajaran. Dalam pendidikan literasi keuangan syariah, media pembelajaran digunakan untuk

mempermudah dalam penyampaian literasi keuangan syariah. Tentu saja, media yang seharusnya dibutuhkan ialah media yang menarik dan tidak membosankan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat memungkinkan setiap pendidik dapat menggunakan berbagai media yang dianggap cocok dengan peserta didik atau materi ajar. Media audio visual merupakan media yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Media audio visual menggabungkan dua indra yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran sehingga membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran. Selain media audio visual, saat ini berkembang media dalam bidang multimedia. Media ini dengan multimedia dinilai lebih efektif untuk menyampaikan informasi karena sifatnya lebih interaktif. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Subono (2011) mengemukakan bahwa media multimedia memiliki tampilan menarik, interaktif, dan menampilkan simulasi alat dan cara kerjanya sehingga penggunaan multimedia lebih efektif daripada media pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari motivasi dan perhatian siswa yang meningkat. Teknologi dalam bidang multimedia yang sedang berkembang adalah Augmented Reality (AR). Menurut pendapat dari Mustaqim (2016), AR adalah penggabungan konsep dunia maya dengan dunia nyata untuk

menghasilkan informasi dari data yang diambil dari sebuah objek nyata sehingga informasi tersebut ketika ditampilkan menjadi interaktif dan nyata. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Auliya dan Munasiah (2018), media pembelajaran dengan AR terbukti memiliki peranan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematis, karena memberikan kemudahan siswa memahami konsep, memiliki interaksi, dan tampilan visual yang lebih baik, serta memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran “WaqafAR” Berbasis Audio Visual Berbantu Augmented Reality Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Syariah Aspek Wakaf”. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa FE UNY terhadap literasi keuangan syariah aspek wakaf.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode Research and Development (R&D) model ADDIE.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang beralamat di Jl. Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281 selama bulan Desember 2019 sampai dengan Juli 2020.

Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini terdiri dari 5 (lima) tahap utama, yaitu (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation). Berikut penjelasan dari setiap tahapan pengembangan.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan yaitu studi literatur. Penelitian pendahuluan ini diharapkan memperoleh beberapa aspek analisis kebutuhan, yaitu :

- a. Analisis kebutuhan siswa, bertujuan untuk mengetahui permasalahan pada saat pembelajaran berlangsung.
- b. Analisis media pembelajaran yang digunakan, bertujuan untuk menentukan jenis media

- pembelajaran apa yang tepat untuk dikembangkan.
- c. Analisis Materi/kompetensi, bertujuan untuk menyesuaikan materi/kompetensi yang dimasukkan dalam media pembelajaran agar tetap sesuai dengan kurikulum.
2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Perancangan produk pada tahapan ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan. Kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan dan implementasi diantaranya:

 - a. Rancangan awal media

Rancangan awal atau desain awal merupakan rancangan awal peneliti tentang produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan harus dirancang sesuai subjek penelitian dan materi yang digunakan.
 - b. Penyusunan Tes

Tes merupakan penghubung antara tahap *analyze* dan tahap *design*. Tes disusun berdasarkan aspek-aspek yang telah dikemukakan dalam kajian teori. Tes ini digunakan untuk mengukur pemahaman mahasiswa mengenai wakaf sebelum dan setelah diterapkan media.
 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan beberapa kegiatan, yaitu:

 - a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan menjadi produk Media Pembelajaran.
 - b. Validasi

Pada tahap ini media awal divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi literasi keuangan. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap media yang dikembangkan.
 - c. Revisi I

Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi literasi keuangan.
 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pemahaman wakaf mahasiswa yang meliputi keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi peneliti akan mengukur keefektifan Media Pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran tersebut maka perlu diadakan uji efektifitas. Dalam menguji efektifitas peneliti menggunakan desain eksperimen (*before-after*). Alat diuntuk mengukur Literasi Wakaf Mahasiswa tersebut dengan cara pengerjaan tes oleh mahasiswa mengenai pemahaman wakaf sebelum dan sesudah penerapan media.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2018. Objek dalam penelitian ini adalah pemahaman wakaf mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2018.

Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan Media Pembelajaran berupa kritik dan saran dari para ahli materi, ahli media dan praktisi serta penilaian siswa. Sedangkan, data kuantitatif merupakan data penilaian tentang kelayakan Media Pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi dan data mengenai pemahaman wakaf mahasiswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes dan angket. Angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi sedangkan tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman mahasiswa mengenai wakaf.

Teknik Analisis Data

1. Data lembar validasi para ahli

Data kualitatif berupa kritik dan saran dari para ahli materi, ahli media dan praktisi, data ini dianalisis secara deskriptif. Sedangkan, data kuantitatif berupa data penilaian tentang kelayakan Media Pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi dan data mengenai pemahaman wakaf

mahasiswa. Data kuantitatif tersebut akan dianalisis sebagai berikut.

Data lembar penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media disusun dengan skala interval 1 sampai 5. Analisis data lembar penilaian menggunakan analisis statistik deskriptif dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tabulasikan skor jawaban dari skala lima pada setiap item butir instrument pada setiap aspek.

b. Hitung *mean* skor jawaban pada

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

setiap aspek dengan rumus:

Keterangan:

\bar{X} : Skor rata-rata

x : Jumlah skor butir

n : Jumlah butir

c. Untuk penilaian kelayakan multimedia secara keseluruhan dilakukan dengan cara yang sama dengan melibatkan semua skor item pada ketiga aspek. Seluruh skor item dibagi dengan jumlah aspek penilaian.

Catatan : Bagi multimedia yang belum mencapai kriteria dibutuhkan (layak atau sangat layak) perlu dilakukan revisi sesuai saran dan selanjutnya dilakukan penilaian kembali hingga hasilnya mencapai

kriteria layak atau sangat layak digunakan.

Tabel 1. Interpretasi kelayakan

Interval skor	Nilai	Kategori
4,17 – 5,00	A	Sangat layak
3,33 – 4,16	B	Layak
2,50 – 3,32	C	Kurang Layak
1,00 – 2,49	D	Tidak Layak

2. Data Penilaian Pengetahuan Mahasiswa

Data penilaian pengetahuan wakaf mahasiswa diperoleh dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* mahasiswa dari kelas eksperimen (menggunakan media AR) dan kelas kontrol (tidak menggunakan media AR). Data akan dianalisis menggunakan Uji *Independent T-test* dan uji *gain score*. Uji *Independent t-test* digunakan untuk menguji dua sampel berpasangan berasal dari populasi yang mempunyai *mean* yang sama. Pengujian hipotesis ini digunakan untuk membuktikan ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Analisis ini dilakukan dengan aplikasi SPSS, dimana hipotesis diterima atau ditolak pada taras signifikansi 5% (0,05). Sementara itu, *gain test* dilakukan untuk menghitung nilai *gain* (g) untuk

mengetahui perbedaan efektifitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Gain test dilakukan dengan skor post test.

$$g = \frac{\text{skor eksperimen} - \text{skor kontrol}}{\text{skor maksimum} - \text{skor kontrol}}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, diperoleh nilai atau skor yang menunjukkan seberapa besar perbedaan efektifitas dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai gain untuk mendapatkan keterangan mengenai peningkatan pengetahuan tergolong tinggi, sedang, ataupun rendah.

Tabel 2. Kriteria nilai *gain*

Nilai g	$g > 0,7$	$0,7 < g < 0,3$	$g < 0,3$
Kriteria	Tinggi	Sedang	Rendah

Hake (2012)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran “*WaqafAR*” mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur

pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis ini terdiri dari 3 tahap analisis yaitu: analisis kebutuhan, analisis media pembelajaran, dan analisis materi

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk melakukan identifikasi masalah yang dihadapi. Berdasarkan survei pemahaman yang telah dilakukan, pemahaman mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2018 masih rendah, tercatat nilai rata-rata mahasiswa sebesar 45,75. Berdasarkan hasil survei pemahaman di atas, kebanyakan mahasiswa kurang mengetahui dalam hal sejarah wakaf, jenis wakaf, rukun wakaf, dan akuntansi wakaf. Pengetahuan mahasiswa hanya sebatas mengenai pengertian wakaf, orang yang berwakaf serta orang yang mengelola wakaf. Walaupun survei pemahaman ini dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi, namun dari keseluruhan mahasiswa hanya 25% mahasiswa yang menjawab benar pada soal akuntansi wakaf. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang

dilakukan kurang menarik. Selain itu, materi Akuntansi Syariah yang memiliki banyak istilah asing menyebabkan mahasiswa kebingungan terhadap istilah asing yang muncul dalam materi. Hal ini yang membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami teori. Dalam pemahaman akuntansi, mahasiswa kesulitan memahami logika alam pemahaman akuntansi, mahasiswa kesulitan memahami logika dari transaksi wakaf yangri transaksi wakaf yang muncul. Mahasiswa kurang mampu menganalogikan transaksi wakaf, sehingga mempersulit mereka dalam mencatat pencatatannya. Oleh karena itu, dikembangkan media AR yang dapat meningkatkan analogi dari mahasiswa terhadap pencatatan akuntansi dalam transaksi wakaf.

b. Analisis pembelajaran

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat memungkinkan setiap pendidik dapat menggunakan berbagai media yang dianggap cocok dengan peserta didik atau materi ajar. Media *audiovisual* merupakan media yang dapat membuat pembelajaran lebih

menarik. Media *audiovisual* dinilai lebih menarik daripada media *visual*. Hal ini dikarenakan media *audiovisual* menggabungkan antara indra penglihatan dan pendengaran. Selain media *audiovisual*, saat ini berkembang pula media yang interaktif yaitu multimedia. Salah satu teknologi dalam bidang multimedia yang berkembang adalah *Augmented Reality* (AR). AR dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dari sebuah materi. Dalam penelitian ini AR dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dari transaksi wakaf.

c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan untuk menyesuaikan materi dengan kurikulum yang diterapkan. Hal ini dilakukan agar produk yang dihasilkan tidak menyimpang dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan kurikulum Pendidikan Akuntansi, kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa adalah dapat memahami wakaf serta menerapkan pencatatan materi tersebut pada kasus pilihan. Kompetensi tersebut terbagi menjadi 4 indikator yaitu pengertian wakaf, sejarah wakaf,

jenis wakaf, dasar syariah, dan akuntansi wakaf.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain media pembelajaran “*WaqafAR*” terdiri dari tahap perancangan media *AudioVisual* dan Animasi AR serta penyusunan materi dan soal yang digunakan dalam media.

a. Rancangan awal media

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis *AudioVisual* berbantu *Augmented Reality* (AR). Tujuan dibuat media “*WaqafAR*” untuk meningkatkan pemahaman analogi mahasiswa mengenai transaksi akuntansi syariah kompetensi wakaf. Konsep dari media pembelajaran ini adalah dapat menampilkan sebuah kejadian transaksi dari *Smartphone* pengguna. Apabila pengguna mengarahkan kamera ke gambar yang telah disiapkan, maka tampilan kejadian transaksi akan keluar diikuti oleh *audio* penjelasan mengenai transaksi serta jurnal di bagian bawah kamera. Selain *smartphone*, dalam penggunaan media ini juga dibutuhkan media lain yang digunakan untuk mendukung aplikasi “*WaqafAR*”. Media lain tersebut yaitu sebuah buku yang menjelaskan prosedur penggunaan serta materi dari

wakaf. Dalam buku tersebut nantinya akan dijelaskan apa tujuan dari dibuat media, cara penggunaan, dan materi wakaf serta istilah-istilah yang belum dimengerti.

Untuk konsep AR dari media pembelajaran “*WaqafAR*” adalah menampilkan transaksi penerimaan wakaf dan hasil dari pengelolaan dana wakaf ke bentuk animasi AR, sehingga pengguna dapat memahami analogi pencatatan akuntansi dari transaksi wakaf. Transaksi penerimaan wakaf akan menampilkan seorang pewakaf dan nazhir yang sedang melakukan transaksi penerimaan wakaf, dimana harta dari pewakaf akan berpindah ke nazhir selaku pengelola wakaf. Sedangkan dalam transaksi hasil dana pengelolaan wakaf, akan menunjukkan kejadian seorang pasien yang berobat di Rumah Sakit (dari pengelolaan dana wakaf).

b. Penyusunan materi dan tes

Pada tahap ini peneliti menyusun materi, soal dan kunci jawaban. Adapun materi, soal dan kunci jawaban yang dimuat dalam Media Pembelajaran “*WaqafAR*” disesuaikan dengan materi yang terdapat di silabus mata kuliah

Akuntansi Syariah yaitu pada kompetensi Wakaf menjelaskan pengertian wakaf, sejarah wakaf, jenis wakaf, dasar syariah, dan akuntansi wakaf. Bentuk soalnya sendiri yaitu terdiri dari pilihan ganda setiap soal tersebut sudah disediakan kunci jawaban.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan dalam pengembangan media “*WaqafAR*” terdiri dari tahap pembuatan media dan validasi ahli.

a. Pembuatan media

Desain media ini didasarkan pada *Storyboard* dan skrip animasi yang telah dibuat. Sedangkan, pembuatan media dibagi menjadi beberapa tahap:

1) Pembuatan Buku Materi dan Prosedur Penggunaan

Pembuatan buku ini dengan menggunakan *Ms. Word* dan *Corel Draw X7*. Penggunaan *Ms. Word* digunakan untuk menginput materi dan desain isi dari buku. Desain isi buku dibuat lebih sederhana sehingga tidak memerlukan penggunaan *Corel Draw*. *Corel Draw X7* digunakan untuk mendesain sampul buku agar lebih menarik.

2) Pembuatan aplikasi dan animasi AR

Pembuatan aplikasi dan animasi AR menggunakan *software* Unity 3D dan *vuforia SDK* sebagai pendukung pengembangan *Augmented Reality*. Sedangkan untuk proses pengkodean dilakukan menggunakan *software* Microsoft *Visual Studio 2012* dan untuk proses pembuatan *resource* objek menggunakan aplikasi *corel draw X7* dan *Blender*.

b. Validasi Ahli

Tahap validasi ahli merupakan tahap penilaian media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi (dosen). Peran masing-masing ahli berbeda dalam menilai media yang dibuat. Ahli materi menilai kelayakan materi yang disajikan dalam media. Ahli media menilai kelayakan media tanpa memerhatikan segi materi. Sedangkan praktisi menilai dari sisi materi dan sisi media. Validasi ahli materi terdiri dari 3 aspek yaitu: panduan dan informasi, konten/materi, dan evaluasi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Rata-rata
1	Panduan dan Informasi	4,25
2	Konten/Materi	4,44
3	Evaluasi	4,00
Rata-rata		4,23

Hasil keseluruhan aspek validasi yang dilakukan ahli materi adalah sebesar 4,23 dan dikategorikan “Sangat Layak”.

Validasi ahli media terdiri dari 6 aspek yaitu: panduan dan informasi, kinerja program, sistematika, estetika, kualitas narasi atau *audio*, dan kualitas video atau animasi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Rata-rata
1	Panduan dan Informasi	4
2	Kinerja Program	5
3	Sistematika	4
4	Estetika	4,25
5	Kualitas <i>audio</i>	5
6	Kualitas animasi	4
Rata-rata		4,375

Hasil keseluruhan aspek validasi yang dilakukan ahli media

adalah sebesar 4,375 dan dikategorikan “Sangat Layak”.

Validasi praktisi yaitu validasi media dari keseluruhan aspek baik dari seluruh aspek materi dan seluruh aspek media.

Tabel 5. Hasil Validasi Praktisi

No	Aspek	Rata-rata
1	Panduan dan Informasi	4
2	Konten/Materi	4
3	Evaluasi	4
4	Kinerja Program	4
5	Sistematika	4
6	Estetika	4
7	Kualitas <i>audio</i>	4
8	Kualitas animasi	4
Rata-rata		4

Hasil keseluruhan aspek validasi yang dilakukan oleh praktisi adalah sebesar 4 dan dikategorikan “Layak”.

Hasil rata-rata dari ketiga ahli adalah sebesar 4,20 dan dikategorikan “Sangat Layak”.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini merupakan tahap dimana media diterapkan dan dinilai oleh mahasiswa. Mahasiswa yang memberikan penilaian terhadap media berjumlah 36 orang. Instrumen yang digunakan dalam media ini adalah

angket penilaian. Angket penilaian terdiri dari beberapa aspek yaitu panduan dan informasi, konten/materi, evaluasi, desain dan fasilitas belajar, dan yang terakhir efek pedagogik. Berikut hasil penilaian yang telah dilakukan responden terhadap media *WaqafAR*. Aspek panduan dan informasi memiliki nilai 4,18, aspek konten/materi memiliki nilai 4,19, aspek evaluasi memiliki nilai 4,17, dan aspek efek pedagogik memiliki nilai 4,30. Keempat aspek tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Sedangkan aspek desain dan fasilitas belajar memiliki nilai 4,02 termasuk dalam kategori “Layak”.

Tabel 12. Hasil Penilaian Mahasiswa

No	Aspek	Rata - rata
1	Panduan dan Informasi	4,18
2	Konten/Materi	4,19
3	Evaluasi	4,17
4	Desain Fasilitas Belajar	4,02
5	Efek Pedagogik	4,30
Rata-rata		4,17

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian media *WaqafAR* oleh mahasiswa diperoleh hasil rata-rata dari seluruh aspek sebesar 4,17. Apabila diinterpretasikan maka hasil penilaian media *WaqafAR* oleh mahasiswa dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Namun,

berdasarkan komentar dan saran yang disampaikan oleh mahasiswa. Terdapat saran untuk merapikan terkait background aplikasi dan menu soal yang terpisah dengan menu animasi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang terakhir dalam penelitian RnD model ADDIE. Pada tahap ini peneliti melakukan uji efektifitas dan mengukur peningkatan responden dari penerapan terhadap masing-masing kelas yang telah diberikan. Pengujian efektifitas menggunakan *uji Independent t-test*, namun sebelumnya peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Uji efektifitas dilakukan terhadap 2 (dua) kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana masing-masing kelas berisikan 36 responden. Kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberikan penerapan media *WaqafAR*, sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan penerapan media *WaqafAR*. Instrumen dalam uji efektifitas menggunakan tes. Tes dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan soal yang sama.

Uji prasyarat menunjukkan hasil uji *normalitas* yang normal dan uji *normalitasvarians* yang homogen. Hasil sig uji *normalitas* masing-masing kelas menunjukkan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal. Hal ini

dapat dilihat dari kelas kontrol yang memiliki sig = 0,200 > 0,05 dan kelas eksperimen yang memiliki sig = 0,129 > 0,05. Hasil sig uji *normalitasvarians* menunjukkan hasil sig = 0,070 > 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelas homogen atau memiliki kemampuan yang sama.

Uji efektifitas media *WaqafAR* menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil uji *independent sample t-test* yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sig dari *independent sample t-test* adalah sebesar 0,0006. Karena sig 0,0006 < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman akuntansi wakaf kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah penerapan media *WaqafAR*.

Efektifitas media juga dapat dilihat dengan membandingkan hasil tes yang telah dikerjakan dan perhitungan uji *gain score*.

Tabel 13. Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Pernyataan	Nilai rerata	
		<i>Pre</i>	<i>Post</i>
1	Kelas Kontrol	54,815	58,889
2	Kelas Eksperimen	60,926	71,111

Hasil dari *pre-test* kelas kontrol adalah sebesar 54,815, sedangkan kelas eksperimen adalah 60,926. Hasil dari

post-test kontrol adalah sebesar 58,889 dan kelas eksperimen adalah sebesar 71,111. Hal ini membuktikan bahwa terjadi kenaikan nilai baik dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, kenaikan masing-masing kelas adalah sebesar 4,074 dan 10,185. Kenaikan kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *WaqafAR* lebih efektif. Selanjutnya untuk mengetahui interval perbedaan kenaikan nilai tes tersebut dilakukan uji *gain score*.

$$g = \frac{\text{skor eksperimen} - \text{skor kontrol}}{\text{skor maksimum} - \text{skor kontrol}}$$

$$g = \frac{71,11 - 58,89}{100 - 58,89}$$

$$g = 0,2973 \text{ dibulatkan } 0,30$$

Uji *gain score* menunjukkan hasil sebesar 0,30, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat efektifitas penerapan media *WaqafAR* menggunakan uji *gain score* dikategorikan **rendah**.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran “*WaqafAR*” mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Berikut kesimpulan dari hasil dan pembahasan yang telah peneliti lakukan ini.

Tahap Analisis (*Analyze*) meliputi: analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, dan analisis materi. Berdasarkan survei yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa pemahaman mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2018 masih rendah, tercatat nilai rata-rata mahasiswa sebesar 45,75.

Tahap desain (*design*) terdiri dari tahap perancangan media *AudioVisual* dan Animasi AR serta penyusunan materi dan soal yang digunakan dalam media. Konsep dari media pembelajaran ini adalah dapat menampilkan sebuah kejadian transaksi dari *Smartphone* pengguna, selain itu tersedia sebuah buku yang menjelaskan prosedur penggunaan serta materi dari wakaf. Animasi AR yang dibuat akan menampilkan transaksi penerimaan wakaf dan hasil dari pengelolaan dana wakaf ke bentuk animasi AR. Transaksi penerimaan wakaf akan menampilkan seorang pewakaf dan nazhir yang melakukan transaksi penerimaan wakaf, sedangkan dalam transaksi hasil dana pengelolaan wakaf akan menunjukkan kejadian seorang pasien yang berobat di Rumah Sakit. Penyusunan materi dan tes Media Pembelajaran "*WaqafAR*" disesuaikan dengan materi yang terdapat di silabus mata kuliah Akuntansi Syariah. Bentuk soalnya sendiri yaitu terdiri dari pilihan ganda.

Tahap pengembangan terdiri terdiri dari tahap pembuatan media dan validasi ahli. Pembuatan buku pendukung menggunakan *Ms. Word* dan *Corel Draw X7*. Pembuatan aplikasi dan animasi AR menggunakan *software Unity 3D* dan *vuforia SDK* sebagai pendukung pengembangan *Augmented Reality*. Sedangkan untuk proses pengkodean dilakukan menggunakan *software* Microsoft *Visual Studio 2012* dan untuk proses pembuatan *resource* objek menggunakan aplikasi *corel draw X7* dan *Blender*. Validasi Ahli dilakukan oleh 3 (tiga) ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi. Hasil keseluruhan aspek validasi yang dilakukan ahli materi adalah sebesar 4,23 dan dikategorikan "Sangat Layak". Hasil keseluruhan aspek validasi yang dilakukan ahli media adalah sebesar 4,375 dan dikategorikan "Sangat Layak". Hasil keseluruhan aspek validasi yang dilakukan oleh praktisi adalah sebesar 4 dan dikategorikan "Layak". Hasil rata-rata dari ketiga ahli adalah sebesar 4,20 dan dikategorikan "Sangat Layak".

Tahap implementasi (*implementation*) merupakan tahap dimana media diterapkan dan dinilai oleh mahasiswa. Hasil rekapitulasi penilaian mahasiswa dari seluruh aspek yang dinilai menunjukkan hasil sebesar 4,17 dan dikategorikan "Sangat Layak".

Tahap evaluasi merupakan tahap yang terakhir dalam penelitian RnD model ADDIE. Pada tahap ini peneliti melakukan uji prasyarat analisis, uji paired sample t-test dan uji *gain score*. Uji prasyarat terdiri dari uji *normalitas* dan uji *normalitasvarians*. Uji *normalitas* menunjukkan data yang digunakan berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari kelas kontrol yang memiliki $\text{sig} = 0,200 > 0,05$ dan kelas eksperimen yang memiliki $\text{sig} = 0,129 > 0,05$. Hasil *sig* uji *normalitasvarians* menunjukkan hasil kedua kelas homogen. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji *normalitasvarians* dengan $\text{sig} = 0,070 > 0,05$. Uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman akuntansi wakaf kelas eksperimen dengan kelas kontrol setelah penerapan media *WaqafAR* dengan hasil $\text{sig} = 0,0006 < 0,05$. Uji *gain score* merupakan uji terakhir yang dilakukan untuk mengetahui interal perbedaan efektifitas dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil dari *post-test* kontrol adalah sebesar 58,889 dan kelas eksperimen adalah sebesar 71,111. Berdasarkan hasil *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil uji *gain score* sebesar 0,30, sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat efektifitas penerapan media *WaqafAR* menggunakan uji *gain score* dikategorikan **rendah**.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan beberapa saran baik untuk dosen, mahasiswa, dan peneliti berikutnya.

1. Bagi Dosen

Dosen yang mengampu mata kuliah akuntansi syariah diharapkan dapat memanfaatkan media ini. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat membantu dosen untuk memberikan pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien.

2. Bagi mahasiswa

Mahasiswa sebagai peserta didik diharapkan untuk selalu mandiri dalam setiap pembelajaran yang dilakukan. Dengan adanya media ini diharapkan mahasiswa dapat belajar mandiri dalam kompetensi yang ada pada media ini.

3. Bagi Peneliti Berikutnya

Peneliti berikutnya diharapkan dapat menindaklanjuti untuk pengujian efektifitas penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* dengan materi akuntansi syariah yang lain atau dapat meneliti keefektifan media *WaqafAR* untuk seluruh program studi FE UNY maupun kampus lain yang memiliki kompetensi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Auliya, R. N., dan Munasiah. (2018). Efektivitas Augmented Reality dengan Qr Codedalam Pembelajaran Geometri 3D. *UNES Journal of Education Scienties, volume 2, issue 2, halaman 127 – 132*. Di ambil pada tanggal 28 Desember 2019, dari ojs.ekasakti.org.
- Badan Perencanaan Pembangunan Nasional. (2018). *Masterplan Ekonomi Syariah Indonesia 2019-2024*. Di ambil pada tanggal 29 Desember 2019, dari ubico.id.
- Badan Pusat Statistik. (2019). *Berita Resmi Statistik:15 Juli 2019*. Di ambil pada tanggal 26 Desember 2019, dari bps.go.id.
- Chen, H dan Volpe, R. P. (1998). An analysis of personal financial literacy among college students. *Financial Services Review, 7 (2), 107–128*. Di ambil tanggal 27 April 2019, dari [https://doi.org/10.1016/S1057-0810\(99\)80006-7](https://doi.org/10.1016/S1057-0810(99)80006-7)
- Fitriana, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran “Sharing With Syari” Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Literasi Keuangan Syariah*. Skripsi. Fakultas Ekonomi UNY. Di ambil pada tanggal 25 Desember 2019 dari journal.student.uny.ac.id.
- Global Religious Futures. 2019. *Worldwide All Population, 2020*. Di ambil pada tanggal 27 Desember 2019, dari <http://www.globalreligiousfutures.org>.
- Kementerian Keuangan.(2003). *Undang-Undang RI Nomor 41, Tahun 2004, tentang Wakaf*.
- Kustandi, C., dan Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurhayati, S. dan Wasilan. (2014). *Akuntansi Syariah di Indonesia: edisi 3*. Jakarta: Salemba Empat.
- OECD. (2006). *The Importance of Financial Education*. Di ambil pada tanggal 27 Desember 2019, dari www.oecd.org/publications/Policybriefs.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2019). *Survei Nasional Literasi dan Inklusi Keuangan 2019*. Diakses tanggal 17 Februari 2020 dari www.ojk.go.id.
- Rahim, S. H. A. et al. (2016). Islamic Financial Literacy and its Determinants among University Students: An Exploratory Factor Analysis. *International Journal of Economics and Financial Issues, 6(S7), 32–35*. Di ambil pada tanggal 26 Desember 2019, dari pdfs.semanticscholar.org.
- Setiawan, S. R. D. (2019). *Potensi Besar, Wakaf Produktif Belum Tersosialisasi dengan Baik*. Di ambil pada tanggal 25 Desember 2019, dari <https://money.kompas.com/>.
- Sriadhi, S.. (2019). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Di ambil pada tanggal 30 Desember 2019, dari : www.researchgate.net.
- Subono. (2016). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Sistem Kendali Elektronik Di SMK Negeri 2 Sragen*. Skripsi, Fakultas Teknik. Di ambil pada tanggal 28 Desember 2019, dari eprints.uny.ac.id.
- Ulfatun, T., Udhma, U. S., dan Dewi, R. S. (2016). Analisis Tingkat Literasi Keuangan Mahasiswa Fakultas Ekonomi Uniersitas Negeri Yogyakarta Tahun Angkatan 2012-2014 Universitas Negeri Yogyakarta. *PELITA, Volume XI, Nomor 2, halalam 1 - 13*. Di ambil pada

tanggal 27 Desember 2019, dari <https://journal.uny.ac.id>.

Yulianti, N., & Silvi, M. (2013). Sikap Pengelola Keuangan dan Perilaku Perencanaan Investasi Keluarga di Surabaya. *Journal of Business and Banking*, 3(1), 57–68. Di ambil pada tanggal 27 Desember 2019, dari <https://journal.perbanas.ac.id>.