

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL DENGAN MENGGUNAKAN CAMTASIA STUDIO SEBAGAI BAHAN PENGAMATAN PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER AKUNTANSI (MYOB) KELAS XI DI SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO

Ade Retno Wulandari

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya.
E-mail: adewulandari@mhs.unesa.ac.id

Agung Listiadi

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya.
E-mail: agunglistiadi@unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan Kurikulum 2013. Dalam kurikulum ini, proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan pendekatan saintifik. Salah satu tahapan dalam pendekatan saintifik adalah tahapan Mengamati, yang bertujuan agar siswa memperoleh pemenuhan rasa ingin tahu. Dalam penerapan pendekatan saintifik, guru akan berperan sebagai fasilitator. Salah satu fasilitas belajar yang dapat dipersiapkan oleh guru adalah media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran membuat proses belajar mengajar akan menjadi lebih lancar, efektif dan dapat membangun motivasi siswa dengan lebih baik. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* pada mata pelajaran komputer akuntansi. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah model ADDIE. Penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar telaah ahli, lembar validasi ahli, dan angket respon siswa. Uji coba media pembelajaran dilakukan pada 20 orang siswa kelas XI akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Hasil data dianalisis secara deskriptif menggunakan teknik prosentase. Hasil validasi ahli materi dan ahli media mendapat prosentase rata-rata yaitu 87,16% dan 96,83% dengan kriteria sangat layak. Kemudian hasil uji coba kepada siswa mendapat prosentase rata-rata yaitu 96,60% dengan kriteria sangat dipahami. Hasil keseluruhan validasi ahli dan uji coba terbatas mendapatkan rata-rata prosentase sebesar 93,53% sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan sebagai bahan pengamatan siswa serta mendapatkan respon sangat dipahami dari siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, video tutorial, pengamatan, komputer akuntansi (MYOB).

Abstract

Education in Indonesia is using curriculum 2013. In this curriculum, the learning process is done by applying the scientific approach. One of the stages in a scientific approach is observing, which aims to fulfil the student's curiosity. In applying the scientific approach, the teacher will become a facilitator. One of the learning facilities that can be prepared by the teacher is learning media. Learning media usage makes the learning process will be more smoothly, effective, and can motivate students better. Therefore, video tutorial learning media using *camtasia studio* in computer accounting subject is developed. Development model that used in this study is ADDIE model. Instruments used in this research were study and validation sheets for material expert and media expert and then students response questionnaire. Learning media experiments were conducted on 20 eleventh-grade accounting students at SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. The result data were analyzed descriptively using percentage technique. The validation result from material expert and media expert obtained an average percentage of 87,16% and 96,83% with a very feasible criteria. Then, the trial result to students obtained an average percentage of 96,60% with a very understandable criteria. The overall result from expert validation and limited experiments obtained an average percentage of 93,53% so the developed learning media is very feasible to be used as an observation material for students and and get a very well understood responses from students.

Keywords: learning media, video tutorial, observation, computer accounting (MYOB).

PENDAHULUAN

Salah satu landasan yang penting bagi kemajuan suatu negara adalah Pendidikan. Melalui pendidikan, siswa akan mampu untuk mengembangkan beragam potensi dirinya baik dalam bidang pengetahuan ataupun dalam bidang keterampilan. Saat ini, pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum 2013 (K-13). Dalam kurikulum ini, proses pembelajaran dilaksanakan dengan pendekatan saintifik (*scientific approach*) atau pendekatan berbasis keilmuan yang memiliki 5 fase kegiatan yaitu Mengamati, Menanya, Mencoba, Menalar, dan Mengomunikasikan (Sani, 2017:53). Tahapan pertama dalam pendekatan saintifik adalah Mengamati. Tahap ini adalah tahapan yang penting bagi siswa, karena melalui mengamati siswa akan memperoleh pemenuhan rasa ingin tahu mereka sehingga proses belajar mengajar akan memiliki makna yang tinggi (Daryanto, 2014:60).

Dalam penerapan Kurikulum 2013, proses belajar mengajar dituntut agar lebih berpusat pada siswa, sehingga guru akan berperan sebagai fasilitator. Salah satu fasilitas belajar yang dapat dipersiapkan oleh guru adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam penyampaian informasi materi kepada siswa sehingga proses belajar dapat terjadi (Sadiman, dkk., 2014:7). Dengan menerapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada saat pembelajaran, tentu akan dapat tercipta suasana belajar mengajar yang menyenangkan bagi siswa. Ketersediaan media pembelajaran, akan membuat suatu proses belajar mengajar menjadi lebih lancar dan efektif, serta dapat memberikan motivasi bagi peserta didik dengan lebih baik (Arsyad, 2017:29).

Pada program keahlian Akuntansi di SMK, terdapat mata pelajaran Komputer Akuntansi yang dipelajari oleh peserta didik di kelas XI dan XII. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo melalui wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa, pembelajaran komputer akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo masih dilaksanakan dengan metode ceramah. Media yang digunakan dalam pembelajaran komputer akuntansi terutama pada tahap mengamati pun masih terbatas, yaitu berupa modul Komputer Akuntansi jilid 2 untuk kelas XI SMK dan *powerpoint*. Selain itu menurut siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, mereka cenderung merasa bosan dengan media yang dipergunakan oleh guru pada proses pembelajaran komputer akuntansi terutama pada proses mengamati, karena kegiatan yang dilakukan hanya membaca dan mengamati modul atau *powerpoint* dirasa masih kurang menarik dan kurang dapat mendemonstrasikan langkah-langkah pencatatan

transaksi secara nyata pada pembelajaran komputer akuntansi.

Berdasar permasalahan di atas, tentu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu untuk meningkatkan minat serta motivasi dan mampu untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Salah satu jenis media yang dianggap sesuai untuk mengatasi permasalahan yang terjadi adalah media berbasis audio visual berupa video tutorial. Video tutorial adalah video yang dibuat untuk menyampaikan dengan detail mengenai suatu proses hal tertentu, cara dalam mengerjakan tugas tertentu, ataupun cara latihan (Firdaus dalam Pramudito, 2013:4-5). Media pembelajaran berupa video tutorial ini dapat digunakan oleh guru sebagai bahan pengamatan pada proses pembelajaran komputer akuntansi. Sehingga penerapan pendekatan saintifik dalam Kurikulum 2013 dapat dilakukan dengan optimal.

Video tutorial dianggap sesuai untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran komputer akuntansi, karena video tutorial dapat menggambarkan suatu proses secara tepat (Kustandi dan Sutjipto, 2016:64). Media video juga dapat dilengkapi dengan audio sehingga siswa mampu menggunakan indera penglihatan dan juga indera pendengarannya. Menurut Dale dalam Arsyad (2017:13) belajar dengan menggunakan indera ganda yakni indera penglihatan dan indera pendengaran akan mampu untuk memberi manfaat yang lebih bagi peserta didik. Melalui indera penglihatan, mampu mencapai hasil belajar kurang lebih 75% sedangkan 13% diperoleh dari indera dengar, dan 12% lainnya diperoleh dari indera lainnya. Selain itu, media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan, menyajikan tutorial mengenai langkah-langkah pencatatan transaksi pembelian, retur pembelian, penjualan, retur penjualan, pembayaran utang, dan penerimaan piutang yang disesuaikan dengan silabus mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI yang berlaku saat ini. Sehingga diharapkan dapat sesuai untuk digunakan pada proses pembelajaran komputer akuntansi di sekolah.

Berdasar penjelasan tersebut, maka peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial yang dibuat menggunakan *software Camtasia Studio* pada mata pelajaran komputer akuntansi (*MYOB*) kelas XI. Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pengamatan dan mempermudah siswa kelas XI Akuntansi dalam mempelajari materi pada mata pelajaran komputer akuntansi. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar mengajar yang dilakukan tentu akan menjadi lebih menarik dan siswa tidak akan mudah bosan pada proses pembelajaran. Selain itu, siswa juga akan semakin termotivasi dalam belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi (MYOB) kelas XI?; (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi (MYOB) kelas XI?; (3) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi (MYOB) kelas XI?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi (MYOB) kelas XI. (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi (MYOB) kelas XI. (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi (MYOB) kelas XI.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2016:64), penerapan video dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelebihan yaitu (1) dapat menunjukkan objek secara normal yang tadinya objek tersebut tidak dapat dilihat, (2) dapat diputar ulang jika diperlukan, (3) menumbuhkan motivasi dan segi afektif yang lain, (4) dapat meningkatkan pemikiran dan pembahasan bagi siswa, (5) dapat menayangkan suatu kejadian pada kelompok besar maupun kecil, dan (6) dapat menampilkan suatu proses secara lebih singkat.

Salah satu *software* yang dapat dipergunakan untuk membuat video tutorial adalah *camtasia studio*. Menurut Komputer (2011:1), *camtasia studio* merupakan aplikasi yang dapat dipergunakan untuk memproduksi video tutorial dengan cara merekam kegiatan yang terjadi pada layar komputer sehingga dapat menghasilkan video yang berbasis *onscreen-action-capture*. Video yang dihasilkan dengan *camtasia studio* dapat disimpan dalam 3 format file, antara lain penyimpanan dalam ekstensi AVI, penyimpanan untuk website, dan penyimpanan untuk aplikasi portabel.

Menurut Riduwan (2016:30), pengamatan merupakan suatu teknik dalam mengumpulkan data, dengan cara peneliti melaksanakan observasi secara langsung ke objek penelitian agar dapat melihat dari dekat aktivitas yang terjadi. Melalui pengamatan, siswa akan memperoleh pengetahuan awal mengenai materi yang akan dipelajari. Selain itu, siswa akan terlatih untuk

memperhatikan dan mampu untuk menganalisis pengetahuan dasar terkait materi.

METODE

Penelitian yang dilakukan termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk dan selanjutnya diuji tingkat efektifitas dari produk tersebut (Sugiyono, 2015:407). Dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, dipilih model ADDIE sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran video tutorial. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, antara lain tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini yaitu (1) Ahli Materi, yaitu Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi UNESA dan Guru Komputer Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. (2) Ahli Media, yaitu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA. (3) Siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo sebanyak 20 orang siswa.

Definisi operasional dalam penelitian ini berguna untuk menghindari kesalahpahaman antara maksud peneliti dengan persepsi pembaca. Variabel pada penelitian ini yang perlu dijabarkan, yaitu (1) video tutorial sebagai bahan pengamatan merupakan media pembelajaran berupa video berbentuk tutorial mengenai pencatatan transaksi akuntansi perusahaan dagang menggunakan aplikasi MYOB yang dapat digunakan sebagai bahan pengamatan. (2) aplikasi MYOB perusahaan dagang yaitu salah satu aplikasi akuntansi yang dapat digunakan untuk mempermudah dan meringkas pencatatan transaksi akuntansi dalam suatu perusahaan dagang.

Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen penelitian yang dipergunakan terdiri dari angket terbuka yang meliputi lembar telaah ahli materi dan ahli media. Selanjutnya angket tertutup meliputi lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis lembar telaah para ahli adalah teknik deskriptif kualitatif dan hasil yang didapatkan akan dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi demi mencapai kesempurnaan media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan. Kemudian, lembar validasi para ahli akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berbentuk prosentase yang didapatkan berdasar perhitungan skor menurut skala Likert dengan keterangan nilai "5" berkriteria Sangat Baik, nilai "4" berkriteria Baik, nilai

“3” berkriteria Sedang, nilai “2” berkriteria Tidak Baik, dan terakhir nilai “1” berkriteria Sangat Tidak Baik. Selanjutnya, hasil dari validasi ahli diinterpretasikan sesuai dengan kriteria menurut Riduwan (2016:15) seperti yang tercantum pada tabel 1. Berikutnya angket respon siswa juga dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif berbentuk prosentase berdasar dari perhitungan skor menurut skala Guttman. Keterangan skor skala Guttman untuk angket respon siswa antara lain skor “1” untuk jawaban YA dan skor “0” untuk jawaban TIDAK. Hasil dari angket respon siswa kemudian diinterpretasikan sesuai dengan kriteria menurut Riduwan (2016:15) seperti yang tercantum pada tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Lembar Validasi Ahli dan Angket Respon Siswa

Prosentase	Kriteria Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Dipahami
21%-40%	Tidak Layak/Tidak Dipahami
41%-60%	Cukup Layak/Cukup Dipahami
61%-80%	Layak/Dipahami
81%-100%	Sangat Layak/Sangat Dipahami

Sumber : Riduwan (2016:15)

Berdasarkan tabel di atas, maka media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran komputer akuntansi yang dikembangkan, dapat dikategorikan sebagai layak atau sangat layak menurut validasi para ahli dan dipahami atau sangat dipahami berdasar angket respon siswa jika prosentase rata-rata keseluruhan menunjukkan hasil sebesar $\geq 61\%$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Media pembelajaran video tutorial dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Tahap pertama dalam ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), dalam tahap ini peneliti melakukan analisis mengenai masalah yang dihadapi pada proses pembelajaran dan untuk mengetahui mengenai apa yang dibutuhkan untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan serta merumuskan tujuan pembelajaran. Pada analisis kinerja dilakukan analisis mengenai penerapan kurikulum, media pembelajaran yang digunakan, dan masalah yang dihadapi pada proses pembelajaran komputer akuntansi. Berikutnya dilakukan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui mengenai

apa yang dibutuhkan agar dapat mengatasi masalah kinerja yang dihadapi. Terakhir dilakukan perumusan tujuan pembelajaran dengan menganalisa standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator materi yang akan digunakan.

Tahap kedua adalah tahap desain (*design*). Dalam tahap desain, dilakukan dua kegiatan utama yaitu pra produksi dan penyusunan *storyboard* media pembelajaran video tutorial. Pada tahap pra produksi, peneliti melakukan pemilihan *software* yang sesuai untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran video tutorial. *Software* utama yang dipilih yaitu *Camtasia Studio*, sedangkan untuk *software* penunjang, dipilihlah *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere*. Berikutnya dilakukan perumusan butir-butir materi dengan cara mengidentifikasi materi pokok yang tercantum dalam silabus mata pelajaran komputer akuntansi perusahaan dagang. Materi yang dipilih adalah materi pencatatan transaksi pembelian dan retur pembelian, penjualan dan retur penjualan, pembayaran utang, dan penerimaan piutang menggunakan aplikasi *MYOB*. Kegiatan kedua yang dilakukan pada tahap desain adalah penyusunan *storyboard*. *Storyboard* ini memuat rancangan alur media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan.

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan (*development*). Dalam tahap ini, pembuatan media pembelajaran video tutorial dilakukan sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Produksi media pembelajaran video tutorial dilakukan dengan menggunakan *software-software* yang telah dipilih. Setelah proses produksi selesai, media pembelajaran video tutorial disimpan dalam format .mp4 sehingga dapat menghasilkan draft I. Selanjutnya, dilakukan proses telaah para ahli dengan tujuan guna memperoleh saran dan masukan untuk kesempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Telaah ahli materi dilaksanakan oleh satu orang Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi UNESA, yaitu Ibu Irin Widayati S.Pd., M.Pd dan satu orang Guru Komputer Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yaitu Ibu Aminatussuhra S.Pd. Telaah ahli materi dilakukan melalui pengisian lembar telaah ahli materi yang disediakan. Saran serta masukan dari ahli materi terkait media pembelajaran video tutorial, yaitu: menyesuaikan durasi penayangan halaman-halaman tertentu, menyesuaikan ukuran gambar bukti transaksi, menyesuaikan ilustrasi, dan menyesuaikan volume *voice over* pada video.

Telaah ahli media dilaksanakan oleh Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA, yaitu Ibu Khusnul Khotimah S.Pd., M.Pd. Ahli media melakukan proses telaah melalui pengisian lembar telaah ahli media yang telah disediakan. Hasil dari proses telaah oleh ahli

media yaitu : menambah durasi penayangan halaman pendahuluan, menyesuaikan musik, dan pengemasan media pembelajaran video tutorial.

Kegiatan berikutnya pada tahap pengembangan adalah validasi oleh para ahli. Setelah memperoleh hasil telaah dari para ahli, maka media pembelajaran berikutnya direvisi sesuai dengan hasil telaah dari para ahli tersebut sehingga dapat menghasilkan draft II. Draft II ini kemudian divalidasi oleh para ahli guna memperoleh penilaian terkait media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan. Validasi dilaksanakan oleh ahli materi dan ahli media melalui pengisian lembar validasi ahli yang disediakan. Hasil dari validasi ahli berikutnya dianalisa dengan teknik prosentase sehingga dapat diketahui kelayakan media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan.

Tahap keempat adalah tahap implementasi (*implementation*). Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba kepada siswa. Uji coba dilakukan secara terbatas dan diikuti oleh 20 orang peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang memiliki tingkat kemampuan heterogen berdasar pemilihan dari guru mata pelajaran. Dalam kegiatan uji coba terbatas akan dapat diketahui respon serta pendapat siswa mengenai media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan. Siswa akan mengisi lembar angket respon siswa yang disediakan oleh peneliti. Hasil dari angket respon siswa ini akan diolah dengan menggunakan teknik prosentase.

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah tahap evaluasi (*evaluation*). Dalam tahap evaluasi, dilakukan analisis dan evaluasi hasil validasi ahli dan angket respon siswa. Pada tahap ini, kelayakan media pembelajaran video tutorial sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI yang telah dikembangkan akan dapat diketahui.

Kelayakan media pembelajaran video tutorial didapatkan berdasar skor validasi yang telah diberikan oleh validator materi dan validator media. Ditinjau dari hasil validasi ahli materi, terdapat 3 variabel yang dinilai. Variabel kualitas isi dan tujuan mendapat prosentase 84%, variabel kualitas instruksional memperoleh prosentase 91,25%, dan variabel kualitas teknis memperoleh prosentase 86,25%. Kemudian ahli media memberikan penilaian untuk variabel kualitas isi dan tujuan yaitu 92,5%, variabel kualitas instruksional yaitu 100%, dan kualitas teknis yaitu 98%. Berikutnya respon siswa terkait media pembelajaran video tutorial diperoleh berdasarkan skor pada angket respon siswa. Hasil dari respon siswa mengenai media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan adalah sebesar 97,50% untuk kualitas isi dan tujuan, kemudian sebesar 99,16% untuk kualitas

instruksional, dan untuk kualitas teknis mendapat prosentase sebesar 93,13%.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo telah dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap. Tahap pertama dalam ADDIE yaitu tahap analisis. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap analisis, terdiri dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan serta merumuskan tujuan pembelajaran.

Berdasar dari hasil analisis kinerja yang telah dilakukan, diketahui jika SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo telah mempergunakan Kurikulum 2013, namun guru masih menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar masih berpusat pada guru. Media yang digunakan pada tahap mengamati juga masih terbatas, yaitu berupa modul Komputer Akuntansi dan *powerpoint*. Ilustrasi pada modul dan *powerpoint* dirasa kurang menarik dan belum dapat mendemonstrasikan langkah-langkah pencatatan transaksi secara nyata pada pembelajaran komputer akuntansi sehingga siswa cenderung merasa mudah bosan dan kesulitan dalam memahami materi terutama materi pencatatan transaksi pembelian, retur pembelian, penjualan, retur penjualan, pembayaran utang, dan penerimaan piutang menggunakan aplikasi MYOB.

Berikutnya berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mampu menunjang proses pengamatan dalam proses belajar mengajar serta mempermudah siswa dalam mempelajari materi pada mata pelajaran komputer akuntansi. Menurut Arsyad (2017:29), dengan menggunakan media maka penyaluran pesan dan informasi dapat lebih jelas dan lancar sehingga mampu meningkatkan proses serta hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis tersebut, maka dikembangkanlah media pembelajaran video tutorial sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi. Kemudian dilakukan perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan menganalisa standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator materi yang akan digunakan.

Tahap berikutnya adalah tahap desain. Pada tahap desain, pertama-tama dilakukan kegiatan pra produksi yang meliputi pemilihan *software* yang sesuai untuk pembuatan media pembelajaran dan perumusan butir-butir materi. *Software* utama yang dipilih adalah *Camtasia Studio 8* untuk pembuatan video tutorial dan sebagai *software* penunjang dipilih *Adobe After Effect* dan *Adobe*

Premiere untuk menambahkan aspek animasi. Berikutnya dilakukan penyusunan materi yang akan ditayangkan dalam video tutorial sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan yaitu materi pencatatan transaksi pembelian, retur pembelian, penjualan, retur penjualan, pembayaran utang, dan penerimaan piutang menggunakan aplikasi *MYOB*. Kegiatan berikutnya pada tahap desain yaitu penyusunan *storyboard* media pembelajaran. *Storyboard* media pembelajaran video tutorial ini terdiri dari halaman pembuka, halaman judul, halaman pendahuluan, halaman isi materi pengantar, halaman tutorial, halaman kesimpulan, dan halaman penutup.

Berikutnya dilakukan tahap pengembangan untuk menyusun media pembelajaran video tutorial sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang. Penyusunan media pembelajaran video tutorial dilakukan dengan menggunakan *software-software* yang telah dipilih. Total keseluruhan video yang dikembangkan adalah 4 buah. Video 1 memuat materi mengenai pencatatan transaksi pembelian dan retur pembelian menggunakan aplikasi *MYOB*. Selanjutnya, video 2 berisi materi mengenai pencatatan transaksi pembayaran utang menggunakan aplikasi *MYOB*. Video 3 berisi materi pencatatan transaksi penjualan dan retur penjualan menggunakan aplikasi *MYOB*. Dan terakhir, video 4 memuat materi mengenai pencatatan transaksi penerimaan piutang menggunakan aplikasi *MYOB*.

Setelah media pembelajaran video tutorial selesai diproduksi, berikutnya dilakukan proses telaah media pembelajaran oleh para ahli. Ahli materi menyarankan untuk menambah durasi penayangan pada halaman pendahuluan dan halaman judul materi, gambar bukti transaksi juga disarankan untuk lebih diperbesar dan durasi penayangannya ditambah agar tidak terlalu cepat.. Selain itu, ahli materi menyarankan untuk menyesuaikan ilustrasi pada video ketiga dan keempat serta menyesuaikan *volume voice over* pada video keempat. Berikutnya ahli media menyarankan agar menambah sedikit lagi durasi penayangan halaman pendahuluan. Kemudian ahli media juga menyarankan untuk mengganti musik yang terdapat di video kedua dan keempat karena dirasa kurang cocok untuk pembelajaran. Terakhir, ahli media menyarankan untuk mengemas media pembelajaran video tutorial ke dalam keping CD dan melengkapi dengan bahan penyerta. Berdasarkan saran dari para ahli, kemudian dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran. Selanjutnya dilakukan proses validasi para ahli yang berguna untuk memperoleh penilaian terkait media pembelajaran video tutorial. Validasi materi dilakukan oleh dua orang ahli materi dan validasi ahli media dilakukan oleh satu orang ahli media. Hasil validasi para ahli tersebut dianalisis menggunakan teknik prosentase dan selanjutnya diinterpretasikan

hasilnya sesuai dengan kriteria menurut Riduwan (2016:15).

Tahap keempat adalah implementasi. Media pembelajaran yang telah dilakukan proses validasi oleh para ahli berikutnya diuji coba kepada peserta didik kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Uji coba dilakukan kepada 20 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan heterogen. Menurut Sadiman (2014:184), uji coba kelompok kecil sebaiknya dilakukan kepada 10-20 orang karena jika lebih sedikit dari 10 orang, maka data yang didapatkan dirasa kurang dalam mewakili populasi, namun apabila lebih dari 20 orang maka data yang didapatkan akan lebih dari data yang dibutuhkan. Pada pelaksanaan uji coba, mula-mula siswa dikenalkan dan diberi penjelasan mengenai media pembelajaran video tutorial untuk mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI. Berikutnya siswa diarahkan untuk melihat tayangan video tutorial, terakhir peserta didik melakukan pengisian lembar angket respon siswa yang telah disediakan. Hasil dari angket respon siswa juga dianalisa menggunakan teknik prosentase dan selanjutnya diinterpretasikan hasilnya sesuai dengan kriteria menurut Riduwan (2016:15).

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi dilaksanakan guna mengetahui tingkat keberhasilan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Data dari lembar validasi para ahli dan angket respon siswa dari kegiatan uji coba terbatas akan dianalisis dengan menggunakan teknik prosentase guna menentukan kelayakan media pembelajaran. Hasil analisis data tersebut, berikutnya akan digunakan untuk penyusunan laporan pengembangan media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Kelayakan media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo yang telah dikembangkan, diukur berdasarkan lembar validasi ahli materi dan ahli media. Ahli materi terdiri atas satu orang Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi UNESA dan satu orang Guru Komputer Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Sedangkan ahli media yaitu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNESA.

Ditinjau dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, terdapat 3 variabel penilaian yaitu variabel kualitas isi dan tujuan, variabel kualitas instruksional, dan variabel kualitas teknis. Validasi dilakukan dengan menilai setiap deskripsi dari variabel menurut Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2017:219). Berdasar hasil analisis validasi dari ahli materi dan ahli media diketahui bahwa variabel

kualitas isi dan tujuan mendapatkan prosentase rata-rata yaitu 88,25% dengan interpretasi “sangat layak” menurut kriteria kelayakan Riduwan (2016:15). Hal ini membuktikan jika variabel kualitas isi dan tujuan dalam media pembelajaran video tutorial telah mencakup aspek ketepatan, kepentingan, kelengkapan, dan keseimbangan, serta sesuai dengan situasi siswa.

Berikutnya pada variabel kualitas instruksional memperoleh prosentase rata-rata yaitu 95,63% dengan interpretasi “sangat layak” berdasarkan kriteria kelayakan menurut Riduwan (2016:15). Berdasar perolehan tersebut, maka variabel kualitas instruksional dalam media pembelajaran video tutorial telah memenuhi aspek memberi kesempatan untuk belajar dan bantuan belajar kepada siswa serta dapat memberikan motivasi dan fleksibel dalam penggunaannya. Kemudian pada variabel kualitas teknis, media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan memperoleh prosentase rata-rata yaitu 92,13% dengan interpretasi “sangat layak” berdasarkan kriteria kelayakan menurut Riduwan (2016:15). Ditinjau dari hasil tersebut, maka variabel kualitas teknis pada media pembelajaran video tutorial dapat dinyatakan telah mencakup aspek keterbacaan, mudah untuk dipergunakan, kualitas tampilan/tayangan, serta kualitas pengelolaan program. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI yang telah dikembangkan secara keseluruhan memperoleh interpretasi “sangat layak”. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan sangat layak untuk dipergunakan sebagai bahan pengamatan untuk mendukung proses belajar mengajar Kurikulum 2013.

Respon siswa didapatkan dari hasil uji coba terbatas media pembelajaran yang telah memperoleh validasi dari ahli materi dan ahli media. Uji coba diikuti oleh 20 orang peserta didik kelas XI Akuntansi 1 di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Berdasarkan hasil ujicoba terbatas diketahui bahwa variabel kualitas isi dan tujuan memperoleh prosentase 97,50% dengan interpretasi “sangat dipahami” menurut kriteria Riduwan (2016:15). Hal ini menunjukkan bahwa siswa merasa video yang ditampilkan menarik dan memberikan kemudahan untuk memahami materi dalam mata pelajaran komputer akuntansi.

Kemudian untuk variabel kualitas instruksional memperoleh prosentase 99,16% dengan interpretasi “sangat dipahami” menurut kriteria Riduwan (2016:15). Berdasar hasil tersebut menunjukkan bahwa menurut siswa, media pembelajaran berupa video tutorial membantu siswa dalam mempelajari materi dan media

pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran komputer akuntansi. Berikutnya pada variabel kualitas teknis mendapatkan prosentase 93,13% dengan interpretasi “sangat dipahami” menurut kriteria Riduwan (2016:15). Dari hasil tersebut, menunjukkan bahwa siswa merasa gaya bahasa dan susunan huruf pada media jelas dan mudah dipahami. Selain itu, tampilan pembuka dan unsur warna, audio, serta visual pada video tutorial menarik sehingga dapat mendorong siswa untuk mempelajari dan memperhatikan materi yang disajikan. Ditinjau dari uraian di atas, media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan secara keseluruhan memperoleh interpretasi “sangat dipahami”. Jadi, dapat ditarik kesimpulan jika media pembelajaran video tutorial yang telah dikembangkan sangat dipahami oleh siswa saat dipergunakan dalam proses belajar mengajar.

Hasil pembahasan ini sesuai dengan penelitian sejenis yang telah dilaksanakan oleh Sri Kanah (2016) mengenai pengembangan media pembelajaran audio visual (video) yang dikatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan hasil validasi ahli dan respon siswa mendapat prosentase rata-rata sebesar 84,73%. Hal ini juga ditunjang oleh pendapat Riduwan (2016:15) yang menyatakan bahwa media pembelajaran video tutorial yang dikembangkan dikategorikan sebagai layak atau sangat layak jika memperoleh prosentase rata-rata dari lembar validasi ahli dan angket respon siswa sebesar $\geq 61\%$.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan 1) Proses pengembangan media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). 2) Media pembelajaran video tutorial dengan menggunakan *camtasia studio* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI yang telah dikembangkan sangat layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. 3) Hasil respon siswa mengenai media pembelajaran video tutorial sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI memperoleh hasil sangat dipahami oleh siswa pada saat digunakan dalam pembelajaran, ditinjau dari hasil angket respon siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka saran dari penelitian pengembangan ini adalah 1) Penelitian media pembelajaran video tutorial ini hanya terbatas pada mata pelajaran komputer akuntansi kelas XI saja. Selanjutnya, media pembelajaran video tutorial sebagai bahan pengamatan diharapkan dapat dikembangkan untuk materi akuntansi lain dengan desain dan variasi yang lebih baik lagi. 2) Pada penelitian ini, uji coba dilakukan hanya terbatas pada kelompok kecil saja. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dilakukan uji coba dalam kelompok yang lebih besar sehingga dapat lebih diketahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. 3) Disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran video tutorial sebagai bahan pengamatan dengan melakukan penelitian eksperimen.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Gava Media.

Kanah, S., & Wahjudi, E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual (Video) Pada Materi Pengisian SPT Tahunan PPh Wajib Pajak Orang Pribadi Kelas XII Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4 (3), 1-8.

Komputer, W. (2011). *Mudah Membuat Video Tutorial Dengan Camtasia Studio 7*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Mollenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Journal Performance Improvement*, 42 (5).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta : Depdikbud.

Pramudito, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, Edisi 2.

Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, A.S., dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sani, R. A. (2017). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.