

**PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PADA MATERI KARTU
PERSEDIAAN BARANG DAGANG GUNA MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA**

***DEVELOPMENT OF VIDEO TUTORIALS ON MERCHANDISE
INVENTORY CARD MATERIALS TO INCREASE STUDENT LEARNING
MOTIVATION***

Ully Dwi Ikhtiar

Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta
ully.ikhtiar@gmail.com

Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.

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

Abstrak: Pengembangan Video Tutorial Pada Materi Kartu Persediaan Barang Dagang Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran pada materi Kartu Persediaan Barang Dagang, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran, 3) Mengetahui peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi Kartu Persediaan Barang Dagang. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Tutorial. 2) Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran memperoleh rerata skor 3,47 yang termasuk kategori sangat layak. 3) Media Pembelajaran Video Tutorial dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas XI AKL 2 SMKN 1 Pengasih sebesar 0,44 yang termasuk dalam kategori sedang.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Akuntansi, Video Tutorial, Motivasi Belajar Siswa, ADDIE.

Abstract: Development Of Video Tutorials On Merchandise Inventory Card Materials To Increase Student Learning Motivation. This study aims to: 1) Develop Video Tutorials as Learning Media on Merchandise Inventory Card, 2) Knowing video tutorial learning media feasibility based on material experts, media experts and learning practitioners assessments, 3) Knowing the increase in student learning motivation after using video tutorials learning media on Merchandise Inventory Card. The data analysis technique used Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The data collection technique used a questionnaire. The results shows: 1) Development of Video Tutorials Learning Media. 2) Feasibility of learning media assessment by Material Experts, Media Experts, and Learning Practitioners shows average score of 3.47 which categorized in the very feasible category. 3) Video Tutorial Learning Media can increase Learning Motivation of XI AKL 2 SMKN 1 Pengasih students by 0.44 which categorized in the medium category.

Keywords: Learning Media, Accounting, Video Tutorial, Student Motivation, ADDIE

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar dalam mengembangkan berbagai nilai kehidupan sehingga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang diperlukan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memuat Arti Pendidikan yaitu sebagai usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di mana siswa atau peserta didik diharapkan secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia juga telah banyak didukung oleh berbagai sumber daya pendidikan seperti tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana dan juga prasarana guna membantu meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun akibat adanya persebaran coronavirus disease (Covid-19) kualitas pendidikan di Indonesia dinilai menurun. Akibat dari persebaran virus tersebut, seluruh lembaga pendidikan seperti sekolah harus merubah dan mengikuti kebijakan darurat yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan

apa yang telah disampaikan oleh Wakil Sekretaris Jenderal Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), Satriwan Salim yang dikutip dalam berita online cnnindonesia.com (2020) dengan pernyataannya bahwa metode PJJ yang diterapkan selama pandemi Covid-19 telah membuat guru serta siswa menjadi tidak maksimal dalam menjalankan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh minimnya akses teknologi sampai dengan adanya keterbatasan materi yang disampaikan juga menjadi kendala dalam pembelajaran.

Perubahan kebijakan pendidikan di Indonesia ini didukung dengan diterbitkannya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) yang ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim pada tanggal 24 Maret 2020. Di mana dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa kegiatan belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Kemudian ditambahkan pula kegiatan belajar tersebut dilaksanakan guna memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

Dalam masa darurat penyebaran virus Covid-19, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (daring) dengan pemanfaatan berbagai teknologi informasi yang ada. Meskipun teknologi sudah berkembang pesat di dunia pendidikan Indonesia, namun perubahan tatanan pendidikan secara cepat dan bersamaan inilah yang menyebabkan adanya beberapa hambatan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Hal ini sesuai dengan jurnal karya Unik Hanifah Salsabila, Antika Melania, Alfia Miftakhul Jannah, Irada Haira Arni, Bunga Fatwa (2020: 202) bahwa arti dari kata daring adalah sebuah penggambaran keadaan dunia pendidikan di masa pandemi, yang mana seluruh aktivitas dunia pendidikan dilakukan melalui internet. Dalam jurnal ini disebutkan bahwa perubahan media pembelajaran telah menuai pro dan kontra di kalangan dunia pendidikan. Transformasi tersebut nyatanya telah membuat siswa merasa pengaplikasian pembelajaran luring ke daring dirasa tidak mudah. Adapun kendala yang disampaikan seperti minimnya perekonomian orang tua dari para siswa, fasilitas para siswa yang kurang memadai dan lain sebagainya. Juga dengan para pendidik atau guru serta pihak sekolah yang dipaksa untuk beradaptasi dengan kebiasaan pembelajaran yang baru.

Adapun hambatan pembelajaran daring menurut Andri (2020: 286) yaitu: 1) Siswa tidak memiliki gawai atau smartphone, 2) Siswa mempunyai gawai namun terkendala koneksi internet yang kurang baik, 3) Keterbatasan pendampingan orang tua karena pekerjaan, 4) Siswa tidak mempunyai gawai dan terkendala koneksi internet yang kurang baik, 5) Kurang terampil dengan teknologi, 6) Keterlambatan informasi karena terkendala kuota internet.

Ferismayanti (2020) telah menyatakan bahwa Pembelajaran online ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang aktif dalam menyampaikan aspirasinya. Di mana kondisi ini akan mengakibatkan pembelajaran menjadi terasa menjenuhkan yang akan berpengaruh pada kurangnya kemajuan siswa dalam belajar. Maka dari itu Ferismayanti. menyatakan bahwa diperlukan pendorong yaitu motivasi belajar untuk menggerakkan siswa agar dapat meningkatkan hasil dan prestasi belajarnya menjadi lebih baik.

Menurut Sadirman (2018: 75) Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila tidak suka, maka seseorang tersebut akan meniadakan perasaan tidak suka itu. Di mana motivasi itu dapat dirangsang oleh

faktor dari luar meskipun motivasi itu sendiri tumbuh di dalam diri seseorang.

Dalam kegiatan belajar, apabila siswa tidak termotivasi untuk belajar maka akibatnya akan berdampak pada perubahan energi, tidak terangsangnya afeksi karena tidak memiliki tujuan dan kebutuhan belajar. Sehingga, penting bagi siswa untuk memiliki motivasi belajar karena motivasi belajar adalah penggerak, penumbuhan gairah, perasaan senang dan semangat untuk kegiatan belajar. Penumbuhan motivasi belajar pada siswa dapat dilakukan dengan salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran merupakan berbagai alat, instrumen, sarana dan/atau media yang digunakan pendidik kepada siswanya untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Di mana media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajarinya. Selain untuk alat bantu belajar, media pembelajaran juga digunakan sebagai pemicu motivasi belajar siswa. Adapun media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: 1) Media audio, 2) Media visual, dan 3) Media Audio Visual.

Menurut data yang diperoleh dari angket pra-penelitian dengan siswa kelas XI

Akuntansi Keuangan dan Lembaga sebagai responden yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh pendidik/guru adalah bahan ajar dalam bentuk format docx, ppt, dan pdf. Kemudian responden juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang paling disarankan selama pembelajaran jarak jauh adalah media pembelajaran berbasis video dengan memuat materi pembelajaran, contoh soal dan analisis jawaban. Hal tersebut kemudian dikuatkan dengan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang efektif digunakan selama pembelajaran jarak jauh secara daring pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur adalah video tutorial.

Dalam penelitian yang berjudul ‘Desain Video Pembelajaran yang Efektif pada Pembelajaran Jarak Jauh’ karya Elisa Susanti, Ridho Harta, Ayi Karyana, dan Mas Halimah (2018: 181) menyatakan bahwa video adalah salah satu media pembelajaran online yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran mandiri siswa. Dalam penelitian ini juga menyebutkan berbagai penelitian terdahulu yang memaparkan bahwa video adalah sarana bimbingan belajar yang bermanfaat serta merupakan tren yang dapat meningkatkan kelas berbasis video online.

Menurut Hamdan dan Delila (2020: 75) Video tutorial merupakan video yang disajikan pengajar guna menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video, pendidik atau guru diharapkan dapat menyajikan informasi, proses, konsep yang rumit serta mengajarkan berbagai keterampilan yang dapat mempengaruhi sikap belajar siswa.

Dalam penelitian yang sama, Hamdan dan Delila (2020: 76) mencantumkan beberapa kelebihan dari video tutorial yang bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran yaitu: 1) dapat menyajikan demonstrasi fenomena dengan suatu prosedur dengan sangat jelas; 2) dapat diatur lebih cepat atau lebih lambat guna penyajian yang lebih jelas; 3) dapat memanfaatkan animasi sebagai bentuk ilustrasi materi yang abstrak dan bergerak; 4) dapat menarik perhatian dan minat siswa; 5) cukup mudah digunakan melalui smartphone; dan 6) dapat menggantikan kegiatan studi lapangan.

Dari hasil observasi selama kegiatan Praktik Kependidikan (PK) di SMKN 1 Pengasih, dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMKN 1 Pengasih pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur masih tergolong rendah. Hal ini dapat

diketahui dari banyaknya siswa yang tidak melakukan presensi kehadiran, tidak menjawab salam, tidak merespon penjelasan guru, adanya keterlambatan dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas tanpa keterangan, tidak aktif dalam diskusi kelas online. Dalam beberapa kasus guru perlu menghubungi para siswa secara pribadi melalui whatsapp untuk mengingatkan terkait jadwal pembelajaran yang sedang berlangsung, mengingatkan untuk presensi, mengumpulkan tugas dan mengerjakan ulangan serta ulangan perbaikan.

Hasil data pra-penelitian kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2 menunjukkan bahwa sebanyak 31 siswa dari 44 jumlah responden (setara 70,5%) menyatakan memiliki kendala selama pembelajaran jarak jauh. Adapun kendala yang banyak dikeluhkan para siswa yaitu: 1) Susah sinyal sehingga menghambat diskusi yang berlangsung dan juga terlambat pengiriman tugas/ulangan; 2) Kuota internet; 3) Kesulitan memahami materi pembelajaran dengan membaca mandiri; 4) Ketersediaan gawai/perangkat elektronik; serta 5) Kurang fokus karena jam belajar tercampur dengan kegiatan rumah lainnya. Sehingga disimpulkan bahwa transformasi pembelajaran luring ke pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara daring di SMKN 1 Pengasih menimbulkan kendala dalam pelaksanaannya.

Adapun motivasi belajar siswa yang ditandai dengan beberapa hal seperti rasa senang terhadap kegiatan belajar, adanya kebutuhan dalam belajar, kemauan dari diri sendiri untuk belajar, adanya tujuan dari belajar, menambah waktu diluar jam pembelajaran, dan lain sebagainya. Pada data pra-penelitian terkait dengan motivasi belajar siswa kelas XI AKL 1 dan XI AKL 2 menunjukkan bahwa sebanyak 30 siswa (setara 68,2%) menyatakan tidak senang belajar secara online. Kemudian sebanyak 10 siswa (setara 22,7%) menyatakan bahwa dirinya belajar dengan kesadaran diri sendiri dan orang lain. Indikator lain menunjukkan bahwa sebanyak 35 siswa (setara 79,5%) menyatakan jarang merasa senang untuk menjawab pertanyaan dari guru dan sisanya sebanyak 4 siswa (setara 9,1%) menyatakan tidak suka untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Dengan motivasi yang masih tergolong rendah tersebut, tentu saja akan berpengaruh pada keberlangsungan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur. Di mana mata pelajaran ini sangat menekankan pada ketuntasan setiap kompetensi dasar untuk mampu melanjutkan ke kompetensi dasar selanjutnya. Kemudian dari beberapa hasil kerja ulangan harian 2, peneliti mendapati bahwa pencatatan

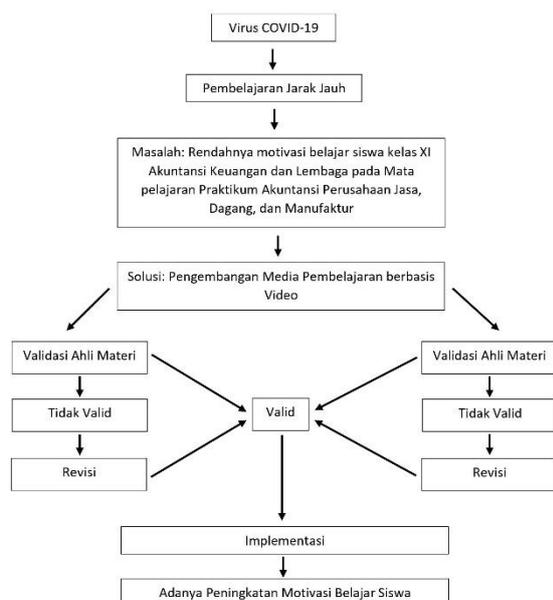
persediaan barang dagang ke kartu persediaan masih kurang tepat. Sehingga dari pencatatan tersebut menghasilkan nominal yang keliru saat melakukan penjumlahan. Di mana dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang, pencatatan persediaan barang dagang adalah satu aspek penting. Di mana pencatatan seluruhnya dilakukan hampir terkait dengan persediaan barang dagang.

Berdasarkan pemaparan di tersebut peneliti akan mengembangkan media pembelajaran elektronik bagi mahasiswa dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial pada Materi Kartu Persediaan Barang Dagang pada Perusahaan Dagang Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMKN 1 Pengasih”. Hal ini dikarena dalam media pembelajaran berbasis video tutorial tersebut dapat disampaikan lebih ke mekanisme/alur pengerjaan suatu siklus akuntansi perusahaan. Di mana media video tutorial ini dapat dipelajari secara berulang-ulang sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa/peserta didik terkait dengan materi yang dipelajari serta memberikan suasana belajar yang baru.

KAJIAN LITERATUR

Motivasi belajar menurut Ari Indriani (2016: 136) adalah dorongan/kemauan seseorang guna melakukan kegiatan belajar untuk mencapai prestasi belajar yang diharapkan. Dalam upaya peningkatan motivasi belajar dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran. Adapun media pembelajaran menurut Hujair AH. Sanaky (2015: 4) Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keefektivan dan keefisiensian pencapaian tujuan pengajaran.

Kemudian berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, maka media pembelajaran yang dipilih adalah media pembelajaran berbasis video tutorial. Adapun kerangka berpikir peneliti sebagai berikut:



Gambar 1: Kerangka Berpikir Penelitian

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation)

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah dosen ahli media, dosen ahli materi, guru SMK Akuntansi dan siswa kelas XI Akuntansi Lembaga dan Keuangan 2 SMKN 1 Pengasih. Kemudian objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video tutorial materi Kartu Persediaan yang akan digunakan dalam pembelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga.

Waktu dan Tempat Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMKN 1 Pengasih pada siswa kelas XI Akuntansi Lembaga dan Keuangan tahun ajaran 2020/2021. Adapun lokasi SMKN 1 Pengasih beralamatkan di Jl. Kawijo No.11, Pengasih, Pengasih, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Januari - Juni 2021.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan

Data yang akan dikumpulkan pada penelitian pengembangan ini terdiri dari dua data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif berupa data penilaian media dan analisis peningkatan motivasi belajar siswa.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian adalah instrumen uji kelayakan ahli materi, instrumen uji kelayakan ahli media, instrument kuesioner angket untuk praktisi pembelajaran sesuai dengan kisi-kisi instrumen yang telah disusun.

Kemudian instrumen yang telah dikembangkan digunakan untuk mengukur nilai kelayakan media dan motivasi belajar siswa. Setelah melakukan uji coba instrumen motivasi belajar siswa, peneliti kemudian melakukan uji variabilitas dan uji reliabilitas guna mengukur apakah instrumen yang digunakan valid dan reliabel. Hasil dari uji tersebut, diperoleh bahwa dari 10 butir pernyataan terdapat 9 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan 1 butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid.

Kemudian Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang menggunakan SPSS versi 22 menunjukkan bahwa instrumen angket motivasi belajar siswa reliabel karena

memiliki nilai *cronbach's Alpha* sebesar 0,735.

Teknik Analisis Data

Data kualitatif pada penelitian ini berupa kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Data kualitatif ini dianalisis secara deskriptif. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kelayakan produk media pembelajaran yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif dianalisis sebagai berikut:

1. Mengitung kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial
2. Menghitung skor motivasi belajar siswa

Langkah pertama dalam menghitung kelayakan media pembelajaran berbasis video tutorial adalah dengan membuat rekapitulasi dari hasil penelitian. Kemudian dari hasil rekapitulasi tersebut dilakukan penghitungan rerata skor tiap indikator. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung rerata skor tiap indikator adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

- X = skor rata-rata
 $\sum X$ = jumlah skor
n = jumlah butir

Adapun konversi rerata skor menjadi skala empat menurut Djemari Mardapi (2008: 123) akan disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1: Konversi Rerata Skor Menjadi skala empat

No.	Rentang Skor	Rentang	Nil ai	Kategori
1.	$x \geq X + 1SB_x$	$x \geq 3$	A	Sangat Layak
2.	$X + 1SB_x > x \geq X$	$3 > x \geq 2,5$	B	Layak
3.	$X > x \geq X - 1SB_x$	$2,5 > x \geq 2$	C	Cukup Layak
4.	$x < X - 1SB_x$	$x < 2$	D	Kurang Layak

Kemudian untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan perhitungan dengan rumus *gain score* atau sering disebut dengan peningkatan atau perbedaan skor (selisih skor angket awal dan skor angket akhir). Hasil dari *gain score* tersebut yang nantinya akan menunjukkan pencapaian peningkatan motivasi belajar siswa. Adapun rumus *gain score* adalah sebagai berikut:

Gain Score	=	$\frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$
		$\frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$

Adapun kriteria peningkatan motivasi belajar siswa menurut Richard R. Hake (1999: 1) dapat dinilai dengan menggunakan tabel 2.

Tabel 2: Kriteria Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

No.	Nilai (g)	Kriteria
1	$\langle g \rangle \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq \langle g \rangle < 0,7$	Sedang
3	$\langle g \rangle < 0,3$	Rendah

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial

Bagian Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE Dick and Carrey dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200). Adapun model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu:

Tahap pertama, analisis (*analysis*). Tahap ini dilaksanakan selama kegiatan PK berlangsung dengan mencari berbagai sumber permasalahan pembelajaran selama pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur pada siswa kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMKN 1 Pengasih. Tahap ini dilaksanakan dengan observasi pembelajaran jarak jauh dan penyebaran kuisisioner angket pra-penelitian kepada siswa kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Di mana dari kegiatan pengamatan langsung selama pembelajaran, peneliti memperoleh berbagai permasalahan pembelajaran seperti siswa

yang malas untuk melakukan presensi kehadiran, tidak menjawab salam dan tidak merespon penjelasan guru, masih adanya keterlambatan dalam pengerjaan dan pengumpulan tugas tanpa keterangan, tidak aktif dalam diskusi kelas online. Dalam beberapa kasus siswa juga guru perlu menghubungi secara pribadi melalui whatsapp untuk mengingatkan pembelajaran yang sedang berlangsung, mengingatkan untuk presensi, mengumpulkan tugas dan mengerjakan ulangan serta ulangan perbaikan.

Kemudian analisis ini dilakukan guna menganalisis tingkat keperluan dan keefektifan media pembelajaran berbasis video tutorial mampu menjadi sebagai salah satu alat pembantu dan pemecahan masalah selama pembelajaran jarak jauh berlangsung. Terlebih untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur.

Tahap analisis pada penelitian ini didasari oleh teori yang disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2012: 200) di mana tahap analisis merupakan tahap di mana peneliti melakukan pendefinisian suatu masalah dan kebutuhan penelitian. Kemudian penelitian ini selaras dengan penelitian Anindita Laksmi Suhita (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran

Akuntansi berbasis Film Dokumenter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar” Di mana pada penelitian tersebut, peneliti melakukan beberapa kegiatan pada tahap analisis yaitu seperti analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran.

Tahap kedua, desain (*design*). Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan materi kartu persediaan berdasarkan literatur yang sesuai dan up to date. Materi Kartu Persediaan yang dimuat meliputi tiga metode penyelesaian pencatatan persediaan barang dagang yaitu FIFO, LIFO, dan Rata-rata bergerak. Di mana pada masing-masing materi terdiri dari contoh soal dan penyelesaian pencatatannya ke dalam kartu persediaan.

Kemudian setelah pembuatan materi selesai, peneliti melakukan pembuatan *storyboard* video tutorial materi Kartu Persediaan sebagai dasar pengembangan video selanjutnya. *Storyboard* disusun menjadi tiga macam rancangan untuk masing-masing metode penyelesaian pencatatan persediaan barang dagang yang ada pada materi. Pada *storyboard* bagian 1 yaitu rancangan untuk metode FIFO terdiri dari desain tampilan awal, apersepsi, isi materi dan tampilan akhir. Sedangkan pada *storyboard* bagian 2 dan 3 yaitu rancangan untuk metode FIFO dan Rata-rata bergerak terdiri dari desain tampilan awal, isi materi dan tampilan akhir.

Kemudian dari materi dan *storyboard* tersebut peneliti melakukan produksi media awal. Adapun kegiatan pada produksi awal meliputi perekaman materi tutorial menggunakan fitur *screen recorder* dari Microsoft Powerpoint, pembuatan slide video menggunakan aplikasi *editing* video berbasis android yaitu CapCut, perekaman suara penjelasan, penentuan suara latar video dan pengabungan seluruh elemen video tutorial menjadi MP4 menggunakan aplikasi *editing* video berbasis PC yaitu AVS Video Editor.

Tahap desain pada penelitian ini didasari oleh teori yang disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2012: 200) di mana tahap desain merupakan tahap di mana peneliti melakukan pembuatan rancangan atas media yang akan dikembangkan. Kemudian penelitian ini selaras dengan penelitian Anindita Laksmi Suhita (2015) di mana peneliti melakukan beberapa kegiatan pada tahap desain yaitu seperti penyusunan materi, RPP, penulisan ringkasan cerita, penyusunan naskah skenario dan *shooting script*, kemudian produksi media.

Tahap ketiga, pengembangan (*development*). Pada tahap ini peneliti menyusun berbagai kuesioner angket guna mendukung pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial. Adapun kuesioner angket tersebut diantaranya adalah angket validasi

ahli materi, angket validasi ahli media, angket penilaian kelayakan media untuk praktisi pembelajaran (guru dan siswa), angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan angket motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis video tutorial kemudian diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi pada validasi ini adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki kompetensi pada mata pelajaran terkait. Hasil dari penilaian ahli materi pada media pembelajaran memperoleh skor rerata 3,26 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Validator menyatakan bahwa materi pembelajaran layak diterapkan dengan adanya revisi. Adapun beberapa revisi terkait pada materi pembelajaran sesuai dengan kritik, saran dan masukan validator adalah diperlukannya penambahan tujuan pembelajaran pada materi pembelajaran dan pemberian penjelasan terkait dengan materi supaya dapat memberikan kemudahan siswa dalam belajar terlebih bila media pembelajaran ditujukan untuk pembelajaran jarak jauh.

Sedangkan ahli media pada validasi ini adalah dosen dari Jurusan Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang

memiliki kompetensi pada bidangnya. Hasil dari penilaian ahli media pembelajaran memperoleh skor rerata 3,46 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Validator menyatakan bahwa media pembelajaran layak diterapkan tanpa revisi.

Tahap pengembangan pada penelitian ini didasari oleh teori yang disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2012: 200) di mana tahap pengembangan merupakan tahap di mana peneliti melakukan pengembangan desain atas media yang akan dikembangkan dikembangkan menjadi kenyataan. Kemudian penelitian ini selaras dengan penelitian Anindita Laksmi Suhita (2015) di mana peneliti melakukan beberapa kegiatan pada tahap pengembangan yaitu seperti penilaian dan evaluasi oleh ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran akuntansi SMA serta menganalisis hasil penilaian ahli.

Tahap keempat, implementasi (*implementation*). Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian kelayakan media pembelajaran oleh praktisi pembelajaran dilakukan oleh satu guru akuntansi SMK dan 35 siswa kelas XI AKL 1. Adapun hasil dari penilaian kelayakan media pembelajaran oleh guru akuntansi SMK memperoleh skor rerata 3,85 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan hasil akumulasi dari penilaian kelayakan media pembelajaran oleh siswa kelas XI AKL 1 memperoleh skor

rerata 3,32 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Uji coba instrumen dilaksanakan dengan cara meminta siswa kelas XI AKL 1 untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dan mengevaluasinya. Adapun angket yang diuji cobakan adalah 2 angket yang terdiri dari angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan angket motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Setelah data diperoleh, peneliti akan melakukan analisis validasi dan reliabilitas instrumen guna mengukur instrumen yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliabel.

Uji coba instrumen melibatkan sejumlah 35 siswa kelas XI AKL 1 SMKN 1 Pengasih. Pelaksanaan uji coba instrument dilakukan secara online melalui Whatsapp Group kelas dengan diawasi secara langsung oleh guru mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang dan Manufaktur.

Peneliti membagikan angket pertama yaitu angket pengukuran motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran. kemudian, peneliti memberikan akses media pembelajaran berbasis video tutorial melalui platform YouTube serta membagikan angket kedua yaitu angket motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Siswa kelas XI AKL 1 sudah mendapatkan materi kartu persediaan sebelumnya menggunakan sumber belajar cetak dan media pembelajaran dokumen dari guru mata pelajaran. Sehingga pembelajaran pada materi kartu persediaan dengan media pembelajaran berbasis video tutorial dapat memberikan suasana belajar baru yang mampu membuat siswa tertarik untuk mempelajari langkah-langkah dalam pencatatan persediaan barang dagang ke dalam kartu persediaan dengan sungguh-sungguh.

Data yang diperoleh dari uji coba instrument kemudian diolah untuk diketahui validitas dan reliabilitasnya. Dengan bantuan perhitungan manual dengan Program SPSS 22 diperoleh 9 butir valid dan 1 butir tidak valid. Kemudian pada perhitungan data tersebut diperoleh nilai cronbach's Alpha lebih dari 0,7 yaitu 0,735. Sehingga instrumen penelitian dapat dinyatakan valid dan reliabel.

Tahap implementasi pada penelitian ini didasari oleh teori yang disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2012: 200) di mana tahap implementasi merupakan tahap di mana peneliti melakukan langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Tahap kelima, evaluasi (*evaluate*). Tujuan utama dari pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Tutorial adalah

guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian, Media Pembelajaran berbasis Video Tutorial dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam kategori sedang, yaitu berdasarkan perbandingan angket sebelum dan sesudah menggunakan media. Setelah dibandingkan, kedua angket tersebut dianalisis menggunakan perhitungan *Gain Score* yang menghasilkan selisih sebesar 0,44 dan dinyatakan dalam kategori peningkatan sedang.

Tahap evaluasi pada penelitian ini didasari oleh teori yang disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2012: 200) di mana tahap evaluasi merupakan tahap di mana peneliti melihat apakah media yang telah dikembangkan sesuai dengan harapan di awal pengembangan atau tidak.

Dari lima tahap yang telah dilakukan peneliti pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Tutorial ini efektif dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan Media Pembelajaran berbasis Video Tutorial dapat diketahui melalui Expert Judgement. Adapun validasi ahli dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 guru akuntansi SMK dan 35 siswa kelas XI

AKL 1 SMKN 1 Pengasih. Instrumen penilaian kelayakan menggunakan angket penilaian Media Pembelajaran berbasis Video Tutorial dengan skala 1-4. Hasil Penilaian Media Pembelajaran berbasis Video Tutorial secara keseluruhan yang sudah dinilai oleh para Ahli memperoleh skor rerata 3,47 dengan kategori sangat layak.

Penilaian kelayakan pertama dilakukan oleh ahli materi. Berdasarkan penilaian ahli materi, media pembelajaran berbasis video tutorial memperoleh skor rerata 3,26 dengan nilai “A”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, materi pembelajaran dinyatakan “Sangat Layak” untuk diimplementasikan dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil konferensi penilaian kelayakan materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Rerata Skor
1.	Isi	37	3,36
2.	Pembelajaran	12	3
Konversi keseluruhan		49	3,26

Penilaian kelayakan kedua dilakukan oleh ahli media. Berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran berbasis video tutorial memperoleh skor rerata 3,46 dengan nilai “A”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media pembelajaran berbasis video tutorial dinyatakan “Sangat Layak” untuk

diimplementasikan dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil konferensi penilaian kelayakan media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Rerata Skor
1.	Penyajian	22	3,66
2.	Tampilan	14	3,5
3.	Pemrograman	9	3
Konversi keseluruhan		45	3,46

Penilaian kelayakan ketiga dilakukan oleh praktisi pembelajaran. Di mana praktisi pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari guru akuntansi SMK dan siswa kelas XI AKL 1. Penilaian oleh guru akuntansi SMK memperoleh skor rerata 3,85 dengan nilai “A”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, materi pembelajaran tutorial dinyatakan “Sangat Layak” untuk diimplementasikan dalam pembelajaran jarak jauh. Adapun Hasil konferensi penilaian kelayakan media oleh guru akuntansi SMK dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 3. Hasil Uji Kelayakan oleh Guru Akuntansi SMK

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Rerata Skor
1.	Materi	32	4
2.	Bahasa	10	3,33
3.	Penyajian	35	3,89
Konversi keseluruhan		77	3,85

Sedangkan penilaian kelayakan oleh siswa kelas XI AKL 1, media pembelajaran berbasis video tutorial memperoleh skor rerata 3,32 dengan nilai “A”. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, materi pembelajaran tutorial dinyatakan “Sangat Layak” untuk diimplementasikan dalam pembelajaran jarak jauh. Hasil konfersi penilaian kelayakan media oleh siswa kelas XI AKL 1 dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan oleh Siswa Kelas XI AKL 1

No.	Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Rerata Skor
1.	Materi	27,1	3,38
2.	Bahasa	9,51	3,17
3.	Penyajian	29,9	3,32
Konversi keseluruhan		66,4	3,32

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI AKL 2

Peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI AKL 2 diukur dengan cara

membandingkan dua angket yaitu angket motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran dan angket motivasi belajar setelah menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan perhitungan motivasi belajar siswa pada Lampiran 18, dapat diketahui bahwa jumlah skor motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran adalah 929. Kemudian jumlah skor motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran meningkat sebesar 160 menjadi 1.089. Selanjutnya untuk mengukur peningkatan motivasi belajar dilanjutkan perhitungannya menggunakan *Gain Score* sehingga mendapatkan hasil yaitu peningkatan motivasi belajar sebesar 0,44. Adapun hasil tersebut diperoleh dari perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Gain Score} = \frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$$

$$\text{Gain Score} = \frac{1.089 - 929}{(9 \times 4 \times 36) - 929}$$

$$\text{Gain Score} = 0,44$$

Hasil peningkatan tersebut berada pada rentang 0,3 dan 0,7 yang berarti peningkatan motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori sedang. Sehingga dapat nyatakan

bahwa Media Pembelajaran berbasis Video Tutorial dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kategori peningkatan sedang. Adapun peningkatan tersebut dapat dilihat dari beberapa peningkatan pada indikator yaitu: 1) Indikator nomor 8 dan 9 “kegiatan yang menarik dalam belajar” dengan peningkatan sebesar 47,24%, 2) Indikator nomor 1 dan 2 “hasrat serta keinginan untuk berhasil” dengan peningkatan sebesar 20,67%, 3) Indikator nomor 10 “lingkungan belajar yang kondusif yang dapat membuat dirinya belajar dengan baik” dengan peningkatan sebesar 16,67%, dan 4) Indikator nomor 3 dan 4 “dorongan dan kebutuhan dalam kegiatan belajarnya” dengan peningkatan sebesar 11,47%.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Yesy Tiara Angelina (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan aplikasi MYOB dengan Bantuan Video Tutorial untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa” yang memiliki hasil penelitian dengan bantuan video tutorial dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat dari kategori sedang dengan skor rata-rata sebesar 2,58 menjadi tinggi dengan skor rata-rata sebesar 3,30.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Hujair AH. Sanaky (2015:5) menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran secara

umum adalah mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa, mampu membuat materi pembelajaran menjadi lebih jelas dan lebih dipahami siswa serta dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran, mampu membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, dan mampu siswa lebih aktif. Hasil penelitian ini juga selaras dengan teori yang dijelaskan oleh Mustofa Abi Hamid, dkk (2020: 7) yang menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara guru dan siswa, mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar, rasa ingin tahu, antusias serta interaksi antara guru dengan siswa, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Teori lain yang sejalan adalah teori yang dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Arif Yudianto, 2017: 234), di mana manfaat media video dalam pembelajaran adalah dapat menumbuhkan motivasi, dan makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian.. Serta dalam teori lainnya yang dijelaskan oleh Hamalik (dalam Arif Yudianto, 2017: 236), pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat yaitu dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dapat membangkitkan motivasi dan stimulan kegiatan belajar, dan bahkan

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Pembelajaran jarak jauh menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi Kartu Persediaan pada Perusahaan Dagang dikembangkan berdasarkan literatur yang sesuai serta disesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti sehingga media tersebut dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video tutorial ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran utama dan/atau pendukung. Berdasarkan implementasi peneliti dapat melihat beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi Kartu Persediaan pada Perusahaan Dagang. Adapun beberapa kelebihan menurut peneliti adalah mampu menjadi media pembelajaran utama dan/atau pendukung, mampu dipelajari berulang-ulang secara online dan/atau offline, dapat membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. Sedangkan beberapa kekurangan menurut peneliti adalah membutuhkan akses internet dan/atau memori penyimpanan, komunikasi selama pembelajaran hanya terjadi satu arah, dan detail objek terbatas dan/atau kurang sempurna. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial pada materi Kartu Persediaan pada Perusahaan Dagang dinilai

efektif guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMKN 1 Pengasih.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Menyajikan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, maka penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial melalui lima tahap yaitu: a) Analysis. Berdasarkan hasil analisis awal dan analisis tujuan, maka media pembelajaran yang sesuai untuk dikembangkan pada materi kartu persediaan adalah media pembelajaran berbasis video tutorial sebagai media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara Online. b) Design. Pada tahap desain, peneliti melakukan penyusunan materi pembelajaran berdasarkan literatur terkait, membuat storyboard rencana tampilan slide video tutorial, dan dilanjutkan dengan tahap pengembangan/produksi media awal. c) Development. Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan

penyusunan instrumen penelitian untuk validasi materi, validasi media, penilaian kelayakan praktisi pembelajaran, mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Kemudian dari instrument yang telah disusun tersebut dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media. Hasil evaluasi yang diberikan oleh para ahli, kemudian digunakan sebagai bahan revisi media pembelajaran oleh peneliti. d) Implementation. Pada tahap implementasi, peneliti melakukan penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran yaitu guru akuntansi SMK dan siswa kelas XI AKL 1 sebanyak 35 siswa. Kemudian peneliti melanjutkan dengan uji coba instrumen penelitian kepada siswa kelas XI AKL 1 dan melakukan produksi media akhir untuk kemudian dilakukan penelitian pada kelas XI AKL 2. e) Evaluate. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan pengukuran tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil pengukuran motivasi belajar dihitung menggunakan Gain Score. Sehingga

didapat bahwa media pembelajaran berbasis video tutorial dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI AKL 2 SMKN 1 Pengasih sebesar 0,44 yang termasuk dalam kategori sedang.

2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran berbasis video tutorial dari ahli materi dengan dua aspek penilaian yaitu isi dan pembelajaran memperoleh skor rerata sebesar 3,26 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian media pembelajaran dari ahli media dengan tiga aspek penilaian yaitu penyajian, tampilan, dan pemrograman memperoleh skor sebesar 3,46 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh praktisi dilakukan oleh satu guru akuntansi SMK dan 35 siswa kelas XI AKL 1 dengan 3 aspek penilaian yaitu materi, bahasa dan penyajian. Hasil penilaian kelayakan media oleh guru akuntansi SMK memperoleh skor rerata 3,85 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan penilaian kelayakan media oleh siswa memperoleh skor rerata 3,32 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian

media tersebut adalah media pembelajaran berbasis video tutorial layak digunakan dalam pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

3. Media pembelajaran berbasis video tutorial terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI AKL 2 dengan hasil peningkatan dihitung menggunakan rumus Gain Score yang menghasilkan peningkatan sebesar 0,44 yang termasuk dalam kategori sedang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan keterbatasan pengembangan seperti yang telah dijelaskan. Media pembelajaran berbasis video tutorial sebagai media pembelajaran jarak jauh masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya penelitian pengembangan selanjutnya dengan cakupan materi yang lebih mendalam pada semua kompetensi dasar.
2. Media video tutorial yang dikembangkan selanjutnya lebih baik memuat rekaman peneliti sebagai guru sehingga media pembelajaran dapat lebih interaktif lagi.

3. Media video tutorial dapat dikembangkan tidak hanya untuk mengukur motivasi belajar saja, namun juga dapat meningkatkan variabel lain seperti hasil belajar.
4. Media video tutorial sebaiknya digunakan oleh siswa selama pembelajaran jarak jauh secara online secara mandiri sehingga dapat menambah pemahaman terhadap materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, Y.T. (2019). Penggunaan Aplikasi MYOB dengan Bantuan Video Tutorial untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 10(3), 282-289.
- Batubara, H.H. & Batubara, D.S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 5(2), 74-84.
- Ferismayanti. (2020). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Online Akibat Pandemi Covid-19*. Diakses pada tanggal 25 Februari 2021 dari <https://lpmlampung.kemdikbud.go.id>.
- Hake, R.R (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. American Educational Research

- Association's Division D, Measurement and Research Methodology. Diakses pada tanggal 16 April 2021 dari <https://www1.physics.indiana.edu>.
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: YAYASAN KITA MENULIS.
- Indriani, A. (2016). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Kelas V Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 4(2), 134-139.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Pers.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadirman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salsabila, U.H., dkk. (2020). Peralihan Transformasi Media Pembelajaran dari Luring ke Daring Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Keislaman*. 5(2), 198-216.
- Sanaky, H. A. H. (2015). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Suhita, A.L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi berbasis Film Dokumenter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. XIII(2), 81-88.
- Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid 19).
- Undang-undangan Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yudianto, A. (Agustus 2017). *Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan, di Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- _____. (2020). *FSGI Sebut Kualitas Pendidikan Indonesia Turun saat Corona*. Diakses pada tanggal 1 Maret 2021. dari <https://www.cnnindonesia.com>.