

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
PADA MATERI ANALISIS KARTU UTANG UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR AKUNTANSI KEUANGAN PESERTA DIDIK
KELAS XI AKL SEMESTER GENAP SMK MUHAMMADIYAH 2
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Sita Affiah Dini¹, Buang Saryantono², Sari Narulita³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

sitaaffiah@gmail.com¹, buang_saryantono@stkippgribl.ac.id²,
snarulita05@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh 1) hasil belajar peserta didik yang masih rendah, 2) kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi analisis kartu utang dalam meningkatkan hasil belajar dan untuk mengetahui efektifitas belajar akuntansi keuangan peserta didik XI AKL SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung setelah menggunakan media pembelajaran video. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and development*, tahapan penelitian dalam video mengacu pada model pengembangan ADDIE meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi/eksekusi), dan *Evaluation* (evaluasi/umpan balik). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Video Efektif dan Efisien dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Keuangan Peserta Didik XI AKL. Sebelum menggunakan media pembelajaran video hasil belajar peserta didik XI AKL memperoleh nilai rata-rata sebesar 69,31 dan setelah menggunakan media pembelajaran video rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 80 dengan tingkat keefektifan 81,81 dari 100 kemudian pembelajaran video bersifat praktis dengan skor 4,25.

Kata kunci: Media Pembelajaran Video, Hasil Belajar

Abstract: The problems in this study are motivated by 1) the low learning outcomes of students, 2) the lack of interest of students in learning. The purpose of this study was to determine the stages of developing video-based learning media on debt card analysis material in improving learning outcomes and to determine the effectiveness of learning financial accounting for XI AKL students of SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung after using video learning media. This research is a type of research and development, the stages of research in video refer to the ADDIE development model including Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results showed that Video Learning Media was Effective and Efficient in Improving the Financial Accounting Learning Outcomes of XI AKL Students. Before using video learning media, the learning outcomes of XI AKL students obtained an average score of 69.31 and after using video learning media the average learning outcomes increased to 80 with an effectiveness level of 81.81 out of 100 then video learning is practical with a score of 4.25.

Keywords: Video Learning Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Media pembelajaran video merupakan salah satu media yang efektif dalam membantu proses pembelajaran baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Media pembelajaran video mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan tayangan yang menarik dan dinamis, dengan adanya unsur tersebut diharapkan peserta didik mampu memahami dan mengingat materi pembelajaran. Media audio visual atau media video memiliki fungsi, memperjelas penyajian materi guna tidak terlalu bersifat verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tempat. Kemajuan teknologi video juga telah memungkinkan dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru. Karena kemampuan itulah maka teknologi video banyak digunakan sebagai salah satu alat pembelajaran utama dalam sistem pendidikan, terutama di negara-negara maju.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan bahan ajar yang digunakan adalah buku cetak, dalam hal ini peserta didik kurang berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar mengajar dikarenakan adanya keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran yang sulit.

Berdasarkan observasi awal diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan adalah 76. Dengan KKM 76 tersebut masih banyak peserta didik kelas

XI AKL yang belum mencapai KKM, yang berhasil mencapai KKM hanya sebanyak 10 peserta didik (45,45%) sedangkan yang tidak berhasil mencapai KKM sebanyak 12 peserta didik (54,55%), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Akuntansi Keuangan peserta didik kelas XI AKL Semester Ganjil di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung masih dalam kategori rendah.

Melihat permasalahan di atas menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi juga masih rendah, sehingga guru memerlukan suatu pelaksanaan pembelajaran yang berbeda di dalam ruang kelas sehingga dapat menghasilkan pembelajaran dan menarik agar peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang tepat dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan belajar, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Analisis Kartu Utang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Keuangan Peserta Didik Kelas XI AKL Semester Genap SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Pengembangan merupakan suatu penelitian yang memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan, baik berupa model desain produk misalnya media pembelajaran. Bagi persekolahan yang sudah mampu dan maju, telah menggunakan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar, sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

Amir Hamzah (2019:1) Penelitian pengembangan (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitasnya.

Seels & Richey (dalam, Amir Hamzah, 2019: 1) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan diatas, yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses usaha untuk menjadikan potensi yang ada menjadi lebih baik dan bermanfaat, sedangkan penelitian pengembangan adalah suatu proses guna memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna yang akan dikelola dan dikembangkan untuk menghasilkan suatu produk serta memvalidasinya.

Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos dalam Daryanto, 2016: 4-5). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Media merupakan sarana atau perantara yang digunakan oleh manusia sebagai alat untuk menyampaikan suatu pesan, gagasan, ide, informasi, maupun pengetahuan. Menurut Gagne dan Briggs (dalam, Arsyad, 2014: 31), media pembelajaran secara garis besar dapat berupa seperti buku, video, kaset, foto, grafik, televisi, film, dan komputer, semua itu berfungsi untuk menyampaikan suatu isi materi pengajaran, dengan kata lain media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk belajar. Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (dalam, Nunuk Suryani, dkk, 2018: 2-3) pengertian media ada dua macam, yaitu dalam arti sempit dan arti luas. Arti sempit bahwa media itu

berwujud grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Adapun dalam arti luas, media diartikan sebagai kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya yaitu media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media dapat membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai pembawa informasi dari guru sebagai sumber menuju ke peserta didik sebagai penerima (Daryanto, 2016:8). Pemanfaatan media pembelajaran juga harus dirancang secara sistematis guna menciptakan pembelajaran yang efektif. Salah satu media pembelajaran yang mampu menjangkau masyarakat luas yaitu media pembelajaran video.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran sesuai materi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung. Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial (Daryanto, 2016: 106).

Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat

dinamis. Video dirancang secara sistematis dengan berpedoman pada kurikulum yang sesuai dan dalam proses pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik terfokus pada materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

Media video mampu menampilkan suatu objek bergerak bersama-sama dengan suara alamiah maupun suara yang sesuai (Kustandi dan Sutjipto, 2011). Media pembelajaran berbasis video adalah salah satu cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, ide, pengetahuan serta dapat merangsang pikiran, perhatian, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang terkendali dan menarik.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Menurut Winkel (dalam, Purwanto, 2014: 45) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik (Winkel, 1996: 244). Aspek yang menjadi objek penilaian hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda (Amir Hamzah, 2019: 18).

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik

tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, afektif maupun psikomotor.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D (Research and Development)

Dalam penelitian ini prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pelajaran.



Tahap Pengembangan Model ADDIE

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari wawancara dan angket atau kuesioner yang terdiri dari lembar instrumen validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan lembar respon. Harapannya agar data yang diperoleh benar-benar objektif.

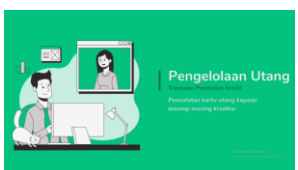
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Setelah membuat skenario desain tampilan media pembelajaran video maka selanjutnya yaitu membuat penjelasan dari setiap tampilan yang bertujuan untuk

mempermudah peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Berikut ditampilkan beberapa desain storyboard media pembelajaran video Akuntansi Keuangan materi Analisis Kartu Utang.

**Tabel
Desain Storyboard**

No	Menu Media	Desain Tampilan
1.	Awal Tampilan	 
2.	Apersepsi	
3.	Isi Materi	    

Setelah melakukan desain dan penyempurnaan, selanjutnya dilakukan validasi oleh tiga validator meliputi validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang kesemuanya merupakan dosen STKIP PGRI Bandar Lampung sesuai dengan keahlian masing-masing.

Berdasarkan hasil validitas materi menunjukkan hasil 4,6 dengan demikian maka materi yang digunakan dalam video yakni **“Sangat Valid”** sehingga media pembelajaran video layak diuji cobakan dalam penelitian. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli bahasa dengan hasil 4,8 maka bahasa yang digunakan dalam video yakni **“Sangat Valid”** sehingga media pembelajaran video layak diuji cobakan dalam penelitian. Sedangkan untuk hasil validitas materi menunjukkan hasil 4,8 dengan demikian maka media yang digunakan dalam video yakni **“Sangat Valid”** sehingga media pembelajaran video layak diuji cobakan dalam penelitian.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi dengan menerapkan produk video yang memuat materi Analisis Kartu Utang guna mengetahui keefektifan dan kepraktisan video pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi Keuangan peserta didik kelas XI AKL dengan jumlah 22 peserta didik. Tahapan-tahapan tersebut kemudian dievaluasi dengan hasil bahwa SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung khususnya pada kelas XI AKL memerlukan penambahan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran agar hasil belajar lebih baik, media tersebut yaitu melalui video pembelajaran. Setelah melalui tahapan validasi, pengujian kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran video dapat membantu meningkatkan hasil belajar XI AKL khususnya pada materi Analisis Kartu Utang.

Proses penelitian di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung khususnya pada kelas XI AKL dilakukan dengan 4 kali pertemuan. Pertemuan

pertama, peneliti menjelaskan materi Analisis Kartu Utang menggunakan metode konvensional atau ceramah dengan bantuan spidol dan papan tulis. Pertemuan kedua, peneliti menjelaskan kembali tentang materi Analisis Kartu Utang dengan melakukan diskusi peserta didik. Pertemuan ketiga, peneliti melakukan uji coba produk yakni media pembelajaran video dengan materi Analisis Kartu Utang. Dan pada pertemuan keempat peneliti mengulas materi dengan melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan soal sebanyak 20 butir dan memberikan angket respon peserta didik. Hasil uji coba produk media pembelajaran terdapat pada pertemuan ke 4 (empat).

Persentase ketuntasan pada uji keefektifan seluruh peserta didik kelas XI AKL sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{Peserta Didik}} \times 100\%$$

$$P = \frac{18}{22} \times 100\%$$

$$= 81,81\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar diatas menghasilkan nilai persentase 81,81% yang berarti media pembelajaran video efektif menunjang peningkatan hasil belajar Akuntansi Keuangan dengan materi Analisis Kartu Utang pada peserta didik kelas XI AKL. Berikut grafik yang menunjukkan keefektifan media pembelajaran video :



Gambar
Kefektifan Video Pembelajaran

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran video materi Analisis Kartu Utang. Dengan melalui revisi-revisi sesuai kritik dan saran oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, maka kajian produk akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Video pembelajaran yang dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama untuk kelas XI AKL.
2. Video pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan merupakan video yang menggabungkan berbagai unsur media seperti gambar, suara, video, teks, dan animasi.
3. Video pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan ini sangat praktis digunakan baik dengan menggunakan komputer dan laptop serta handphone tanpa harus menginstal software ataupun aplikasi tertentu.
4. Produk video pembelajaran ini menyajikan materi yang berisikan tentang Analisis Kartu Utang serta dilengkapi dengan contoh soal dan pembahasannya.

Setelah produk video pembelajaran ini di desain, kemudian dilakukan validasi yang bertujuan untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran video yang dikembangkan dan direvisi sesuai kritik dan saran serta masukkan dengan hasil akhir validasi sebagai berikut :

Tabel
Hasil Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Video

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1	Materi	4,6	Sangat Layak Digunakan
2	Pemakaian Bahasa	4,8	Sangat Layak Digunakan
3	Rekayasa Video	4,8	Sangat Layak Digunakan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi Analisis Kartu Utang kelas XI AKL dikembangkan melalui tahapan ADDIE yaitu, Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Media pembelajaran berbasis video telah dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dalam hal ini validator dilakukan oleh Dosen STKIP PGRI Bandar Lampung dengan hasil penilaian ahli materi rata-rata skor 4,6 dengan kategori sangat layak, ahli bahasa rata-rata skor 4,8 dengan kategori sangat layak, dan ahli media rata-rata skor 4,8 dengan kategori sangat layak.
2. Terdapatnya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI AKL SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi Keuangan, hal ini ditunjukkan dengan terdapatnya peningkatan dari nilai rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik sebelum serta sesudah menggunakan media pembelajaran video. Sebelum menggunakan media pembelajaran video, rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik sebesar 69,31 dan sesudah menggunakan media pembelajaran video mengalami peningkatan yakni menjadi 80 dengan nilai keefektifan video sebesar 81,81 dari 100 dan nilai kepraktisan sebesar 4,25 dari 5.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. rev. ed. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Baharuddin & Wahyuni, E.N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

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

Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.

Hidayat, N., Suroto. (2023). Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Komunikasi Bisnis: Studi Kasus untuk Meningkatkan Presentasi Bisnis Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan* 15 (1), 611-618. DOI: 10.35445/alishlah.v15i1.2278. Diunduh pada 15 April 2023.

Kustandi, C., Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Putra, H.M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian di SMK Negeri 1 Godean kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Akuntansi* 15 (1). Diunduh pada 2 Januari 2023

Putri, F.R., Maizora, S., Susanta, A. (2018). Pengembangan Aplikasi Komputer sebagai Media Pembelajaran menggunakan Model Drill and Practice. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 2 (1), 49-55. DOI: <https://doi.org/10.33369/jp2ms.2.1.49-55>. Diunduh pada 30 Januari 2023.

Qodyria, P.C., Susanti. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video sebagai

- Bahan Pengamatan pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro kelas XI Perbankan untuk SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 7 (3), 520-524. Diunduh pada 2 Januari 2023.
- Sari, D.M. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas XI SMAS Taman Siswa Teluk Betung TA. 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Ekonomi* 4(1). Diunduh pada 26 Januari 2023.
- Sinarwati, N.K. dkk. (2013). *Akuntansi Keuangan 1*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia. (Online). Diakses dari: https://www.researchgate.net/profile/Ni_Sinarwati/publication/341930671_AKUNTANSI_KEUANGAN_2/. Diunduh pada 26 Januari 2023.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan (RnD)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.