

PENGEMBANGAN *VIDEO* PENGAMATAN (*VIDEO TUTORIAL*) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDUKUNG PADA MATERI PERSEDIAAN KELAS XI DI SMK NEGERI 2 BUDURAN

Devi Wahyuni Khoiriya

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : devikhoiriya@mhs.unesa.ac.id

Rochmawati

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail : rochmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Pengaruh terbesar dalam mewujudkan negara yang maju yaitu dengan cara memperbaiki kualitas pendidikan. Menciptakan pendidikan berkualitas di zaman perkembangan teknologi dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran masih belum optimal yang menyebabkan ketidakefektifan penyampaian materi pembelajaran. Maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media yang mendukung pembelajaran. *Video* pengamatan (*video tutorial*) merupakan media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini sebagai media pembelajaran pendukung kegiatan belajar khususnya pada materi persediaan. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian dilakukan oleh 15 siswa kelas XI kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 2 Buduran. Hasil analisis dilakukan secara deskriptif dengan teknik persentase. Penelitian yang dilakukan menghasilkan persentase dari hasil validasi ahli materi sebesar 85,27% dengan kriteria sangat layak, ahli media sebesar 88,24% dengan kriteria sangat layak dan respon siswa dari uji coba terbatas mendapat persentase sebesar 92,41% dengan kriteria sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *video* pengamatan (*video tutorial*) sebagai media pembelajaran pendukung dinyatakan layak digunakan di kurikulum 2013 serta mendapat respon sangat baik dari siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran Pendukung, *Video* Pengamatan, *Video Tutorial*, Persediaan

Abstract

The most influencing factor in the development of a country is to fix the quality of the education system. To create the good quality education system in digital era requires media learning which could support the learning activity. The used of media learning which is not optimum yet, making the delivery of learning material is not effective in the results. This research then aimed to develop the supporting media learning. The media which developed is observation video (video tutorial) which used as the supporting media learning, especially as the inventory material. This research used research development method by ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The validity test held with 15 students in the XI Accounting class in SMK N 2 Buduran. The analysis result done by descriptive method with percentage technique. The result of the research showed the quality of contents and aims were 97, 22% with the very proper criteria, instructional quality were 87, 62% with the very proper criteria, and the technique quality were 85, 84% with the very proper criteria. The average percentages from the former three variables were 86, 89% with the very proper criteria. The average of the response of the students were 92, 41% with the very proper criteria. So, it can be concluded that observation video (video tutorial) as the supporting media in learning activities is proper to use in 2013 curriculum and getting very good response from the students.

Keywords: Supporting Media Learning, Observation Video, Video Tutorial, Inventory.

PENDAHULUAN

Pengaruh terbesar dalam mewujudkan negara yang maju yaitu dengan cara memperbaiki kualitas pendidikan. Pendidikan merupakan pengalaman-pengalaman belajar terencana maupun tidak yang berlangsung dalam segala lingkungan baik dalam bentuk formal, non formal maupun informal dengan tujuan untuk mengembangkan potensi diri. Pendidikan yang dapat diperoleh dimanapun dan kapanpun maka dapat diartikan bahwa pendidikan keadaannya fleksibel. Oleh karena itu pendidikan berperan penting dalam perkembangan potensi diri yang kedepannya dapat mewujudkan kualitas sumber daya yang bermutu. Menurut Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003:

“Pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara”

Pemerintah menerapkan kurikulum 2013 yaitu guru hanya bertugas untuk mengimplementasikan kurikulum dengan menyusun rencana pelajaran, melaksanakan pembelajaran, serta melakukan evaluasi ketika proses pembelajaran dan siswa yang berperan aktif maksudnya aktif bertanya, berpendapat dan menyimpulkan hasil pembelajaran. Menurut Permendikbud (2014), kurikulum 2013 bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan supaya menciptakan siswa yang aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil kegiatan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti yang pelaksanaannya bertempat di SMK Negeri 2 Buduran diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum optimal yang menyebabkan penyampaian materi pembelajaran kurang maksimal. Guru dalam pembelajaran belum mengoptimalkan pada tahap mengamati. Tahap mengamati merupakan rangkaian pembelajaran saintifik dalam kurikulum 2013. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku ajar yang membuat siswa lebih mudah bosan. Padahal guru seharusnya lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Guru juga seharusnya menggunakan media pembelajaran yang sesuai ketika mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa.

Teknologi yang terus-menerus berkembang mempengaruhi perkembangan cara belajar. Guru dituntut mengikuti perkembangan teknologi yaitu

supaya mampu mengombinasikan dan menggunakan teknologi untuk dijadikan media pendukung kesuksesan dalam pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2015), media pembelajaran digunakan ketika proses pembelajaran tujuannya membantu siswa mampu menyajikan data dengan menarik, meningkatkan pemahaman, menyingkat informasi dan memudahkan penafsiran data.

Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan minat belajar dan pemahaman dalam proses belajar mengajar sebab mempunyai peran penting. Teknologi *audiovisual* merupakan cara membuat dan menyampaikan pesan *audio* dan *visual*. Teknologi *audiovisual* dinilai lebih aktif dibandingkan dengan media lain sebab dapat memadukan antara indra penglihatan dan pendengaran. Menurut Rusman, Kurniawan, D. & Riyani, C. (2015: 218), *video* merupakan bagian dari media *audiovisual*. Menggunakan media *video* untuk pembelajaran membuat siswa cenderung mudah memahami materi. Media *video* yang dikembangkan adalah *video* pengamatan (*video tutorial*). Media tersebut dapat dijadikan media yang menarik dan pesan yang disampaikan mudah diterima secara merata.

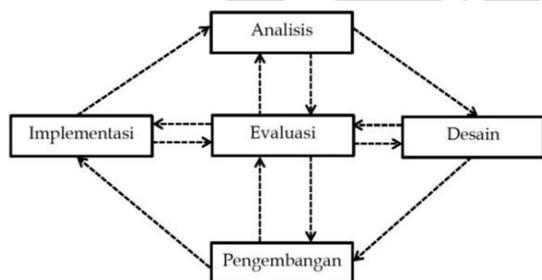
Materi yang diambil untuk mengisi *video* pengamatan (*video tutorial*) adalah persediaan. Masalah tersebut muncul yang mengakibatkan siswa menjadi kurang optimal dalam menerima materi. Didukung dengan adanya beberapa kelebihan media pembelajaran berupa *video*. Berdasarkan penjelasan tersebut, pada penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran dengan materi persediaan. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “pengembangan *video* pengamatan (*video tutorial*) sebagai media pembelajaran pendukung pada materi persediaan kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran.”

Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan media *video* pengamatan (*video tutorial*) pada materi persediaan kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran? (2) bagaimana kelayakan dari media pembelajaran menggunakan *video* pengamatan (*video tutorial*) pada materi persediaan kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran yang telah dikembangkan (3) bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan media *video* pengamatan (*video tutorial*) pada materi persediaan kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran yang telah dikembangkan?

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau disebut dengan *research and development (R&D)* yang menghasilkan produk media pembelajaran yang disesuaikan dengan rumusan masalah yang dikemukakan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Mulyaningsih (2014:161), penelitian dan pengembangan dengan melalui proses pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru.

Model ADDIE menjadi metode pengembangan dari penelitian sebab mempunyai lima komponen yang saling terstruktur dan berkaitan secara sistematis. Maksudnya kelima tahap tersebut tidak dapat digunakan dengan cara acak namun harus berurutan. Lima komponen ADDIE bersifat sederhana dari pada model desain lainnya. Menurut Hasyim (2016:70), Model ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang bersifat generik. Menurut Tegeh, dkk (2014:42), model ADDIE terbagi dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.



Gambar 1. Tahap-tahap model pengembangan ADDIE (Tegeh, dkk : 2014)

Subjek yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai media pendukung adalah peserta yang mengikuti kegiatan uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti yang meliputi : (1) ahli materi yang berprofesional dalam bidang akuntansi, (2) ahli materi yang berprofesional dalam bidang media pembelajaran, dan (3) siswa dari SMK Negeri 2 Buduran kelas XI kompetensi keahlian akuntansi sebanyak 15.

Jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan yaitu ada dua data, data kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiono (2013),

“Jenis data yang akan diperoleh dalam penelitian pengembangan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu data yang berbentuk kata, kalimat, skema, ataupun gambar”

Data kuantitatif dihasilkan dari persentase validasi ahli materi dan ahli media serta persentase respon siswa. Sedangkan data kualitatif merupakan data yang meliputi keadaan siswa, guru, sarana dan prasarana, kegiatan pembelajaran serta berbagai saran, masukan maupun tanggapan dari para ahli dan guru kelas yang ditulis pada angket terhadap kualitas media yang dikembangkan.

Definisi operasional merupakan uraian penjelasan variabel yang digunakan dalam penelitian yang tujuannya untuk membentuk pemahaman antara pembaca dan peneliti. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini meliputi penjelasan dari *video* pengamatan (*video tutorial*) dan materi yang digunakan untuk membuat *video* sebagai media.

Hasil angket telaah dan validasi yang diperoleh akan dicari nilai skor yang diolah dengan menggunakan penilaian dari skala *Likert* yang diuraikan pada tabel 1 setelah itu di persentasikan dan dikriteriakan sesuai pada tabel 2. Hasil respon siswa dicari nilai skor dengan dikategorikan sesuai dengan skala *Guttman* yang diuraikan pada tabel 3 kemudian dipersentasikan dan dikriteriakan sesuai dengan tabel 4 dengan menggunakan skala *Likert*.

Tabel 1. Skala Penilaian Skala *Likert*

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

Sumber: Riduwan (2015:13)

Data berupa skor yang didapatkan tersebut selanjutnya diproses agar muncul prosentase makan diolah dengan cara:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skala *Likert*

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak
21 % - 40 %	Kurang Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2015:13)

Tabel 3. Kriteria Skala Guttman

JAWABAN	NILAI / SKOR
YA (Y)	1
TIDAK (T)	0

Sumber: Riduwan (2015:17)

Cara menganalisis data hasil angket yaitu

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Dari hasil uraian tersebut dapat disimpulkan tentang baik atau tidaknya media dengan menggunakan skala *likert*.

Tabel 4. Skala Penilaian

Penilaian	Kriteria interpretasi
0% - 20 %	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber: Riduwan (2015:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian bertempat di SMK Negeri 2 Buduran yang spesifik berlokasi di Jl. Jenggolo no 2A desa Siwalanpanji Buduran dengan objek penelitian siswa kompetensi keahlian akuntansi dan keuangan kelas XI sebanyak 15 orang. Disajikan data penelitian dari penjelasan tahap pengembangan, kelayakan, dan respon siswa terhadap media pembelajaran berupa *video* pengamatan (*video tutorial*). Penelitian ini dilakukan pada materi persediaan dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *video* pengamatan (*video tutorial*). Penelitian dilaksanakan dengan didampingi oleh guru pengajar materi persediaan (Dra. Erneni A. P.)

Proses pengembangan *video* pengamatan (*video tutorial*) materi persediaan

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang diuraikan sebagai berikut.

a. Tahap Analisis (*Analisis*)

Tahap analisis dibagi menjadi beberapa analisis meliputi,

1) Analisis Kinerja

Hasil analisis kinerja didapatkan informasi tentang kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 penyempurnaan dengan narasumber salah satu guru akuntansi.

Peneliti memperoleh informasi sebagai berikut :

- a) Penggunaan media pembelajaran masih belum optimal yang menyebabkan kurang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran.
- b) Guru dalam mengajar hanya menggunakan buku cetak dan media papan tulis
- c) Guru kurang mengoptimalkan pemanfaatan *LCD Proyektor* yang disediakan sekolah
- d) Belum terdapat media pendukung dari buku cetak yang disediakan sekolah terutama pada materi persediaan.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan guru belum sepenuhnya menjalankan kurikulum 2013. Adanya peneliti mengetahui informasi tersebut tujuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih baik dan memberikan kemudahan siswa dalam belajar supaya lebih mudah memahami materi yang diberikan.

2) Analisis kebutuhan

Hasil dari analisis kebutuhan yang peneliti temukan melalui wawancara dengan salah satu guru akuntansi diperoleh hasil sebagai berikut.

- a) Dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih semangat dan memudahkan memahami materi persediaan
- b) Dibutuhkan media yang mendukung pada proses pengamatan.

Berdasarkan hasil analisis yaitu adanya motivasi siswa yang rendah maka selanjutnya peneliti akan merangkai cara yang efektif dan efisien dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *video tutorial* sebagai bahan pengamatan pada materi persediaan yang sesuai dengan buku cetak. Peneliti selanjutnya melaksanakan analisis terhadap *video* pengamatan (*video tutorial*) yang dijadikan media pembelajaran pendukung untuk mencapai hasil belajar.

3) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Merumuskan indikator yang disesuaikan dengan materi persediaan, didapat hasil:

Tabel 5. Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.9 Menerapkan pencatatan persediaan	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan metode dan penentuan nilai persediaan identifikasi khusus - Menjelaskan metode dan penentuan nilai persediaan FIFO periodik dan perpetual - Menjelaskan metode dan penentuan nilai persediaan LIFO periodik dan perpetual - Menjelaskan metode dan penentuan nilai persediaan rata-rata periodik dan perpetual 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu mendeskripsikan metode dan penentuan nilai persediaan identifikasi khusus - Siswa mampu memahami persediaan FIFO periodik dan perpetual - Siswa mampu memahami persediaan LIFO periodik dan perpetual - Siswa mampu memahami persediaan rata-rata periodik dan perpetual
4.9. Melakukan pencatatan persediaan	<ul style="list-style-type: none"> - Menghitung nilai persediaan dengan metode identifikasi khusus. - Menghitung nilai persediaan dengan metode FIFO periodik dan perpetual - Menghitung nilai persediaan dengan metode LIFO periodik dan perpetual - Menghitung nilai persediaan dengan metode rata-rata periodik dan perpetual 	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mampu menghitung nilai persediaan - Siswa mampu mengerjakan persediaan FIFO periodik dan perpetual - Siswa mampu mengerjakan persediaan LIFO periodik dan perpetual - Siswa mampu mengerjakan persediaan rata-rata periodik dan perpetual

Sumber: diolah oleh peneliti (2019)

Berdasarkan analisis kinerja, kebutuhan dan tujuan pembelajaran maka peneliti menyimpulkan bahwa SMK Negeri 2 Buduran membutuhkan variasi media pembelajaran sebagai media pendukung. Oleh karena itu dikembangkanlah *video* pengamatan (*video tutorial*) sebagai media pembelajaran pendukung materi persediaan untuk menjawab masalah kinerja tersebut.

b. Tahap Desain (*Desain*)

Video pengamatan (*video tutorial*) yang akan dikembangkan ini berupa kalimat, tabel, dan jurnal seta ditambahkan animasi agar *video* lebih menarik. *Video* tersebut dikemas di dalam VCD dan diunggah melalui *youtube*. Hasil kajian dan tinjauan di tahap analisis, dirancanglah sebuah naskah (*story board*). Penyusunan *story board* media pembelajaran berupa *video* berdasarkan penelitian terdahulu dari Ditasari (2016) yaitu digambarkan berupa tabel yang didalamnya terdapat no, frame, *video*/teks, audio dan keterangan. *Story board* pada pengembangan

media pembelajaran *video* ini dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 6. Story Bord Media Pembelajaran

No	Frame	Video/Teks	Audio	Keterangan
1	Halaman pembuka	Terdapat judul media berdasar kan materi dan nama pembuat	Musik klasik dan dubbing	Warna dominan biru. Warna biru dipilih karena menimbulkan rasa tenang dan membuat seseorang lebih konsentrasi
2	Pendahuluan	Terdapat bagian indikator	Musik klasik dan dubbing	Warna dominan biru. Warna biru dipilih karena menimbulkan rasa tenang dan membuat seseorang lebih konsentrasi
3	Materi	Terdapat pembahasan materi yang telah di tampilkan pada indikator	Musik klasik dan dubbing	Warna dominan biru. Warna biru dipilih karena menimbulkan rasa tenang dan membuat seseorang lebih konsentrasi
4	Penutup	Terdapat kesimpulan dan biografi singkat pembuat materi	Musik klasik	Warna dominan biru. Warna biru dipilih karena menimbulkan rasa tenang dan membuat seseorang lebih konsentrasi

Sumber: diolah oleh peneliti (2019)

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap produksi *video* merupakan pengembangan dari *story board* yang telah dirancang untuk dijadikan sebuah *video*. Hasil telaah dan validasi diperoleh dari analisis dua ahli materi yaitu salah satu dosen pendidikan akuntansi fakultas ekonomi Unesa bernama Rochmawati, S. Pd, M. Ak., dan guru akuntansi keuangan di SMK Negeri 2 Buduran bernama Dra. Erneni A. P. Perolehan data telaah dan validasi media dari salah satu dosen teknologi pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa bernama Citra Fitri Kholidya, M.Pd.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media pembelajaran *video* pengamatan (*video tutorial*) yang telah divalidasi kemudian di uji coba produk. Uji coba dilakukan oleh 15 siswa yang telah mendapatkan materi persediaan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Proses evaluasi dilaksanakan pada setiap tahap sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya. Jika suatu tahapan tidak sesuai yang telah direncanakan, maka peneliti melakukan evaluasi formatif. Tahap evaluasi formatif penelitian ini terjadi pada tahap desain dan tahap implementasi.

Kelayakan media pembelajaran *video* pengamatan (*video tutorial*)

a. Ahli Materi

Hasil kelayakan yang diperoleh dari dua ahli materi yang dilaksanakan ketika validasi. Dari hasil analisis diperoleh persentase total sebesar 85,27% dengan kriteria sangat layak yang terbagi beberapa aspek yaitu rata-rata aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 84,44%, rata-rata aspek kualitas instruksional memperoleh persentase sebesar 86,67% dan rata-rata total memperoleh persentase sebesar 85%.

b. Ahli Media

Hasil kelayakan yang diperoleh dari ahli media yang dilaksanakan ketika validasi. Dari hasil analisis diperoleh persentase total sebesar 88,24% dengan kriteria sangat layak yang terbagi beberapa aspek yaitu rata-rata aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 90%, rata-rata aspek kualitas instruksional memperoleh persentase sebesar 88,57% dan rata-rata aspek kualitas teknik memperoleh persentase sebesar 86,67%.

Dari kedua hasil kelayakan diperoleh data analisis dari tiga aspek yaitu total rata-rata memperoleh persentase sebesar 86,89% dengan kriteria sangat layak.

Respon Siswa

Uji coba terbatas dilakukan untuk mendapatkan hasil angket respon siswa. pengisian angket dilakukan kepada siswa yang telah menyaksikan *video* pengamatan (*video tutorial*) dengan jumlah responden 15 orang kelas XI kompetensi keahlian akuntansi SMK Negeri 2 Buduran. Hasil analisis yang dilakukan peneliti memperoleh persentase rata-rata total sebesar 92,41% dengan kriteria sangat baik yang terbagi menjadi tiga aspek yaitu rata-rata aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 95%, rata-rata aspek kualitas instruksional memperoleh persentase sebesar 93,33%, dan rata-rata aspek kualitas teknik memperoleh persentase sebesar 88,89%.

Pembahasan

Pembahasan dari penelitian ini dibagi menjadi tiga penjelasan yaitu meliputi,

Proses penyusunan *video* pengamatan (*video tutorial*)

Penyusunan penelitian ini didasari dengan model pengembangan ADDIE yang diuraikan sebagai berikut.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan analisis yang diperoleh, siswa merasa jenuh mengikuti pembelajaran terutama pada materi persediaan. Keadaan ini dapat diasumsikan media yang digunakan dalam pembelajaran belum optimal. Guru juga lebih banyak mengajar dengan ceramah tanpa dikombinasikan dengan media elektronik berupa *microsof power point* ataupun *video* pembelajaran. Namun guru hanya menggunakan media papan tulis. Seharusnya pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum 2013. Menurut penelitian dari Muhammadiyah Arifiyanto (2017),

“proses pembelajaran perlu diberikan dengan suasana baru pada siswa agar siswa tidak terpaku pada model pembelajaran lama, media *audio visual* sangat tepat untuk diterapkan pada pembelajaran akuntansi.”

Dari ulasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa siswa membutuhkan media yang sesuai digunakan dalam pembelajaran. *Video* pengamatan (*video tutorial*) dinilai dapat dijadikan media yang menarik dan pesan yang diterima siswa lebih merata.

Software yang mendukung pembuatan *video* pengamatan (*video tutorial*) meliputi *videoscibe-sparkol*, *wondershape filmora9* dan *canva*. Menggunakan *software* tersebut memudahkan dalam pembuatan *video*.

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain diuraikan dengan *story board*. *Story board* berisi tentang segala hal yang akan dimasukkan dalam *video*. Total keseluruhan *video* yang dikembangkan sebanyak 3 buah. *Story board* berisi materi, kasus dan ditutup kesimpulan. Tahap desain menghasilkan *story board* secara utuh yang belum ditelaah dan divalidasi.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan berisi telaah dan validasi ahli materi dan ahli media. Ahli materi menyarankan penambahan materi sedangkan ahli media menyarankan pada awal *video* diganti *background* yang lebih menarik dan tidak keluar dari konteks materi yang diambil. Setelah dilakukan revisi produk selanjutnya *video* pengamatan (*video tutorial*) siap divalidasi.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan uji coba terbatas dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa yang telah mendapatkan materi persediaan. Pemilihan responden dilakukan oleh guru secara heterogen.

Kelayakan *video* pengamatan (*video tutorial*)

Data Validasi digunakan sebagai alat pengujian kelayakan *video* pengamatan (*video tutorial*). Data analisis dengan menggunakan analisis deskriptif persentase. Cara menguji kelayakan tersebut juga digunakan pada penelitian dari Tiara Oktiviani Wahyuningsih (2017) yang mengatakan:

“kelayakan media pembelajaran *video* diukur menggunakan lembar validasi para ahli. Para ahli terdiri dari dua orang ahli materi yang menilai media berdasarkan kelayakan isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknik dan satu orang ahli media berdasarkan kelayakan isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknik.”

Validasi dilaksanakan dengan menilai setiap deskripsi dari masing-masing variabel. Hasil dari penilaian dari para ahli direkap dengan menghasilkan total persentase 86,89% yang diperoleh melalui tiga variabel. Variabel tersebut meliputi kualitas isi dan tujuan yang mendapatkan persentase sebesar 87,22% dengan kriteria sangat layak, kualitas instruksional mendapat persentase sebesar 87,62% dengan kriteria sangat layak dan kualitas teknik mendapat persentase sebesar 85,84% dengan kriteria sangat layak.

Respon siswa

Media pembelajaran yang dinyatakan layak selanjutnya dilakukan uji coba. Kegiatan uji coba tersebut siswa diberikan pengarahan tentang ketentuan mengisi angket respon siswa. Lembar angket respon siswa berisikan tanggapan baik atau tidaknya *video* pengamatan (*video tutorial*). Uji coba terbatas siswa diminta untuk mengamati *video* pengamatan (*video tutorial*). Langkah selanjutnya siswa mengisi lembar angket yang disiapkan. Hasil respon siswa yang diperoleh melalui tiga aspek. Aspek pertama adalah aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik. Perolehan tersebut menunjukkan media pembelajaran telah memenuhi aspek ketepatan dan kesesuaian materi yang dibuktikan siswa berpendapat dengan adanya media memudahkan untuk memahami materi yang ditampilkan. Pada aspek kualitas instruksional memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kriteria sangat baik. Perolehan hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran memberikan bantuan belajar dan motivasi dalam mempelajari materi yang ditampilkan. Buktinya siswa lebih senang dan tertarik untuk belajar akuntansi lainnya. Pada aspek teknik memperoleh persentase sebesar 88,89% dengan kriteria sangat baik. Perolehan hasil tersebut memenuhi aspek keterbacaan yaitu gaya bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa, aspek mudah dipakai

yaitu siswa mampu menayangkan sendiri, dan aspek kualitas tampilan yaitu warna dan suara yang ditampilkan bisa membantu pemahaman materi.

Berdasarkan hasil validasi dua ahli materi dan satu ahli media digabungkan dengan respon siswa didapatkan hasil total persentase sebesar 88,64% dengan kriteria sangat layak. Maka dapat diambil kesimpulan *video* pengamatan (*video tutorial*) sebagai media pendukung pada materi persediaan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran kelas I XI kompetensi keahlian akuntansi di SMK Negeri 2 buduran.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada proses evaluasi ini akan membahas evaluasi akhir yang biasanya disebut evaluasi sumatif. Maksudnya evaluasi akhir setelah mendemonstrasikan produk yang dikembangkan. Proses evaluasi ini didapatkan dari olah data pada tahap implementasi.

Pada tahap implementasi diperoleh hasil bahwa *video* pengamatan (*video tutorial*) merupakan produk dengan kriteria sangat layak dan hasil respon siswa dari uji coba terbatas mendapatkan kriteria sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk *video* pengamatan (*video tutorial*) sebagai media pendukung pembelajaran materi persediaan kelas XI kompetensi keahlian akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyse, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil kelayakan *video* pengamatan (*video tutorial*) mendapatkan kriteria sangat baik berdasarkan tiga aspek yaitu aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknik. Respon siswa berdasarkan aspek kualitas instruksional dan kualitas teknik mendapatkan kriteria sangat baik.

Saran

Penelitian pengembangan ini pada telaah dan validasi produk dilaksanakan oleh orang yang sama. Oleh karena itu, pada penelitian berikutnya diharapkan telaah dan validasi produk dilaksanakan oleh dua orang berbeda. Penelitian ini uji coba dilaksanakan hanya satu kali dengan kelompok kecil. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dilaksanakan

uji coba lebih dari satu kali. Diharapkan juga diadakan penelitian lebih lanjut tentang keefektifitasan penggunaan *video* pengamatan (*video tutorial*) media pembelajaran pendukung dengan melakukan penelitian eksperimen.

<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17168>.

DAFTAR PUSTAKA

-----Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang
Sistem Pendidikan Nasional

Arifiyanto, Muhammadiyah. 2017. "Pengembangan Media Audio Visual Sebagai Media Pengamatan pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Materi Wajib Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto". 5 (2). Diperoleh pada 18 Desember 2018, dari <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/21778>.

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.

Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.

Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Permendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 60 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan.

Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel – Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi; Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.

T. Harrison, Walter. 2012. *Akuntansi Keuangan*. Jakarta : Erlangga.

Tegeh, Made dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wahyuningsih, Tiara Oktaviani. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Video sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian". 4 (6). Diperoleh pada tanggal 19 Desember 2018, dari