

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *EASY ACCOUNTING* BERBASIS
AUDIO VISUAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR**

***DEVELOPMENT OF AUDIO VISUAL BASED ON EASY ACCOUNTING LEARNING
MEDIA AS A BASIC ACCOUNTING LEARNING MEDIA***

Rizki Kurniasari

*Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta
kurniasaririzki@gmail.com*

Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd

*Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
rizqilyasa@uny.ac.id*

**Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran *Easy Accounting* Berbasis Audio Visual
Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X AKL SMK N 2 Magelang.**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) mengembangkan media pembelajaran *Easy Accounting* berbasis audio visual sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK N 2 Magelang, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Easy Accounting* berbasis audio visual. Penilaian kelayakan tersebut meliputi penilaian ahli dan respon siswa. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model 4D. Subjek dalam penelitian ini adalah dosen ahli materi, dosen ahli media, praktisi dari guru akuntansi SMK N 2 Magelang dan siswa SMK N 2 Magelang. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Easy Accounting* berbasis audio visual. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dilakukan analisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran *Easy Accounting* berbasis audio visual ini meliputi empat tahap yaitu: Tahap *Define* yang merupakan tahap awal untuk mendefinisikan masalah yang muncul di lapangan. Tahap *Design* yaitu tahap merancang produk media pembelajaran berbasis audio visual. Tahap *Develop*, pada tahap ini penilaian media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi guru akuntansi untuk mendapatkan saran dan masukan, kemudian melakukan uji pengembangan untuk mendapatkan respon dari siswa. Tahap *Disseminate*, menyebarluaskan media pembelajaran melalui media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran *Easy Accounting* berbasis audio visual sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan skor sebesar 4,58 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, penilaian ahli media mendapatkan skor sebesar 4,57 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, penilaian praktisi mendapatkan skor 4,57 yang termasuk kategori Sangat Layak, dan respon siswa mendapatkan skor sebesar 4,22 yang termasuk kategori Sangat Layak.

Kata kunci: Media Pembelajaran Akuntansi, Audio Visual, Jurnal Penyesuaian

Abstract: Development Of Audio Visual Based On Easy Accounting Learning Media As A Basic Accounting Learning Media For Class X AKL SMK N 2 Magelang. The purpose of this study was to 1) develop audio-visual based Easy Accounting learning media as a learning media for Basic Accounting for Class X SMK N 2 Magelang, 2) to determine the feasibility of audio-visual based Easy Accounting learning media . The feasibility assessment includes expert judgment and student responses. This development research was conducted using the 4D model. The subjects in this study were lecturers of material experts, lecturers of media experts, practitioners of accounting teachers at SMK N 2 Magelang and students of SMK N 2 Magelang. The object of this research is the audio-visual based Easy Accounting learning media . The data collection technique in this study used a questionnaire. The data obtained from the questionnaire were then analyzed descriptively, quantitatively and qualitatively. The stages in the development of audio-visual-based Easy Accounting learning media include four stages, namely: the Define Stage which is the initial stage for defining problems that arise in the field. Design Stagenamely the stage of designing audio-visual based learning media products. The Develop stage , at this stage the media assessment by material experts, media experts and accounting teacher practitioners to get suggestions and input, then conducts development tests to get responses from students. Disseminate stage , disseminating learning media through social media. The results showed that the feasibility level of the audio-visual-based Easy Accounting learning media as a learning media based on the material expert's assessment got a score of 4.58 which was included in the Very Appropriate category, the media expert's assessment got a score of 4.57 which was included in the Very Appropriate category, assessment practitioners get a score of 4.57 which is in the Very Eligible category, and student responses get a score of 4.22 which is in the Very Eligible category.

Keywords: Accounting Learning Media, Audio Visual, Adjustment Journal

PENDAHULUAN

Mengutip pendapat dari Erwin Hutapea menuliskan bahwa untuk memiliki SDM yang berkualitas diperlukan pendidikan sebagai bekal agar sumber daya manusia tersebut mampu bersaing dengan ketat, juga berpengaruh pada kesempatan yang diperoleh untuk dapat bekerja di berbagai bidang. Selain itu pendidikan saat ini sedang mengalami perubahan yang sangat pesat (Kompas.com). Adanya pandemi seperti saat ini membuat sistem pendidikan nasional mengalami banyak perubahan. Berdasarkan UU No.20 Tahun

2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Melalui tujuan tersebut guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada tanpa menghilangkan

penanaman karakter siswa agar mampu bersaing ditaraf internasional.

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat menjadi tantangan bagi seorang guru supaya dapat menggunakan teknologi yang ada untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas yang menarik dan interaktif. Penelitian yang dilakukan oleh organisasi pendidikan terkemuka Cambridge International-bagian dari Universitas Cambridge di Inggris-menemukan pelajar Indonesia menggunakan teknologi di ruang kelas lebih banyak dari negara lain, bahkan sering mengalahkan negara yang lebih maju. Pelajar Indonesia menduduki peringkat kedua tertinggi di dunia dalam penggunaan komputer desktop (54%) setelah Amerika Serikat. Selain itu, lebih dari dua pertiga pelajar Indonesia (67%) menggunakan ponsel pintar di kelas, dan bahkan lebih banyak menggunakannya untuk mengerjakan pekerjaan rumah (81%) (bbc.com). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Anisaatul Khamidah dan Susanti (2014) tentang pengembangan media pembelajaran akuntansi SMK berbasis animasi interaktif, disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi interaktif mendapatkan skor penilaian sebesar 94,55% dengan kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan dari adanya latar belakang masalah berupa siswa yang tidak

mengetahui konsep dasar dari akuntansi yang ada di lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi di jurusan akuntansi SMK N 2 Magelang saat ini masih banyak guru dalam penyampaian materi atau bahan ajar di dalam kelas hanya menggunakan buku pegangan yang dimiliki guru dan siswa atau hanya dengan sebatas *power point*, belum banyak guru yang memanfaatkan teknologi seperti ponsel pintar, media *quiz online* atau *youtube channel* dalam pembelajaran di dalam kelas. Sehingga bagi siswa yang merasa pembelajaran terkesan membosankan seringkali lebih fokus pada ponsel pintar milik mereka dibandingkan dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas. Siswa seringkali merasa jenuh dengan pembelajaran didalam kelas karena jam pembelajaran yang cukup panjang dan media yang digunakan kurang inovatif.

Perkembangan teknologi yang pesat seharusnya mampu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia melalui peran guru dalam pembelajaran di dalam kelas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wartomo (2016:265-275) menyebutkan hasil pembahasan dari jurnal yang berjudul Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital yaitu guru sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing. Namun, belum semua guru dapat menerapkan pembelajaran yang menarik atau sebagai fasilitator di dalam kelas

dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dikarenakan kemampuan guru tersebut belum maksimal dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, sehingga masih banyak sistem pembelajaran di kelas yang terkesan membosankan bagi peserta didik. Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas sering kali hanya melibatkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan metode ceramah, siswa hanya sekedar mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga komunikasi diantara guru dan siswa belum dapat berjalan secara optimal. Disisi lain siswa seringkali memiliki cara atau kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru, ada yang senang dengan cara melihat, mendengarkan, atau mempraktikkan. Hal tersebut memerlukan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa di era revolusi industri yang semakin canggih saat ini.

Era revolusi industri 4.0 atau sering disebut dengan revolusi industri generasi keempat yang ditandai dengan kemunculan komputer super, kecerdasan buatan atau *Intelegensi Artifisial* (Erwin Hutapea; Kompas.com), memunculkan tantangan bagi dunia pendidikan yaitu bagaimana menyiapkan sumber daya manusia yang tidak akan tergantikan dengan adanya

mesin-mesin canggih atau hal-hal yang sudah terkomputerisasi. Revolusi industri 4.0 juga sudah membawa perubahan yang sangat pesat pada penggunaan media sosial sebagai media komunikasi, televisi yang menjadi media komunikasi paling nyaman dengan tampilan audio visual kini sudah mulai tergeserkan dengan munculnya *vlog* atau video blog yang ada di *channel* youtube. Seringkali dapat kita lihat para artis memamerkan kegiatan kesehariannya melalui video blog mereka dan mendapatkan banyak *subscriber*, *like*, dan komentar. Jika dilihat lebih jauh belum banyak *vlogger* di Indonesia yang memanfaatkan media tersebut untuk menyampaikan pembelajaran yang lebih berharga. Seorang guru harus dapat menjadi contoh bagi siswa dalam menggunakan sistem komputerisasi dengan efektif, komunikatif dan interaktif. Minimal siswa harus mampu memilah tayangan mana saja yang baik untuk dilihat dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang dia dapatkan di sekolah maupun di rumah.

Media pembelajaran berbasis audio visual dapat digunakan pada era milenial saat ini. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dengan bahasa yang sering digunakan sehari-hari maka akan meningkatkan proses komunikasi antar siswa maupun dengan guru meskipun melalui orientasi pembelajaran pada Kurikulum 2013 yang

berfokus pada siswa, sehingga dapat mengurangi kegagalan dalam komunikasi. Media Pembelajaran berbasis audio visual saat ini banyak diminati peserta didik, dengan memanfaatkan teknologi yang dapat meningkatkan minat peserta didik untuk mencari tau lebih dalam tentang materi yang disampaikan. Melalui media pembelajaran juga dapat mengarahkan peserta didik untuk menggunakan teknologi dan untuk mencobanya untuk hal yang lebih bermanfaat. Media pembelajaran berbasis audio visual juga dirasa mampu mengikuti trend yang ada di era milenial seperti saat ini.

SMK N 2 Magelang merupakan sekolah favorit yang banyak diminati peserta didik bidang keahlian Bisnis dan Manajemen yang ada di Kota Magelang. Data statistik Penerimaan Peserta Didik Baru tahun ajaran 2018/2019 menyebutkan rata-rata nilai siswa yang diterima di SMK N 2 Magelang pada jurusan Akuntansi Keuangan Lembaga yaitu 31,58 dengan nilai tertinggi 38,56 dan nilai terendah 22,53 dengan jumlah siswa yang diterima yaitu 108 siswa. Passing grade tingkat provinsi SMK N 2 Magelang menduduki peringkat 14 dari rerata Indeks Integritas Ujian Nasional 6 tahun terakhir (citraindonesia.com). SMK N 2 Magelang terletak di Jalan Jend. A. Yani 135 A Magelang yang strategis berada dipinggir jalan utama Magelang-Semarang. Sekolah

juga memiliki fasilitas yang lengkap dan memadai termasuk laboratorium akuntansi, baik untuk lab akuntansi manual maupun lab komputer akuntansi. Sekolah juga memberikan akses *wifi* bagi siswa-siswi di sekolah meskipun baru ada di beberapa titik saja dengan jaringan yang lancar. Siswa juga diijinkan untuk membawa ponsel pintar kesekolah namun seringkali belum dimanfaatkan secara maksimal baik oleh guru maupun oleh siswa sendiri. Berdasarkan hasil observasi sebanyak 80% siswa kelas X AKL telah memiliki ponsel pintar dengan akses internet yang memadai baik di sekolah maupun dirumah. Siswa sering kali melakukan jelajah materi di internet namun belum mampu memilih sumber-sumber yang dapat dipercaya dan menarik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas X AKL 3 SMK N 2 Magelang menyebutkan bahwa mereka sering mengakses materi pelajaran Akuntansi Dasar dari blogspot.com maupun wordpress.com namun belum ada yang mampu memberikan motivasi lebih karena materi hanya berupa tulisan-tulisan, adanya gambar merupakan gambar iklan yang seringkali mengganggu. Guru sudah berupaya menggunakan metode agar mempermudah penyampaian materi di dalam kelas, namun belum sepenuhnya memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Guru juga menggunakan power

point untuk menjelaskan materi di dalam kelas namun belum sepenuhnya menarik perhatian siswa, siswa lebih sering bermain ponsel pintarnya yang diletakkan di laci meja. Oleh karena itu, pendidik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi terutama ponsel pintar untuk proses pembelajaran di dalam kelas.

Salah satu media pembelajaran yang diklasifikasikan oleh Wina Sanjaya (2012:118) yaitu media audio visual. Di lihat dari sifatnya media terbagi kedalam media auditif, media visual dan media audio visual. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua. Peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat media pembelajaran berbasis audio visual untuk mata pelajaran Akuntansi Dasar.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Easy Accounting* Berbasis Audio Visual sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK N 2 Magelang”. Dengan adanya media pembelajaran berbasis audio visual

tersebut, peneliti berharap dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar akuntansi. Selain itu, dapat membantu guru dalam mengatasi solusi pemilihan media pembelajaran yang menarik untuk pelajaran Akuntansi Dasar.

KAJIAN LITERATUR

Pengertian Pembelajaran Akuntansi

Belajar merupakan kegiatan yang dibutuhkan manusia dalam menjalani kehidupan. Menurut Suyono (2014:9) belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepriadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan menurut pemahaman sains konvensional. Sardiman (2011:47-48) mengungkapkan bahwa mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Kalau belajar dikaitkan dengan milik siswa maka mengajar sebagai kaitan guru. Mengajar memiliki pengertian lebih lanjut yaitu menanamkan pengetahuan itu kepada anak didik dengan suatu harapan terjadi proses pemahaman.

Sedangkan pengertian dari pembelajaran menurut Sugihartono, dkk (2013:18) merupakan belajar sebagai suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi dalam jangka panjang, permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan individu lain, dengan lingkungannya. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi atau aktivitas antar individu atau siswa dan guru untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman sehingga akan terjadi perubahan perilaku, sikap dan kepribadian ke arah yang lebih baik.

Pengertian akuntansi menurut Hendi Somantri (2011: 1), dipandang dari sudut kegiatannya secara umum akuntansi dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran dan pelaporan transaksi keuangan yang dilakukan suatu unit usaha agar pihak-pihak yang berkepentingan terhadap perkembangan dan mengambil keputusan ekonomi sesuai dengan kepentingannya. Sedangkan Umi Muawanah (2008: 1) menjelaskan bahwa akuntansi adalah sistem informasi yang memberikan laporan kepada pihak-pihak berkepentingan mengenai kegiatan ekonomi dan kondisi perusahaan. Kardiman (2009: 2) mengungkapkan

pengertian akuntansi sebagai proses pengidentifikasian, pengukuran dan panyampaian informasi ekonomi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi adalah proses interaksi antara guru dengan siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan ekonomi berupa kegiatan pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran dan pelaporan transaksi keuangan yang akan menambah pengalaman untuk merubah sikap atau perilaku ke arah yang lebih baik.

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Yudhi (2013:3) media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Wina Sanjaya (2013:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan

pendidikan seperti buku, televisi koran dan sebagainya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media atau perantara berupa alat dan bahan berupa pesan dari pengirim kepada penerima untuk menyalurkan informasi sebagaimana dari guru kepada siswanya.

Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa (Ishak Abdulhak, 2017). Sedangkan menurut Ega Rima Wati (2016:43) media audio visual merupakan salah satu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar. Penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik, media audio visual merupakan sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, dan ide dalam materi pembelajaran. Paduan antara gambar dan suara pada media audio visual akan membentuk sebuah karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat yang termasuk dalam kategori audio visual adalah televisi, video atau VCD serta sound dan film. Media

audio visual merupakan media pembelajaran yang terjangkau. Materi audio visual yang digunakan haruslah disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media atau alat yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menangkap pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang mempunyai 4 tahapan yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), serta Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis audio visual.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X AKL 3 SMK N 2 Magelang yang beralamat di Jalan Jend. Ahmad Yani No 135 A Magelang, Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan bertahap dari bulan November 2020 – Maret 2021.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari siswa kelas X AKL 3 SMK N 2 Magelang yang terdiri dari 32 siswa, 1 ahli media (Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta), 1 ahli materi (Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta), dan 1 praktisi (Guru Akuntansi SMK N 2 Magelang) dan obyek dalam penelitian ini yaitu Media Pembelajaran berbasis audio visual “*Easy Accounting*”.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden yang dilibatkan dalam proses pengumpulan data yang meliputi ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan siswa SMK N 2 Magelang.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner. Instrumen angket penilaian kelayakan media dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai kelayakan media pembelajaran dari ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan siswa. Aspek yang dinilai dari pengembangan media pembelajaran ini meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran dan komunikasi audio

visual. Penilaian pada angket menggunakan skala Likert (skala 5)

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif diperoleh dari angket penelitian kelayakan media yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran dan siswa. Data kuantitatif yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan langkah sebagai berikut:

Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata tiap aspek dan seluruh aspek dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel. Pedoman Konversi Nilai

Skor	Rumus	Klasifikasi
5	$X > 4,20$	Sangat Layak
4	$3,40 < X \leq 4,20$	Layak
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup

2	$1,80 < X \leq 2,60$	Tidak Layak
1	$1 < X \leq 1,80$	Sangat Tidak Layak

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2018:112)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefinisian

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh pada tanggal 6 Februari 2020 dengan guru Akuntansi SMK N 2 Magelang, guru akuntansi menjelaskan bahwa pembelajaran akuntansi yang dilaksanakan di SMK N 2 Magelang lebih banyak bersifat teacher-centered terlebih pada materi akuntansi dasar. Proses pembelajaran bersifat teacher-centered membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran didominasi oleh guru. Media yang digunakan guru berupa power point, buku pegangan dan latihan soal bagi siswa. Guru mengakui bahwa pengembangan media pembelajaran belum maksimal walaupun sekolah sudah memfasilitasi sarana dan prasarana untuk pengembangan media pembelajaran akuntansi yang bisa digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan pengembangan media

pembelajaran akuntansi yang menarik bagi siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran terutama pada materi akuntansi dasar.

Dalam penelitian ini analisis kepada siswa SMK N 2 Magelang kelas X AKL 3 tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 32 orang. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap siswa, karakteristik siswa SMK N 2 Magelang memiliki respon yang pasif. Selama pembelajaran siswa cepat bosan dan cenderung merasa jenuh dengan penyampaian guru karena menggunakan metode pembelajaran teacher-centered yang didominasi oleh guru sehingga siswa kurang aktif dan materi yang disampaikan belum mampu dipahami secara optimal. Disisi lain siswa menyatakan belum pernah melakukan jelajah dunia maya untuk mencari media-media pembelajaran yang menarik. Dalam analisis ini, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa berupa media berbasis audio visual, yang dapat meningkatkan fokus siswa selama pembelajaran dengan tampilan media berupa video dan animasi gerak.

Tahap Perancangan

Tahap perancangan media dilakukan untuk memudahkan dalam proses pengembangan media. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran

berbasis audio visual. Dalam tahap perancangan ini meliputi:

1) Pemilihan media

Hasil dari analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan analisis tujuan yang menjadi dasar dalam pemilihan media. Media yang dipilih berupa media pembelajaran berbasis audio visual dimana membahas mengenai materi jurnal penyesuaian. Pemilihan media juga berdasarkan adanya kebutuhan media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi terutama pada mata pelajaran akuntansi dasar.

2) Pemilihan format

Setelah memilih media audio visual, peneliti memilih format yang akan digunakan dalam pembuatan media audio visual. Pemilihan format ini berfungsi agar media pembelajaran mudah diakses dan dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran berbasis audio visual. Maka format yang dipilih adalah mp4 dengan aplikasi Kine Master Pro Glass untuk membuat media audio visual.

3) Rancangan awal

Perancangan awal media dimulai dengan membuat storyboard media

pembelajaran akuntansi ini. Storyboard dapat dilihat pada halaman lampiran. Setelah storyboard selesai dilanjutkan dengan pemilihan warna dan tema background, musik dan tokoh.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini dilakukan penilaian media oleh ahli yang terdiri dari dosen ahli materi, dosen ahli media dan praktisi yaitu guru mata pelajaran akuntansi. Penilai media menilai media berdasarkan aspek yang telah disusun. Yaitu aspek tampilan, aspek isi, dan aspek pembelajaran.

1) Penilaian Media

Desain awal media audio visual sebelum diajukan pada subjek penelitian harus melalui tahap penilaian media terlebih dahulu, dalam penilaian media ini dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru akuntansi. Tujuan dari penilaian media untuk mengetahui kelayakan media serta materi dari media audio visual yang dikembangkan. Penilaian ahli materi dan ahli media dilakukan oleh dosen Fakultas Ekonomi UNY dan praktisi dari guru akuntansi SMK N 2 Magelang.

(1) Penilaian Ahli Materi

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi, aspek

penyajian dan aspek pembelajaran. 3 Penilaian kelayakan materi yang ada dalam media pembelajaran ini menggunakan angket. Angket yang disusun menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan sangat kurang baik. Angket untuk ahli materi ini memiliki 15 indikator. Untuk hasil rata-rata penilaian dari ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	41	4,55	Sangat Layak
2	Penyajian	5	5,00	Sangat Layak
3	Pembelajaran	21	4,20	Layak
Rata-rata keseluruhan			4,58	Sangat Layak

(2) Penilaian Ahli Media

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek narasi, visual, audio, penyajian dan penggunaan. Angket untuk ahli media memiliki 20 indikator.

Tabel Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Narasi	20	5,00	Sangat Layak
2	Visual	30	4,28	Sangat Layak

3	Audio	8	4,00	Layak
4	Penyajian	5	5,00	Sangat Layak
5	Penggunaan	27	4,50	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan			4,57	Sangat Layak

(3) Penilaian Praktisi Guru Akuntansi

Penilaian praktisi guru akuntansi yaitu oleh guru mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X AKL SMK N 2 Magelang. Angket untuk praktisi guru akuntansi memiliki 26 indikator penilaian yang dikelompokkan dalam 8 aspek, yaitu aspek materi, aspek pembelajaran, aspek narasi, aspek visual, aspek audio, aspek penyajian, aspek penggunaan dan aspek pengemasan.

Tabel. Hasil Penilaian Praktisi Guru Akuntansi

No	Aspek	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	35	5,00	Sangat Layak
2	Pembelajaran	8	4,00	Layak
3	Narasi	5	5,00	Sangat Layak
4	Visual	34	4,85	Sangat Layak
5	Audio	8	4,00	Layak
6	Penyajian	5	5,00	Sangat Layak
7	Penggunaan	15	5,00	Sangat Layak
8	Pengemasan	12	4,00	Layak
Rata-rata keseluruhan			4,57	Sangat

Layak dalam input link. Langkah selanjutnya

2) Uji Pengembangan

Sebelum media audio visual disebarluaskan maka perlu dilakukan uji pengembangan untuk menunjukkan hasil dari penggunaannya. Uji pengembangan dilakukan di kelas X AKL 3 SMK N 2 Magelang dengan jumlah 32 siswa yang menilai kelayakan media dari aspek materi, aspek penyajian dan aspek penggunaan. Hasil dari uji pengembangan ini ditunjukkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Pengembangan

No	Aspek	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	539	4,21	Sangat Layak
2	Penyajian	1487	4,22	Sangat Layak
3	Penggunaan	814	4,24	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan			4,22	Sangat Layak

Tahap Penyebaran

Setelah media diuji pengembangan, maka langkah selanjutnya adalah penyebaran media audio visual Easy Accounting dengan melakukan upload melalui Youtube. Link asli dari Youtube kemudian disederhanakan menjadi bit.ly/EasyAccounting1 agar mempermudah

adalah membuat postingan tentang pengenalan media audio visual disertai link tersebut untuk dibagikan di sosial media facebook Rizki Kurniasari, Twitter @rizki_niasari serta melalui Whatsapp status. Hasil penelitian ini juga dibuat dalam bentuk artikel ilmiah dan di-publish secara online dalam e-journal yang dikelola jurusan pendidikan akuntansi FE UNY.

Pembahasan Hasil Penelitian

Media pembelajaran audio visual “*Easy Accounting*” melalui tahap penilaian kelayakan yang dilakukan oleh satu orang ahli materi (Yolanderu Septiana, S.Pd., M.Pd.), satu orang ahli media (Endra Murti Sagoro, S.Pd., S.E., M.Sc.), dan satu orang praktisi guru akuntansi (Retnowinarni, S.Pd). berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli pada tabel 4.7 diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,52 sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual “*Easy Accounting*” sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Dasar materi Jurnal Penyesuaian di SMK.

Penilaian siswa terhadap media pembelajaran audio visual “*Easy Accounting*” dilaksanakan pada tahap uji pengembangan. Media audio visual dinilai

oleh siswa selaku sasaran produk. Berdasarkan penilaian siswa secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata 4,22 yang berarti bahwa produk yang dikembangkan mendapat kategori “Sangat Layak”.

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Easy Accounting Berbasis Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Dasar Kelas X AKL SMK N 2 Magelang” memberikan implikasi bahwa setelah media sangat layak untuk diimplementasikan kemudian media tersebut dinilai kembali oleh siswa sebagai sasaran produk. Media dapat dikatakan layak untuk diterapkan apabila mendapatkan penilaian mahasiswa dengan minimal nilai yang didapatkan yaitu >3,40 dalam kategori layak, seperti media pembelajaran audio visual “Easy Accounting” yang mendapatkan rerata skor penilaian siswa pada uji pengembangan yaitu 4,22 dengan kategori sangat layak sehingga media tersebut dapat diterapkan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK jurusan akuntansi.

Produk akhir pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis audio visual “Easy Accounting”. Media audio visual “Easy Accounting” merupakan media pembelajaran yang menampilkan gambar/video dan suara yang direkam dan

digabungkan menjadi satu kesatuan, sehingga penyampaian materi pembelajaran jurnal penyesuaian tidak terkesan membosankan.

Kelebihan dari media pembelajaran audio visual “Easy Accounting” antara lain:

- (1) Mudah dalam mengakses video pembelajaran audio visual “Easy Accounting” dari aplikasi Youtube.
- (2) Tampilan yang menarik dan tulisan jelas dari media pembelajaran audio visual “Easy Accounting”.

Kelemahan dari media pembelajaran audio visual “Easy Accounting” antara lain:

- (1) Kurangnya label atau identitas dari media pembelajaran audio visual “Easy Accounting”.
- (2) Materi yang ada dalam media pembelajaran audio visual “Easy Accounting” masih terbatas untuk materi jurnal penyesuaian.
- (3) Memerlukan adanya jaringan internet untuk mengakses media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual

sebagai media pembelajaran akuntansi dasar kelas X AKL 3 SMK N 2 Magelang telah dikembangkan dengan model 4D yang dilakukan melalui 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. (2) Hasil pengembangan media audio visual sebagai media pembelajaran akuntansi dasar kelas X AKL 3 SMK N 2 Magelang yang dinilai oleh dosen ahli materi, dosen ahli media serta praktisi guru akuntansi, berdasarkan penilaian ahli materi yaitu sebesar 4,58 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, penilaian ahli media yaitu sebesar 4,57 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, penilaian dari praktisi guru akuntansi yaitu sebesar 4,57 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan respon siswa sebesar 4,22 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Berdasarkan kualitas media, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang dibahas sebelumnya, peneliti dapat memberikan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut: (1) Untuk penelitian selanjutnya media ini dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas tidak terbatas pada satu materi saja. (2) Media pembelajaran perlu dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur latihan soal serta pembahasannya. (3) Penelitian selanjutnya sebaiknya menambahkan kriteria penilaian media agar standar penilaian kelayakan tidak terbatas pada aspek tampilan, aspek isi dan aspek

pembelajaran. (4) Penelitian selanjutnya sebaiknya melakukan uji coba media pembelajaran secara lebih luas sehingga menghasilkan media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2011). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hutapea, E. (2019). *Hadapi Revolusi Industri 4.0, Pendidikan Jadi Kunci Pengembangan Diri*. Diambil kembali dari Kompas: <https://edukasi.kompas.com>. Diakses pada tanggal 5 Februari 2020
- Ishak Abdulhak, D. D. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jusmir, A. (2012). *Siklus Dasar Akuntansi*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud. Diakses melalui EPerpusdikbud.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugihartono, d. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sungkono. (2008). *Evaluasi Media Pendidikan*. Diambil kembali dari online:
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/sungkono-mpd/evaluasi-media.pdf>
- Suyanti, L.A. (2012). *Dasar-Dasar Akuntansi Buku 1*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud. Diakses dari EPerpusdikbud.
- Suyono, H. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaiful Bahri Djamarah, A. Z. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Wartomo. (2016). *Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital*. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, 265-275.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.