# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *LUMI H5P* PADA MATA PELAJARAN PENGANTAR AKUNTANSI UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS X AKKL 2 SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2023/2024

## *DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA LUMI H5P IN INTRODUCTORY ACCOUNTING SUBJECT TO INCREASE THE LEARNING INDEPENDENCE OF STUDENTS IN CLASS X AKKL 2 SMK NEGERI 1 YOGYAKARTA FOR THE ACADEMIC YEAR 2023/2024*

**Hemalia Avin Fadlilah**
*Prodi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta*
*hemaliaavin.2019@student.uny.ac.id*

**Rizqi Ilyasa Aghni**
*Staf Pengajar Jurusan P. Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta*
*rizqiilyasa@uny.ac.id*

**Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024.** Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi untuk siswa kelas X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta 2) Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi untuk siswa kelas X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta 3) Untuk mengetahui perbedaan Kemandirian Belajar pada siswa di Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi untuk kelas X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024 sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2023/2024. Model pengembangan yang digunakan yaitu model *ADDIE* yang terdiri atas tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik analisis data yaitu teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif *Lumi H5P* dengan mengikuti model ADDIE yang memiliki tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi dilaksanakan dengan hasil yang baik 2) Hasil validasi terhadap media *Lumi H5P* yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi Pembelajaran menunjukkan kategori "Layak" 3) Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* menunjukkan keberhasilan dengan peningkatan skor Kemandirian Belajar Siswa sebesar 12%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran interaktif *Lumi H5P* dapat meningkatkan Kemandirian Belajar Pengantar Akuntansi Kompetensi Jurnal Penyesuaian siswa kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta.

**Kata kunci**: Media Pembelajaran *Lumi H5P*, Kemandirian Belajar, Pengantar Akuntansi

***Abstract: Development Of Interactive Learning Media Lumi H5P In Introductory Accounting Subject To Increase The Learning Independence Of Students In Class X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta For The Academic Year 2023/2024*** *This research aims to: 1) To develop Lumi H5P Interactive Learning Media in Introductory Accounting Subjects for students of class X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta 2) To determine the feasibility of Lumi H5P Interactive Learning Media in Introductory Accounting Subjects for students of class X AKKL*

*2 SMK N 1 Yogyakarta 3) To find out the differences in Learning Independence in students in Introductory Accounting Subjects for class X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta Academic Year 2023/2024 before and after the use of Lumi H5P Interactive Learning Media.This research uses the Research and Development (R&D) method. The subjects of this research were class X students majoring in Accounting and Institutional Finance at SMK Negeri 1 Yogyakarta in the 2023/2024 academic year. The development model used is the ADDIE model which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research data analysis technique uses qualitative descriptive and quantitative descriptive techniques. The results showed that: 1) The development of interactive learning media Lumi H5P by following the ADDIE model which has stages of analysis, design, development, implementation and evaluation is carried out with good results 2) The results of validation of Lumi H5P media conducted by Material Experts, Media Experts and Learning Practitioners show the category "Worthy" 3) Lumi H5P Interactive Learning Media shows success with an increase in Student Learning Independence scores by 12%, so it can be concluded that the use of interactive Learning Media Lumi H5P can increase the Learning Independence of Introduction to Accounting Competency of Adjusting Journal students in class X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta.*

***Keywords**: Lumi H5P Learning Media, Learning Independence, Introductory Accounting*

## PENDAHULUAN

Kemandirian belajar pada siswa memiliki korelasi yang tinggi terhadap keberhasilan kegiatan belajarnya, hal tersebut sesuai dengan hasil studi oleh ahli yaitu Darr dan Fisher (2004). Sedangkan, menurut penelitian oleh Borkowski dan Thorpe (1994: 45-73) menunjukkan bahwa kegagalan terhadap kemandirian pada kegiatan belajar menjadi penyebab utama dari rendahnya prestasi belajar. Kemandirian belajar berkaitan dengan bagaimana siswa menjadi poros dari sistem belajar mereka sendiri. Menurut Darr dan Fisher (2004), seorang siswa mandiri adalah seseorang yang secara aktif terlibat dalam memaksimalkan kesempatan dan kemampuannya untuk belajar.

Penelitian oleh Oktavian (2021) menyatakan siswa dalam belajarnya masih menggunakan metode konvensional sehingga kemandirian belajar yang masih kurang yang akhirnya dibuat solusi dengan pembelajaran berbasis inkuiri yang dianggap dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dapat disimpulkan dari beberapa penelitian yang telah disebutkan memiliki masalah utama kemandirian belajar siswa yang selanjutnya dibuat solusi dalam berbagai model atau cara sebagai penanganan terkait masalah kemandirian belajar tersebut. Menurut Rusman (2013: 375), hal penting yang mempengaruhi kemandirian belajar adalah media atau bahan belajar yang digunakan. Dikutip dari Daryanto (2016), multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga

pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang baru dan inovatif untuk diterapkan dalam pembelajaran siswa yaitu *Lumi H5P*, sesuai dengan penelitian oleh Charles (2022) yang menggunakan media pembelajaran yang edukatif dan interaktif *H5P* untuk meningkatkan keaktifan menerima materi pada siswa. Platform *Lumi* didasarkan pada teknologi open-source *H5P (HTML5 Package)* yang dapat diintegrasikan dengan berbagai platform pembelajaran seperti *WordPress, Moodle, Drupal,* dan lainnya. Media pembelajaran *Lumi H5P* dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan harapan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi dari permasalahan kemandirian belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Yogyakarta pada Selasa, 28 Februari 2023 melalui pengamatan dan wawancara pada guru dan siswa ditemukan masalah pada kemandirian belajar siswa di waktu pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif terhadap siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif terhadap siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Penyampaian materi menggunakan aplikasi *Lumi H5P* ini juga dapat tersampaikan dengan inovatif, selain itu *games* yang ada seperti kuis atau tebak-tebakan yang memiliki banyak jenis untuk dikerjakan siswa.

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi untuk siswa kelas X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024, untuk mengetahui perbedaan Kemandirian Belajar pada siswa di Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi untuk kelas X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024 sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P.*

## KAJIAN LITERATUR

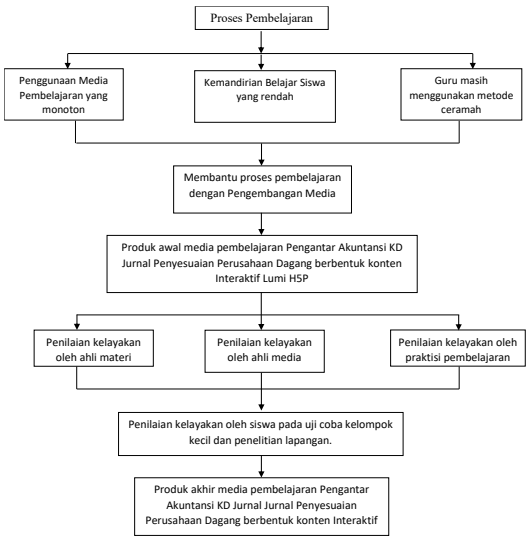
Kemandirian yang berasal dari kata “diri” tidak dapat lepas dari pembahasan mengenai pengembangan diri itu sendiri, yang dalam konsep disebut istilah *self*, karena diri merupakan inti dari kemandirian. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Desmita (2014: 185) yang mengungkapkan mengenai definisi dari kata kemandirian. Istilah kemandirian menunjukan adanya kepercayaan akan sebuah kemampuan diri

dalam menyelesaikan permasalahan tanpa bantuan dari orang lain.

Kemandirian dalam belajar adalah aktivitas yang berlangsungnya lebih didorong oleh kemauan pilihan sendiri dan tanggung jawab sendiri dari pembelajaran. Kemandirian belajar siswa diperlukan agar mereka mempunyai tanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya. Selain itu dalam mengembangkan kemampuan belajar dan kemauan sendiri. Sikap-sikap tersebut perlu dimiliki oleh siswa sebagai peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang terpelajar Tirtarahardja (2005: 50).

Gea (2002: 145) mengemukakan bahwa kemandirian belajar memiliki ciri-ciri: (1) percaya diri, (2) mampu bekerja sendiri, (3) menguasai keahlian keterampilan yang sesuai dengan kerjanya, (4) menghargai waktu, dan (5) bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Yogyakarta pada Selasa, 28 Februari 2023 khususnya pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi, menunjukkan kemandirian belajar siswa yang rendah. Melihat kondisi tersebut, peneliti mencari solusi untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa kelas Akuntansi dengan pengembangan media pembelajaran. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif *Lumi H5P* dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* yang dikembangkan akan menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik agar lebih disukai dan mudah untuk dipahami siswa. Media pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* merupakan salah satu sumber belajar yang merupakan sarana pendukung rencana pelaksanaan pembelajaran.




Gambar 1. Paradigma Penelitian

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan yang digunakan yaitu Model *ADDIE*. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Kemetiran Kidul No. 35, Pringgokusuman, Gedong Tengen, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta pada bulan Februari s.d.Juli.

Berikut prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif *Lumi H5P* yang terdiri dari lima tahap, yaitu:

**1. Tahap Analisis (*Analysis)***

Tahap *analysis* dilakukan untuk merumuskan kebutuhan, masalah dan solusi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta. Pengembangan media yang baru memerlukan analisis kebutuhan terlebih dahulu agar media yang dikembangkan dapat diuji kelayakannya.

**2. Tahap Desain (*Design)***

Tahap *design* dilakukan tahapan Menyusun materi, Memilih jenis media yang akan dikembangkan, Mengisi dengan materi, kuis serta games tebak menebak pada aplikasi *Lumi H5P,* dan Pembuatan instrumen penilaian kelayakan media penelitian berupa angket untuk Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, dan siswa sebagai pengguna aplikasi.

**3. Tahap Pengembangan (*Development)***

Berdasarkan perancangan yang sudah dibuat kemudian dilakukan pengembangan, yang meliputi tahapan Pembuatan media pembelajaran *Lumi H5P*, Validasi I yaitu media yang dikembangkan divalidasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan (revisi tahap I), Revisi I dilakukan berlandaskan saran, komentar, dan masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media, Validasi tahap II media divalidasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan (revisi tahap II, Revisi tahap II dilaksanakan berlandaskan saran, komentar, dan masukan dari Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Media yang sudah direvisi kemudian diterapkan pada uji coba pada siswa.

**4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

a. Uji Coba

Uji coba pada penelitian ini dilakukan pada 32 siswa kelas X AKKL 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media, saran dan masukan siswa dengan membagikan angket yang kemudian dijadikan acuan untuk melakukan revisi.

b. Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan dilakukan pada sebanyak 25 siswa di kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta untuk mengetahui kelayakan media yang sudah dikembangkan, kemudian apakah media pembelajaran yang dikembangkan dapat membawa perbedaan pada Kemandirian Belajar Siswa.

**5. Tahap Evaluasi (*Evaluation)***

Tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk Media Pembelajaran *Lumi H5P* yaitu analisis hasil kelayakan produk akhir mapel Pengantar Akuntansi

materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan dan membandingkan hasil yang didapatkan pada tahapan uji coba kelompok kecil serta penelitian lapangan.

Penilaian dalam angket validasi kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Skala likert angket validasi kelayakan media pembelajaran

| Klasifikasi Skor | Skor |
|---|---|
| Sangat Setuju | 5 |
| Setuju | 4 |
| Ragu-ragu | 3 |
| Tidak Setuju | 2 |
| Sangat Tidak Setuju | 1 |

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis data kualitatif dari hasil observasi terhadap guru dan siswa kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta dalam pelaksanaan pembelajaran digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan Media Pembelajaran *Lumi H5P.*
2. Analisis data kuantitatif dari hasil angket penilaian Media Pembelajaran *Lumi H5P* oleh ahli Materi, Ahli Media, dan Guru Pengantar Akuntansi dan Siswa Kelas X diperoleh data kuantitatif.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan produk ini menggunakan prosedur yang merupakan adaptasi dan modifikasi dari tahap pengembangan *ADDIE* yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* (1996) dalam (Mulyatiningsih E. , Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan, 2014, hal. 195-199) yaitu melalui lima tahap yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*, yang akan dijabarkan dibawah ini.

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini dilakukan analisis yaitu peneliti menganalisis kebutuhan untuk pengembangan disertai perumusan masalah penelitian dan mencari solusi yang berkaitan dengan kebutuhan yang ditemukan. Peneliti melakukan observasi pembelajaran pada siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta melalui pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan melakukan wawancara terhadap siswa dan guru mata pelajaran Pengantar Akuntansi (Ibu Siti Chotimah). Observasi dan wawancara dilakukan pada hari Selasa, 28 Februari 2023.

Berdasarkan observasi dengan pengamatan yang dilakukan pada Selasa, 28 Februari 2023 di ruang kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta didapatkan informasi sebagai berikut.

a. Pada awal pembelajaran, guru memasuki kelas dan mulai menyiapkan keperluan kegiatan belajar namun siswa belum duduk rapi pada tempatnya masing-masing dan masih mengobrol dengan yang lain, selama siswa belum diingatkan dan diberi instruksi oleh guru mereka belum menyiapkan diri dan mengeluarkan buku sumber belajar.
b. Pembelajaran yang dipimpin oleh guru (Ibu Siti Chotimah) awalnya banyak siswa masih belum memperhatikan namun beberapa waktu kemudian akhirnya kelas berjalan dengan kondusif dan seluruh siswa memperhatikan saat guru menerangkan dengan bantuan media. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah, setelah menjelaskan materi guru melakukan koreksi penugasan bersama yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.
c. Sumber belajar siswa berasal dari buku paket, selain itu guru memberikan tayangan video *youtube* terkait pengantar akuntansi dengan penjelasan seorang ahli dalam tayangan video tersebut. Media lain yang digunakan guru adalah papan tulis untuk penjelasan materi yang memuat perhitungan secara langsung dan media layar proyektor untuk pembahasan koreksi tugas bersama.
d. Seluruh siswa memperhatikan penjelasan guru namun tidak semua mau aktif selama pembelajaran, hanya beberapa siswa tertentu yang merespon guru.

Langkah lanjutan dalam pengembangan Media Interaktif *Lumi H5P* didasarkan pada data yang telah diperoleh dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap siswa dan guru yang bersangkutan, maka tahap analisis dilanjutkan seperti berikut.

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang saat ini digunakan yaitu Kurikulum Merdeka sehingga berbeda dengan Kurikulum 2013 yang digunakan pada tahun ajaran sebelumnya.

b. Analisis Karakter Siswa

Dari analisis karakter siswa ditemukan masalah Kemandirian Belajar pada siswa kelas X AKKL 2 di mata pelajaran Pengantar Akuntansi. Hal ini diketahui pada saat berlangsungnya kegaiatan pembelajaran di kelas siswa tidak langsung menyiapkan diri di saat guru masuk kelas dan menyiapkan kelas, siswa tidak membuka buku sumber belajar di saat guru sudah memulai pembelajaran, siswa juga tidak bertanya ataupun memberikan pendapat saat guru memberi kesempatan kepada siswa. Selain itu metode pembelajaran dari guru menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran masih terpusat pada guru.

c. Analisis Materi

Konsultasi bersama guru Pengantar Akuntansi kelas X AKKL 2. Dari

pelaksanaan observasi dan wawancara guru dan siswa didapatkan hasil bahwa materi Pengantar Akuntansi Kompetensi Jurnal Penyesuaian akan memungkinkan sesuai untuk disajikan bersama media pembelajaran *Lumi H5P*.

d. Merumuskan Tujuan

Berdasarkan analisis-analisis yang telah dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara, Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* yang dikembangkan peneliti akan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa terhadap kebutuhan media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi sehingga nantinya diharapkan mendapat respon baik oleh siswa dan meningkatkan Kemandirian Belajar pada siswa kelas X AKKL 2 pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi.

**2. Tahap Desain (*Design*)**

Tahap ini dimulai dengan peneliti menyusun materi dan merancang Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* yang dilaksanakan dari bulan Maret 2023. Berikut merupakan detail tahap desain yang dilakukan peneliti.

a. Menyusun Materi dan Soal

b. Media Pembelajaran yang dikembangkan

Berdasarkan tahap analisis yang didasarkan pada analisis kondisi dan kebutuhan siswa, peneliti memutuskan untuk menggunakan Media *Lumi H5P* untuk dikembangkan yang memiliki banyak jenis penyajian materi dan *games*. Selain itu pemilihan media pembelajaran *Lumi H5P* juga mempertimbangkan dari segi ketersediaan fasilitas di sekolah dan tidak memberatkan siswa untuk mengakses media.

c. Penyajian Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P*

Berikut merupakan detail rancangan produk Media Pembelajaran *Lumi H5P*.

Tabel 2. Desain Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P*

| No. | Desain | Keterangan |
|---|---|---|
| 1. | Bentuk produk | Tampilan html dijalankan menggunakan perangkat *handphone*/laptop. |
| 2. | Materi | Pengantar Akuntansi Kompetensi Jurnal Penyesuaian. |
| 3. | Bahasa | Indonesia |
| 4. | Isi | Terdapat *cover* pada bagian paling awal halaman, halaman berikutnya berisi Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, Materi, Link video *youtube* dan Kuis yang disajikan secara berurutan dengan masing-masing judul pada tiap halaman. |
| 5. | Fungsi | Media yang dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas disaat pembelajaran maupun diluar jam pelajaran secara mandiri. |

Sumber: Data Penelitian Pengembangan Media yang Diolah

d. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P*

Perancangan Media Pembelajaran dilakukan dengan pembuatan konsep di awal, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyusun Kisi-kisi Instrumen Angket Penelitian Produk.

**3. Tahap Pengembangan (*Development)***

Tahap Pengembangan (*Development)* meliputi langkah-langkah sebagai berikut.

a. Pembuatan Media Pembelajaran *Lumi H5P.*

Tahap dilakukan perancangan media pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* hingga tahap *finishing* atau penyelesaian pembuatan media hingga akhir, hingga sebelum akhirnya media siap diberikan ke para ahli untuk dilakukan penilaian.

b. Validasi I

Tahap ini merupakan validasi atau dilakukannya penilaian oleh Ahli Materi dan Ahli Media terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran *Lumi H5P* oleh Ahli Materi

| Noo | Aspek | Jumlah Butir | Jumlah Skor | Rata-rata |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Materi | 14 | 60 | 4.29 |
| 2. | Bahasa | 7 | 28 | 4 |
| 3. | Penyajian | 13 | 56 | 4.31 |
| Total | | 34 | 144 | 4,2 |
| Kategori | | | **Layak** | |

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan dari tabel 3, terdapat perolehan skor dari Ahli Materi didapatkan rata-rata skor (X) 4,2 terletak pada rentang x $\leq$ 4,20 yang berarti mendapatkan nilai B dengan kategori “Layak”.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran *Lumi H5P* oleh Ahli Media

| No | Aspek | Jumlah Butir | Jumlah Skor | Rata-rata |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Tampilan Visual | 16 | 60 | 4,63 |
| 2. | Desain | 9 | 28 | 4,56 |
| Total | | 25 | 88 | 4,6 |
| Kategori | | | **Sangat Layak** | |

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,6 terletak pada rentang x > 4,20 yang berarti media *Lumi H5P* ini mendapatkan nilai A dengan kategori “Sangat Layak” oleh validator media.

c. Revisi I

Di bawah ini revisi dan tampilan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* sebelum dan sesudah dilakukan revisi.

1) Revisi bagian gambar pengantar (sampul) yang perlu disesuaikan dengan ilustrasi peserta didik sekolah menengah.

Gambar 2. Tampilan Media Pembelajaran *Lumi H5P* bagian sampul sebelum di revisi

Sumber: Media Pembelajaran yang dikembangkan

Gambar 3. Tampilan Media Pembelajaran *Lumi H5P* bagian sampul sesudah di revisi

Sumber: Media Pembelajaran yang dikembangkan

2) Revisi bagian menu awal yang belum diberi identitas perancang Media Pembelajaran.

Gambar 4. Tampilan Menu Awal Media yang belum direvisi

Sumber: Media Pembelajaran yang dikembangkan

Gambar 5. Tampilan Menu Awal Media sesudah direvisi

Sumber: Media Pembelajaran yang dikembangkan

d. Validasi Tahap II

Tahap Validasi II yaitu mendapatkan penilaian oleh Praktisi Pembelajaran yang merupakan guru mata pelajaran Pengantar Akuntansi kelas X.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran *Lumi H5P* oleh Pendidik

| No | Aspek | Jumlah Butir | Jumlah Skor | Rata-rata |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Penyajian | 15 | 48 | 3,2 |
| 2. | Desain | 9 | 26 | 2,9 |
| Total | | 24 | 74 | 3,1 |
| Kategori | | | **Cukup** | |

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

e. Revisi Tahap II

Tahap revisi II dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Media yang telah direvisi kemudian diterapkan pada uji coba siswa kelas X Akuntansi.

**1. Tahap Implementasi (*Implementation)***

Tahap Implementasi memuat dua tahap yaitu Uji Coba dan Penelitian Lapangan.

a. Uji coba pada penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKKL) 1 SMK Negeri 1 Yogyakarta yaitu pada sejumlah 32 siswa di hari Senin, 17 Juli 2023. Peneliti memilih subjek uji coba berdasarkan karakteristik yang sama dengan subjek utama (siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKKL) 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta).
b. Penelitian Lapangan, Pengukuran ketercapaian tujuan yaitu meningkatkan Kemandirian Belajar Pengantar Akuntansi Kompetensi Jurnal Penyesuaian dilakukan kepada 25 Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKKL) 2 di SMK SMK Negeri 1 Yogyakarta.

| No | Indikator | Sebelum | | Sesudah | | Peningkatan (%) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Jumlah Skor | % | Jumlah Skor | % | |
| 1. | Percaya Diri | 273 | 73 | 317 | 85 | 12 |
| 2. | Mampu Bekerja Sendiri | 178 | 71 | 191 | 76 | 5 |
| 3. | Mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk menghadapi masalah | 170 | 68 | 216 | 86 | 18 |
| 4. | Menghargai waktu (disiplin dalam belajar) | 164 | 66 | 205 | 82 | 16 |
| 5. | Bertanggungjawab dalam proses pembelajaran akuntansi | 271 | 72 | 306 | 82 | 9 |
| Jumlah | | 1056 | 70 | 1235 | 82 | **12** |

Gambar 6. Rekapitulasi Hasil Angket Kemandirian Belajar Siswa Uji Lapangan Kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta.

Berdasarkan pengukuran Kemandirian Belajar Pengantar Akuntansi kompetensi Jurnal Penyesuaian sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Lumi H5P* dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan Kemandirian Belajar siswa dengan peningkatan 12% dari 70% menjadi 82%. Berdasarkan peningkatan skor Kemandirian Belajar Akuntansi tersebut, maka "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* dapat meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi kompetensi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024".

Berikut ini adalah hasil olah data uji t berpasangan setelah didapatkan data kemandirian belajar siswa.

**Paired Samples Test**

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Significance | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference Lower | Upper | | | One-Sided p | Two-Sided p |
| Pair 1 | Pre Test Kemandirian Belajar - Post Test Kemandirian Belajar | -7,16000 | 3,11823 | 0,62365 | -8,44714 | -5,87286 | -11,481 | 24 | 0,000 | 0,000 |

Gambar 7. Hasil Olah Data Uji t Berpasangan

Pada Uji Beda dengan Uji t Berpasangan, diperoleh $t_{hitung}$ sebesar -11,481 dengan sig (p) = 0,000. Karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (2,064) dan p < 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum penggunaan Media Pembelajaran

oleh siswa dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran *Lumi H5P* oleh siswa. Kesimpulannya adalah pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* dapat meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi kompetensi Jurnal Penyesuaian. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada Kemandirian Belajar Siswa sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Kompetensi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024 yaitu meningkatnya Kemandirian Belajar Siswa setelah penggunaan Media Pembelajaran.

**4. Tahap Evaluasi (*Evaluation)***

Berdasarkan peningkatan skor Kemandirian Belajar Akuntansi tersebut, maka "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* dapat meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi kompetensi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024". Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* terhadap Kemandirian Belajar pada Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi kompetensi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas X AKKL 2 SMK N 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024.

## SIMPULAN DAN SARAN

Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa pada mata pelajaran Pengantar Akuntansi kompetensi Jurnal Penyesuaian dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* menunjukkan keberhasilan dengan peningkatan skor Kemandirian Belajar Siswa sebesar 12%, skor awal Kemandirian Belajar Siswa sebesar dari 70% meningkat menjadi 82%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran interaktif *Lumi H5P* dapat meningkatkan Kemandirian Belajar Pengantar Akuntansi Kompetensi Jurnal Penyesuaian siswa kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta.

Keterbatasan Media Pembelajaran *Lumi H5P* berdasarkan pada penelitian dan pengembangan yang telah terlaksana yaitu Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam uji lapangan hanya terdapat 12 butir karena banyak butir yang gugur saat melakukan validasi instrumen, kemudian tidak bisa digunakan dalam pengambilan data, selain itu jumlah subjek saat pengambilan data lebih sedikit daripada jumlah subjek uji coba penelitian.

Saran untuk penelitian selanjutnya, dapat mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif *Lumi H5P* yang lebih bervariatif

sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa sebagai solusi dari permasalahan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA


Borkowski, J. &. (1994). *Self-regulation of learning and performance.* New Jersey: Lawrence-Erlbaum.

Charles, S. A. (2022). Meningkatakan Keaktifan Siswa dalam Menerima Materi dengan Memanfaatkan Konten Interaktif H5P. *Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 7-11.

Darr, F. J. (2004). *Self-Regulated Learning In The Mathematic Class.*

Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Gea, A. A. (2002). *Relasi Dengan Diri Sendiri.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Oktavian, S. B. (2021). The Effectiveness of Inquiry-Based Learning on the Development of Students' Self-Regulated Learning and Critical Thinking Skills.

Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Tirtarahardja, U. d. (2005). *Pengantar Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.