

PENGEMBANGAN VIDEO EDUKATIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERBANKAN KELAS XI DI SMK NEGERI 2 BUDURAN

Wahyuni Dwi Mawarsari

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri
Email: wahyunimawarsari@mhs.unesa.ac.id

Rochmawati

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri
Email: rochmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran agar dapat dijadikan referensi bagi guru pada saat kegiatan pembelajaran dan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap video edukatif sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Akan tetapi, pada tahap evaluasi tidak dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video edukatif memperoleh kriteria sangat layak dengan presentase 82% dilihat dari kelayakan materi. Sedangkan dilihat dari kelayakan media, video edukatif memperoleh kriteria sangat layak dengan presentase 89,17%. Sehingga rata-rata komponen kelayakan video edukatif sebagai media pembelajaran memperoleh presentase sebesar 85,58% dengan kriteria sangat layak. Adapun hasil respon peserta didik memperoleh presentase 98,6% dengan kriteria sangat baik, maka dari hasil presentase di atas dapat disimpulkan bahwa video edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran dapat dikatakan sangat layak untuk digunakna pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Kata Kunci: video edukatif, media pembelajaran, akuntansi perbankan

Abstract

This development research aims to develop educative videos as learning media in Banking Accounting subjects of class XI at SMK Negeri 2 Buduran that they can be used as a reference for teachers during learning activities and to facilitate students in understanding the material being studied. In addition, this study uses the ADDIE development model which includes the analysis phase, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. However, the evaluation phase is not carried out by the researcher. The result of this study show that educational videos obtain very decent criteriawith a percentage of 82% seen from the material feasibility. Whereas judging from the feasibility of the media, educational videos obtain very decent criteria with a percentage of 89.17%. so that the average component of educational video feasibility as a learning media gets a percentage of 85.58% with very decent criteria. The results of student responses get a percentage of 98.6% with very good criteria. Then from the results of percentages above it can be concluded that educational videos as learning media in Banking Accounting subjects of class XI at SMK Negeri 2 Buduran can be said to be very feasible to use during learning activities in the classroom.

Keywords: educational videos, learning media, banking accounting.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal penting bagi suatu negara untuk bisa berkembang pesat. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang berupaya aktif dalam menunjang pembangunan nasional dengan menciptakan dan mengembangkan sumber daya manusia berkualitas khususnya melalui bidang pendidikan. Sebagaimana yang tertuang dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 mengenai SISDIKNAS “Terwujudnya sistem pendidikan sebagai

pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah”. Oleh karena itu, pemerintah Indonesia kerap kali melakukan usaha perbaikan maupun pengembangan sistem pendidikan sesuai perkembangan zaman.

Kurikulum pendidikan di Indonesia kerap kali dilakukan perubahan. Kurikulum yang berlaku dalam

sistem pendidikan Indonesia saat ini yakni Kurikulum 2013 (K-13). Kemendikbud (2016) mengemukakan bahwa “tujuan perbaikan dan pengembangan kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah ialah untuk menghasilkan generasi yang memiliki tiga kompetensi yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan Kurikulum 2013 (revisi) lebih mengarahkan pada Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di dalam pembelajaran. Lima karakter utama yang diperkuat yakni: religious, nasionalis, mandiri dan gotong royong serta integritas. Selain itu, adanya pengintegrasian literasi berupa keterampilan abad 21 yang diistilahkan dengan 4C (*Creative, Critical Thinking, Communicative, dan Collaborative*) secara tidak langsung menjadikan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan peserta didik dituntut lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung”.

SMK Negeri 2 Buduran adalah sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013. Salah satu kebijakan yang berlaku ialah tidak adanya buku pegangan bagi peserta didik, selain itu untuk menghindari kegiatan pungutan liar, guru juga dilarang untuk menggandakan atau menjual buku kepada peserta didik. Sehingga pada proses pembelajaran peserta didik dituntut lebih aktif dalam mengumpulkan informasi mengenai materi yang dipelajari dengan memanfaatkan akses internet dan buku yang terdapat di perpustakaan sekolah. Dengan adanya kebijakan tersebut, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dituntut lebih inovatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu materi yang dipelajari ialah materi Giro pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan. Pada materi giro diperlukan pemahaman konsep dan ketelitian lebih dalam kegiatan menghitung.

Dari hasil observasi di SMK Negeri 2 Buduran materi giro merupakan salah satu materi yang cukup sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penyampaian materi secara lisan serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadikan peserta didik kurang termotivasi dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang kondusif dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Dari permasalahan tersebut akan lebih baik apabila terdapat media pembelajaran berupa video edukatif untuk membantu proses pembelajaran agar menjadi lebih optimal.

Adapun tujuan pengembangan berdasarkan permasalahan yang ada sebagai berikut : (1) Dapat menganalisis proses pengembangan video edukatif sebagai media pembelajaran yang dikembangkan, (2) Dapat menganalisis kelayakan video edukatif sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang dikembangkan, (3) Dapat menganalisis respon siswa

terhadap video edukatif sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Menurut Sadiman, dkk (2014 :7) “media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh guru kepada peserta didik dalam penyampaian informasi mengenai materi pembelajaran guna meningkatkan motivasi, pikiran, perasaan, minat, maupun perhatian peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.” Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat diterapkan ialah media berbasis audio visual. Sanjaya (2010 : 174) mengatakan bahwa, “media audio visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung”. Video merupakan suatu jenis media audio visual yang dapat dipilih oleh guru untuk kegiatan pembelajaran. “Media video sendiri dapat diartikan sebagai suatu media atau seperangkat komponen yang dapat menampilkan gambar dan suara secara sekaligus dalam kurun waktu yang sama (Sukiman, 2012 : 187-188).” “Pengembangan video edukatif menerapkan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*) (Pribadi, 2011 : 125)”. Akan tetapi, pada penelitian ini hanya terbatas pada tahap uji coba kelompok kecil, sehingga pada tahap evaluasi tidak dijalankan oleh peneliti.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan ADDIE dipilih oleh peneliti dalam melakukan pengembangan video edukatif sebagai media pembelajaran yang dikembangkan. “Tahapan dalam model pengembangan ADDIE antara lain : tahap analisis (*analysis, design, development, implementation and evaluation*) (Pribadi, 2011 : 125)”. Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena dianggap sesuai untuk diterapkan dalam proses pengembangan media pembelajaran yang berupa video edukatif, dimana model ADDIE menggunakan pendekatan yang sistematis terhadap pengembangan yang bersifat instruksional. Pada tahap analisis (*analysis*) peneliti melakukan kegiatan analisis kinerja yang terjadi serta analisis kebutuhan yang diperlukan selain itu, peneliti juga merumuskan tujuan pembelajaran dalam penyusunan video edukatif. Pada tahap desain (*design*) peneliti merumuskan butir materi dan membuat desain awal (prototipe I) media pembelajaran berupa video edukatif. Pada tahap pengembangan (*development*) produk awal kemudian ditelaah oleh para ahli untuk memperoleh saran serta pendapat umum mengenai media yang dikembangkan, kemudian peneliti melakukan analisis data serta revisi

(Prototipe II). Setelah itu, produk kemudian divalidasi oleh para ahli dan nantinya dilakukan analisis data untuk menghasilkan produk siap uji (Prototipe III). Pada tahap implementasi (*implementation*) uji coba terbatas dilakukan dan nantinya peneliti menganalisis data dari hasil uji coba tersebut.

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian pengembangan video edukatif sebagai media pembelajaran meliputi: (1) Lembar Telaah baik oleh ahli materi maupun ahli media, (2) Lembar Validasi baik oleh ahli materi maupun ahli media, dan (3) Angket Respon Siswa. Pada lembar telaah ahli dianalisis secara deskriptif kualitatif mengenai saran serta komentar umum yang diberikan oleh para ahli terhadap video edukatif yang dikembangkan. Sedangkan pada lembar validasi dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk presentase dari hasil perhitungan skor pada lembar validasi yang sudah disediakan oleh peneliti. Presentase tersebut didapatkan berdasar pada perhitungan skala *likert* seperti tabel berikut

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Sangat Tidak Layak	Tidak Layak	Sedang	Layak	Sangat Layak
Nilai/Skor	1	2	3	4	5

Sumber: Riduwan (2016 : 13)

Data yang didapat berupa skor, kemudian dianalisis dengan rumus:

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

Keterangan:

Jumlah skor total = jumlah skor total yang didapat dari seluruh responden.

Skor maksimal = skor paling tinggi pada lembar validasi dikalikan dengan jumlah responden.

Dari hasil analisa lembar validasi tersebut, kesimpulan mengenai kelayakan media diperoleh dengan menerapkan perhitungan *Skala Likert* sesuai dengan kriteria atau kategori yang diinterpretasikan tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Lembar Validasi Ahli

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

Sumber: Riduwan (2016 : 15)

Sedangkan untuk angket respon siswa teknik analisis data dilakukan dengan memberikan 12 pertanyaan mengenai video edukatif sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasar pada skala *Guttaman* seperti tabel berikut ini:

Tabel 3. Penilaian Skala Guttman

Kriteria	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sugiyono (2016)

Data yang diperoleh dari angket respon siswa tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Jumlah skor total = jumlah skor total yang didapat dari seluruh responden

Skor maksimal = skor paling tinggi pada lembar angket respon siswa dikalikan dengan jumlah responden

Dari hasil analisa angket respon tersebut dapat disimpulkan mengenai dipahami atau tidaknya media berdasarkan respon siswa dengan menggunakan *Skala Guttman* sesuai kriteria atau kategori yang dapat diinterpretasikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Angket Respon Siswa

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

Sumber: Riduwan (2016 : 15)

Berdasarkan kriteria tersebut, Video Edukatif sebagai Media Pembelajaran yang sudah dikembangkan dapat dinyatakan layak / sangat layak jika mendapatkan presentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini disajikan dengan tujuan untuk memberi jawaban atas rumusan masalah yang sudah ditetapkan sebelumnya. Peneliti telah menyajikan data berupa proses pengembangan dan kelayakan video edukatif serta respon siswa terhadap video edukatif sebagai media pembelajaran yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Proses Pengembangan Video Edukatif sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran

Model pengembangan video edukatif sebagai media pembelajaran menggunakan model ADDIE akan tetapi pada tahapan evaluasi tidak diterapkan oleh peneliti. Hasil proses pengembangan video edukatif sebagai media pembelajaran yang dikembangkan secara lebih rinci dijabarkan sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan analisis baik berupa analisis kinerja maupun analisis kebutuhan. Selain itu peneliti juga merumuskan tujuan pembelajaran. Analisis kinerja diterapkan agar peneliti dapat mengetahui masalah kinerja yang terdapat dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan diperlukan peneliti dalam menentukan kemampuan yang diperlukan peserta didik untuk dipelajari dalam meningkatkan prestasi belajar. Desain perangkan pembelajaran disusun oleh peneliti yang nantinya akan diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran. Dari informasi yang didapat peneliti di SMK Negeri 2 Buduran program keahlian Perbankan, diketahui bahwa: (1) Media pembelajaran masih terbatas pada papan tulis dan buku yang tersedia di perpustakaan, namun banyak peserta didik yang tidak memiliki buku akuntansi perbankan, (2) Guru menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi yang menjadikan peserta didik menjadi bosan pada saat proses pembelajaran, (3) Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik melalui kegiatan melihat dan mendengar secara bersamaan, dan (4) Materi giro dianggap sulit dipahami oleh peserta didik.

Tahap Desain (Design)

Pada tahapan ini peneliti melakukan perumusan butir materi dan desain awal dalam bentuk media pembelajaran berupa video edukatif (Prototipe I). Perumusan butir materi dilakukan dengan mengidentifikasi dan merinci konsep utama mengenai materi yang relevan serta menyusunnya secara sistematis. Sedangkan untuk desain awal, peneliti menyun rancangan naskah (*story board*) dan membuat alur cerita yang terdiri atas bagian pembuka, isi, dan penutup. Pada bagian isi menyajikan materi giro secara keseluruhan dan terdapat beberapa soal *ice breaking* disela-sela materi.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut: (1) Telaah ahli materi dan ahli media. Produk awal media pembelajaran dalam bentuk video edukatif akan diperbaiki dengan mengacu pada hasil telaah dari para ahli. Ibu Rochmawati, S.Pd., M.Ak. dan Ibu Suparmiati, S.Pd., M.M. selaku ahli materi serta Bapak Alim Sumarno, S.Pd., M.Pd. selaku ahli media. Hasil telaah tersebut berupa saran beserta komentar umum para ahli terhadap media yang sudah dikembangkan. (2) Analisa data dan Revisi (Prototipe II). Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis data dan revisi produk sesuai saran beserta komentar umum yang telah diberikan oleh para ahli yang kemudian menghasilkan video edukatif (Prototipe II). (3) Validasi ahli baik materi maupun media. Produk yang sudah direvisi setelah itu divalidasi oleh para ahli. Penilaian dilakukan dengan memberikan skor terhadap produk sesuai dengan kriteria pada lembar

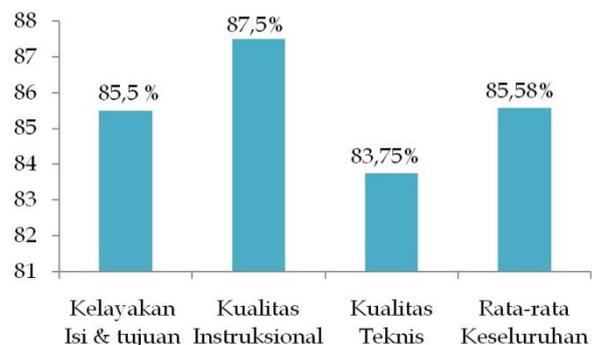
validasi yang sudah diberikan oleh peneliti. (4) Analisis Data (Prototipe III). Dari hasil validasi oleh para ahli kemudian dihitung berdasarkan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk prosentase. Pada tahapan ini produk berupa video edukatif siap untuk dilakukan uji coba.

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas serta analisa data hasil uji coba terbatas. (1) Uji Coba produk dilakukan agar peneliti dapat mengetahui baik tidaknya produk yang sudah dikembangkan dilihat dari respon atau tanggapan siswa. Uji coba dilakukan dalam skala kelompok kecil yang terdiri dari 20 peserta didik kelas XI Perbankan di SMK Negeri 2 Buduran yang sudah menerima materi giro sebelumnya. Setelah menerima pembelajaran menggunakan video edukatif, peserta didik diberi arahan untuk mengisi angket respon siswa yang sudah disiapkan oleh peneliti. (2) Analisa data hasil uji coba terbatas diperoleh dari angket respon siswa yang berisi penilaian atau skor yang diperoleh oleh siswa mengenai media yang telah diuji cobakan. Hasil tersebut dianalisis melalui perhitungan skor berdasarkan *Skala Guttman* dan dianalisa dengan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk prosentase.

Kelayakan Pengembangan Video Edukatif sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran.

Kelayakan video edukatif pada mata pelajaran akuntansi perbankan mengenai materi simpanan giro sebagai media pembelajaran yang sudah dikembangkan bisa dilihat dari hasil validasi ahli. Lembar validasi para ahli dinilai berdasarkan *Skala Likert*. Dimana dalam penilaian tersebut terdapat ketentuan penilaian, dimana skor 5 “sangat layak”, skor 4 “layak”, skor 3 “sedang”, skor 2 “tidak layak” dan skor 1 “sangat tidak layak”. Berikut merupakan rekapitulasi hasil validasi oleh para ahli:



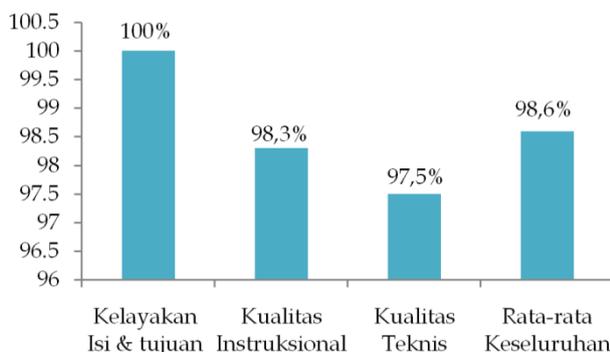
Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media Diolah Oleh Peneliti (2019)

Hasil di atas menunjukkan bahwa video edukatif memperoleh prosentase $\geq 61\%$ dilihat dari seluruh

komponen, sehingga dapat dikatakan sangat layak berdasar pada hasil validasi oleh ahli materi maupun ahli media.

Respon Siswa Terhadap Pengembangan Video Edukatif sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran.

Respon siswa diperoleh dari hasil uji coba produk dengan penerapan video edukatif untuk dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran sejumlah 20 orang. Setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan video edukatif, peserta didik diberi arahan untuk melakukan penilaian terhadap video edukatif tersebut dengan cara mengisi angket respon siswa yang meliputi: “(1)Kualitas isi dan tujuan,(2)Kualitas instruksional, dan (3)Kualitas teknis yang diadaptasi dari instrument Walker & Hess (dalam Arsyad, 2015:219-220) dan Usyanti (2015)”. Penilaian tersebut berupa 12 butir pertanyaan mengenai produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti yakni video edukatif giro sebagai salah satu bentuk media pembelajaran. Berikut ini disajikan rekapitulasi hasil angket respon siswa:



Gambar 2. Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik Diolah oleh Peneliti (2019)

Dari hasil tersebut video edukatif memperoleh prosentase $\geq 61\%$ dilihat dari seluruh komponen. Sehingga bisa dikatakan sangat baik berdasarkan angket respon siswa.

Pembahasan

Pembahasan ini menjabarkan secara menyeluruh hasil pengembangan yang telah dilalui baik berupa proses pengembangan, tingkat kelayakan maupun respon siswa terhadap video edukatif sebagai media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

Proses Pengembangan Video Edukatif sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran.

Secara keseluruhan proses pengembangan video edukatif sebagai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE

Namun peneliti tidak melalui tahapan akhir atau tahap evaluasi.

Salah satu kebijakan yang ada di SMK Negeri 2 Buduran ialah tidak adanya buku pegangan bagi peserta didik. Siswa diharapkan bahkan dituntut lebih aktif untuk mencari dan memperoleh informasi mengenai materi yang dipelajari dalam proses pembelajaran. Untuk menghindari kegiatan pungutan liar, guru juga dilarang menggandakan ataupun menjual buku kepada peserta didik, hal ini mengharuskan guru agar menjadi lebih inovatif dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Namun pada saat kegiatan pembelajaran, guru masih menerapkan metode ceramah dalam penyampaian materi dan media yang diterapkan masih terbatas pada papan tulis dan buku yang tersedia di perpustakaan sekolah sehingga menyebabkan para siswa merasa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi giro mata pelajaran akuntansi perbankan. Tidak adanya media pembelajaran yang menarik menjadikan peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif selain itu berdampak pada tujuan pembelajaran yang tidak dapat tercapai dengan baik. Selain dapat dijadikan referensi bagi guru atau pendidik pada saat mengajar, media pembelajaran juga dapat memberi pengalaman baru bagi peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adanya media pembelajaran yang menarik guru atau pendidik dan siswa berharap bahwa kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan, serta tujuan pembelajaran juga tercapai dengan baik.

Pada tahap design ini menghasilkan desain awal video edukatif (Prototipe I). Desain awal video edukatif disusun secara sistematis atau terstruktur dan sesuai dengan materi yang dibahas yakni materi giro. Video edukatif terdiri dari bagian pembuka, isi, dan penutup. Pada bagian pembuka berisi mengenai halaman judul materi serta narasi pembuka sebelum memasuki bagian isi. Pada bagian isi menyajikan materi giro secara keseluruhan dan terdapat beberapa soal *ice breaking* di sela-sela materi yang disajikan. Dan untuk bagian penutup, berisi informasi mengenai penyusun, dosen pembimbing, ahli materi maupun media, serta pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan video edukatif.

Produk awal berupa video edukatif kemudian masuk pada tahap pengembangan. Dimana video edukatif ditelaah oleh para ahli baik materi maupun media guna memperoleh saran dan komentar umum sebagai bahan acuan bagi peneliti dalam melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan yang nantinya akan menghasilkan produk berupa video edukatif yang telah direvisi (Protoipe II). Produk yang sudah direvisi kemudian dilakukan validasi oleh para ahli guna menilai

kelayakan video edukatif sebagai media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Hasil validasi oleh para ahli selanjutnya dihitung dengan teknik deskriptif kuantitatif yang diinterpretasikan dalam bentuk prosentase. Setelah dianalisis, produk siap diuji cobakan. Uji coba terbatas diterapkan kepada 20 peserta didik kelas XI program keahlian Perbankan di SMK Negeri 2 Buduran yang telah menerima materi giro sebelumnya. Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui baik tidaknya produk yang sudah dikembangkan dilihat dari respon siswa. Hasil dari uji coba terbatas kemudian dianalisa berdasarkan teknik deskriptif kuantitatif yang dapat diinterpretasikan dalam bentuk prosentase.

Kelayakan Pengembangan Video Edukatif sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran.

Lembar validasi digunakan untuk mengukur atau menilai tingkat kelayakan video edukatif sebagai media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Setiap instrumen kelayakan pada lembar validasi diisi oleh para ahli untuk menilai tingkat produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria kelayakan. Hasil analisa dilihat dari kelayakan isi dan tujuan memperoleh skor sebesar 85,5% dengan kriteria "Sangat Layak". Pada indikator kualitas instruksional mendapatkan skor sebesar 87,5% dengan kriteria "Sangat Layak". Sedangkan untuk indikator kualitas teknis mendapatkan hasil 83,75% dengan kriteria "Sangat Layak".

Dari hasil validasi oleh para ahli dengan memperhatikan kriteria kelayakan, secara keseluruhan video edukatif memperoleh skor penilaian sebesar 85,58% dengan kriteria "Sangat Layak". Video edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi perbankan kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Respon Siswa Terhadap Video edukatif sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran.

Respon siswa didapat dari uji coba produk dengan menerapkan video edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi perbankan kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran yang terdiri dari 20 siswa program keahlian perbankan. Pada uji coba produk, peneliti menjabarkan secara garis besar mengenai produk yang sudah dikembangkan. Setelah itu, peserta didik diberi arahan untuk mengamati dengan seksama pada saat video edukatif diputarkan. Di akhir kegiatan pembelajaran, peserta didik diminta untuk melakukan penilaian terhadap video edukatif sebagai media pembelajaran dengan mengisi angket respon siswa yang sudah disediakan oleh peneliti.

Dari hasil pengisian lembar angket respon siswa dapat diketahui bahwa video edukatif sebagai media pembelajaran memperoleh kriteria "Sangat Baik" dengan prosentase sebesar 98,6%. Artinya, video edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi perbankan kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan video edukatif sebagai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE tanpa melalui tahapan terakhir yakni pada tahap *evaluation*.

Kelayakan pengembangan video edukatif sebagai media pembelajaran yang dikembangkan adalah sangat layak. Hal ini dapat dilihat dari komponen isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis berdasarkan validasi baik ahli materi maupun ahli media.

Respon peserta didik terhadap pengembangan video edukatif sebagai media pembelajaran yang dikembangkan adalah sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari komponen isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis.

Saran

Penelitian ini mengembangkan video edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan Kelas XI khususnya pada materi giro dan mengukur atau menilai tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil validasi baik ahli materi maupun ahli media serta respon siswa. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui efektifitas media yang sudah dikembangkan serta pemanfaatan pada proses pembelajaran sebenarnya.

Materi yang digunakan dalam pengembangan video edukatif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi perbankan kelas XI hanya sebatas pada materi giro. Oleh sebab itu, peneliti berikutnya dapat melakukan kegiatan pengembangan video edukatif dengan menggunakan materi lain yang terdapat pada mata pelajaran akuntansi perbankan seperti materi akuntansi deposito berjangka, akuntansi kliring, bank garansi dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbud. 2016. *Jendela Pendidikan dan Kebudayaan Edisi Perbaikan Kurikulum 2013*. Diakses pada tanggal 01 Februari 2019.

- Pribadi,A.Benny.2011.*Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Riduwan.2016.*Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sandiman,A.S.,dkk.2014.*Media Pendidikan*.Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya,W.2010.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sukiman.2012.*Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pendagogia.
- Usyanti,Nunik & Susanti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Rekonsiliasi Bank untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*,3(2).

