

## Media Video Tutorial untuk Pembelajaran Praktikum Spreadsheet Akuntansi

Merinda Noorma Novida Siregar,<sup>✉</sup> Rizqi Ilyasa Aghni<sup>2</sup>, Dian Normalitasari Purnama<sup>3</sup>, Siswanto<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.21009/JPI.072.08>

### Article History

Submitted : 2024

Accepted : 2024

Published : 2024

### Keywords

Media Pembelajaran;  
Pembelajaran  
Akuntansi; Audio  
Visual; Spreadsheet  
Akuntansi; 4D Model.

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video tutorial berbasis audio visual pembelajaran Akuntansi *Spreadsheet* dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model 4D. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran video tutorial berbasis audio visual ini meliputi empat tahap yaitu: Tahap *Define* yang merupakan tahap awal untuk mendefinisikan masalah yang muncul di lapangan. Tahap *Design* yaitu tahap merancang produk media pembelajaran berbasis audio visual. Tahap *Develop*, yakni penilaian media oleh ahli materi, ahli media dan praktisi dosen untuk mendapatkan saran dan masukan, kemudian melakukan uji pengembangan untuk mendapatkan respon dari mahasiswa. Tahap *Disseminate*, menyebarluaskan media pembelajaran melalui media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan skor sebesar 4,88; penilaian ahli media mendapatkan skor sebesar 4,70; penilaian praktisi mendapatkan skor 4,67; dan respon mahasiswa mendapatkan skor sebesar 4,55 keseluruhan penilaian termasuk kategori Sangat Layak.

### Abstract

*The purpose of this research is to develop audio-visual based video tutorial learning media for Spreadsheet Accounting learning and to determine the feasibility of learning media. This development research was conducted using the 4D model. The stages in the development of this learning media include four stages, namely: Define stage which is the stage of defining problems that arise in the field. Design stage, designing learning media products. Develop stage, namely media assessment by material experts, media experts and lecturer to get suggestions and input, then conduct development tests to get responses from students. Disseminate stage, disseminating learning media through social media. The results showed that the level of feasibility of learning media as learning media based on the assessment of material experts received a score of 4.88; media experts of 4.70; practitioners of 4.67; and student responses of 4.55 the overall assessment included a very feasible category.*

<sup>✉</sup> Corresponding author :

Alamat : Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UNY

E-mail : [merindasiregar@uny.ac.id](mailto:merindasiregar@uny.ac.id)

## PENDAHULUAN

Gaya belajar mahasiswa setelah terbiasa di era pandemi dengan berteman gadget dan internet, mendesak kampus harus dapat berinovasi untuk pelaksanaan pembelajaran. Melalui Rencana Strategis Penelitian UNY pada bidang ilmu kependidikan, salah satunya adalah *Teaching-based Research* yakni ditujukan untuk menghasilkan rumusan maupun model pendidikan pembelajaran berbasis riset dan TIK. Hasil *need assessment* pembelajaran pada mahasiswa Departemen Pendidikan Akuntansi FEB UNY yang hasilnya adalah mahasiswa memiliki kebutuhan yang digunakan untuk menunjang pembelajaran daring terutama media pembelajaran baik untuk teori maupun praktikum yakni media audio visual terutama yang berbentuk video, sedangkan dosen mengalami kendala berupa kemampuan membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Aghni et al., 2021). Kebutuhan ini juga ditegaskan dalam Rapat Tinjauan Mutu (RTM) Departemen Pendidikan Akuntansi bahwa dosen mengalami kendala dalam pelaksanaan perkuliahan jika dilaksanakan secara daring terutama pada mata kuliah praktikum. Memang sudah banyak video tersedia di *platform* media sosial yang dapat memfasilitasi dosen dan mahasiswa untuk dengan mudah mengakses video sebagai sumber belajar, tetapi dosen dituntut dapat menyediakan sendiri sumber belajar dan media yang dirancang sendiri sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan otentik (Shalawati, et. al., 2022).

Berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan dosen di Departemen Pendidikan Akuntansi tersebut, maka menjadi urgensi untuk mengembangkan media pembelajaran *online*. Media audio-visual adalah media yang dibutuhkan mahasiswa Departemen Pendidikan Akuntansi. Media ini dapat memperjelas pesan dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera sebagaimana hal ini dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini yang seringkali mengkombinasikan online dan tatap muka.

Pemanfaatan media secara terpadu dalam proses pembelajaran, akan menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif. Media dapat digunakan sebagai alat pendukung yang efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga akan bertambah motivasi belajar mahasiswa (Puspitarini & Hanif, 2019). Hal ini sejalan dengan pernyataan yang diungkapkan Sanaky (2009) bahwa manfaat media pembelajaran antara lain: (a) Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar mahasiswa; (b) Dapat memperjelas materi pembelajaran, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah memahami materi dan memungkinkan mahasiswa menguasai tujuan pembelajaran; (c) Dengan menggunakan media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Bahannya tidak hanya disampaikan secara lisan, agar mahasiswa tidak cepat bosan dan lebih efektif dan efisien; dan (d) Mahasiswa mendengarkan materi yang disampaikan dosen, melakukan lebih banyak kegiatan pembelajaran seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Fitur media pembelajaran dapat mempromosikan kelas pengalaman sehingga menumbuhkan keterlibatan belajar mahasiswa. Pembelajaran *online* berpengaruh positif terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa (IPK) serta pemanfaatan internet juga berpengaruh positif terhadap IPK (Indarti, et.al., 2018).

Media pembelajaran memiliki banyak jenis yang selalu berkembang. Perkembangan media pembelajaran ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak-mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media adalah munculnya keberagaman jenis dan format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya. Aghni (2018) membagi media pembelajaran menjadi empat jenis yaitu media audio, media visual, media audio visual dan media multimedia. Media audio merupakan media pembelajaran yang melibatkan pendengaran. Media visual merupakan media pembelajaran yang penggunaannya melibatkan penglihatan. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang penggunaannya melibatkan pendengaran dan penglihatan, dan media multimedia merupakan media pembelajaran yang melibatkan multi indera.

Salah satu contoh media audio-visual adalah video. Penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman. Chandra & Nugroho (2017) menjelaskan bahwa video tutorial mampu membuat mahasiswa lebih aktif dalam pembelajaran

dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Hendriyani et al (2018) media pembelajaran berupa video tutorial dibutuhkan mahasiswa untuk memandu mahasiswa untuk bisa belajar mandiri dengan mengulang pelajaran kapan dan dimanapun.

*Spreadsheet* merupakan program aplikasi lembar kerja (*worksheet*) (Kristanto, 2007). Microsoft excel yang sering disebut Excel memiliki banyak kegunaan diantaranya dapat digunakan untuk membuat laporan baik dalam bentuk grafik atau tabel, menulis rumus, dan masih banyak kegunaan lainnya. Menurut Peraturan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 464 Tahun 2018, *spreadsheet* merupakan salah satu mata pelajaran dasar program keahlian pada kompetensi keahlian akuntansi dan keuangan lembaga. Oleh sebab itu, untuk mendukung kompetensi lulusan mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, mata kuliah *spreadsheet* dimasukkan di dalam kurikulum.

Mata kuliah *Spreadsheet* yang merupakan mata kuliah praktikum yang mempelajari berbagai dasar pengetahuan tentang *software* pengolahan angka (Microsoft excel) termasuk dalam penyelesaian siklus akuntansi dengan menggunakan aplikasi *Spreadsheet*. Penjelasan langkah-langkah yang akan membantu mahasiswa mengoperasikan *software* pengolahan angka ini adalah dengan video berupa tutorial. Sebagaimana Batubara & Batubara (2020) bahwa sebagian mahasiswa mengalami kebingungan dalam mempraktikkan tutorial yang ada di buku modul media pembelajaran serta mahasiswa lebih berminat terhadap adanya video tutorial. Video tutorial merupakan rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Penggunaan video tutorial akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran mahasiswa maupun dosen sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, efektif, dan efisien (Wirasmita et al., 2018).

Saat ini pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun peserta didik dan pendidik berada, tanpa Batasan tempat dan waktu. Hal ini memunculkan konsep pembelajaran online. Pembelajaran online memerlukan siswa dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, telepon atau fax, Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan (Riyana, 2020). Putra & Sutrisna (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media pembelajaran berbentuk video membuat mahasiswa merasa terbantu dalam memahami materi selama pembelajaran online berlangsung.

Dari uraian tersebut maka menjadi urgensi dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa video tutorial untuk pembelajaran online pada mata kuliah praktikum salah satunya adalah *spreadsheet* Akuntansi.

## METODE

Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian *Research and Development* (R & D). Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis video tutorial untuk menjadi salah satu media pembelajaran pada mata Spreadsheet. Prosedur pengembangan pada penelitian R&D ini menggunakan model pengembangan Four-D Model (4D). Menurut Trianto (2012) model 4D terdiri dari empat tahap yaitu: (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); *Development* (pengembangan); dan (4) *Disseminate* (penyebaran). Tahap Pendefinisian (*Define*) yang meliputi tahap analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Perancangan (*Design*) yang meliputi tahap penyusunan tes acuan patokan, tahap pemilihan media, pemilihan format. Pengembangan (*Development*) meliputi validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi, simulasi, uji coba terbatas dengan siswa sesungguhnya. Tahap penyebaran (*Disseminate*) merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, misalnya jurusan lain, atau kelas lain.

Penelitian ini dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Akuntansi FEB UNY. Subjek penelitian ini adalah dosen ahli, praktisi atau dosen pengampu dan mahasiswa pada mata kuliah *spreadsheet* program studi pendidikan akuntansi. Sedangkan objek penelitian adalah video tutorial matakuliah *spreadsheet*.

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dijadikan sebagai bahan utama untuk diproses sesuai dengan data yang dibutuhkan. Metode pengumpulan data adalah prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Alat pengumpul data disebut instrumen atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pada penelitian pengembangan media video tutorial menggunakan metode angket/kuesioner yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, praktisi, dan mahasiswa. Angket yang digunakan adalah jenis angket tertutup, dimana responden memberikan pilihan jawaban dengan tanda *checklist* pada kolom pilihan yang disediakan dengan menggunakan skala Likert 5 alternatif. Data kuantitatif pada penelitian ini didapat dari pengisian angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan mahasiswa. Data yang sudah terkumpul selanjutnya dikonversi dalam angka dengan skala likert untuk menganalisis data mengenai kelayakan media dengan langkah- langkah sebagai berikut:

- a. Mengonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan ketentuan sebagai seperti yang tampak pada **Tabel 1** berikut:

**Tabel 1** Skala Likert

Keterangan	Skor (Pernyataan Positif)
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: Widoyoko (2009)

- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Jumlah skor

$N$  = Jumlah subjek uji coba

(Eko Putro W, 2017:237)

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata tiap aspek dan seluruh aspek dengan menggunakan kriteria sesuai **Tabel 2** berikut:

**Tabel 2** Pedoman Konversi Nilai

Interval	Rumus	Klasifikasi
5	$X > 4,20$	Sangat Layak
4	$3,40 < X \leq 4,20$	Layak
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
2	$1,80 < X \leq 2,60$	Tidak Layak
1	$1 < X \leq 1,80$	Sangat Tidak Layak

Sumber: Widoyoko (2018)

- d. Berdasarkan tabel konversi diatas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual dari setiap aspek.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Tahap Pengembangan Media Video Tutorial untuk Pembelajaran Praktikum *Spreadsheet* Akuntansi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video tutorial pembelajaran praktikum *spreadsheet* Akuntansi. Pengembangan media video tutorial pembelajaran *spreadsheet* ini melalui beberapa tahap yang terangkum dalam model 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*).

#### 1. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahapan ini, dilakukan analisis melalui lima analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis dari segi peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan. Analisis kebutuhan diperoleh melalui penelitian dengan tema *need assessment* mahasiswa pada pembelajaran online. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran praktikum *spreadsheet* masih mengandalkan penggunaan modul PDF dan video tutorial sederhana pada beberapa materi praktikum yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran praktikum *spreadsheet* secara online pada LMS Besmart. Namun, dengan adanya modul PDF dan video tutorial sederhana tersebut masih memerlukan penyempurnaan pada proses pembuatannya. Terutama pada media Video tutorial. Video tutorial yang tersedia masih hanya sebatas rekam layar biasa yang belum dapat memotivasi mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri dan aktif.

Analisis peserta didik dilakukan kepada seluruh mahasiswa pendidikan akuntansi angkatan 2021 yang telah mengikuti perkuliahan *spreadsheet*. Berdasarkan hasil pengamatan, karakteristik mahasiswa memiliki respon yang pasif. Mahasiswa memiliki fokus terhadap materi yang disampaikan dosen tetapi cenderung merasa jenuh dengan penyampaian dosen karena menggunakan metode pembelajaran *teacher-centered* yang didominasi oleh dosen sehingga mahasiswa kurang aktif. Dalam analisis ini, mahasiswa membutuhkan media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat memotivasi mereka dalam belajar praktikum *spreadsheet*.

Pada analisis tugas dilakukan analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar kemudian dijabarkan dalam indikator pembelajaran. Analisis tugas membantu dalam menetapkan bentuk dan format media yang akan dikembangkan. Berikut hasil analisis tugas pada mata kuliah *Spreadsheet* Akuntansi disajikan dalam **Tabel 3: Tabel 3 Hasil Analisis Tugas Mata Kuliah *Spreadsheet* Akuntansi**

No.	Bagian Analisis	Hasil Analisis
1.	CPMK	Mahasiswa memiliki kemampuan dalam mengolah angka menggunakan program <i>spreadsheet</i> (Microsoft Excel)
2.	Sub CPMK	<ol style="list-style-type: none"> <li>Memahami proses pencatatan Bukti Transaksi, Jurnal Umum, dan Buku Besar menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> <li>Mempraktikkan mencatat Bukti Transaksi, Jurnal Umum, dan Buku Besar menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> <li>Memahami proses pembuatan Neraca Saldo, Jurnal Penyesuaian, Neraca Lajur, dan Laporan Keuangan menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> <li>Mempraktikkan membuat Neraca Saldo, Jurnal Penyesuaian, Neraca Lajur, dan Laporan Keuangan menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> <li>Memahami proses pembuatan Ayat Penutup, Buku Besar Setelah Penyesuaian dan Penutupan, Neraca Saldo Setelah Penutupan, dan Ayat Pembalik menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> </ol>

---

3.	Indikator	<ul style="list-style-type: none"> <li>f. Mempraktikkan membuat Ayat Penutup, Buku Besar Setelah Penyesuaian dan Penutupan, Neraca Saldo Setelah Penutupan, dan Ayat Pembalik menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> <li>a. Mahasiswa dapat memahami proses pencatatan Bukti Transaksi, Jurnal Umum, dan Buku Besar menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> <li>b. Mahasiswa dapat mempraktikkan mencatat Bukti Transaksi, Jurnal Umum, dan Buku Besar menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> <li>c. Mahasiswa dapat memahami proses pembuatan Neraca Saldo, Jurnal Penyesuaian, Neraca Lajur, dan Laporan Keuangan menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> <li>d. Mahasiswa dapat mempraktikkan membuat Neraca Saldo, Jurnal Penyesuaian, Neraca Lajur, dan Laporan Keuangan menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> <li>e. Mahasiswa dapat memahami proses pembuatan Ayat Penutup, Buku Besar Setelah Penyesuaian dan Penutupan, Neraca Saldo Setelah Penutupan, dan Ayat Pembalik menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> <li>f. Mahasiswa dapat mempraktikkan membuat Ayat Penutup, Buku Besar Setelah Penyesuaian dan Penutupan, Neraca Saldo Setelah Penutupan, dan Ayat Pembalik menggunakan Ms. Excel Siklus 1.</li> </ul>
4.	Materi Pokok	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengolahan Bukti Transaksi,</li> <li>b. Pembuatan Jurnal Umum, dan</li> <li>c. Pembuatan Buku Besar menggunakan Ms. Excel.</li> <li>d. Pembuatan Neraca Saldo,</li> <li>e. Pembuatan Jurnal Penyesuaian,</li> <li>f. Pembuatan Neraca Lajur, dan</li> <li>g. Pembuatan Laporan Keuangan</li> <li>h. Pembuatan Ayat Penutup,</li> <li>i. Pembuatan Buku Besar Setelah Penyesuaian dan Penutupan,</li> <li>j. Pembuatan Neraca Saldo Setelah Penutupan, dan</li> <li>k. Pembuatan Ayat Pembalik</li> </ul>

---

Analisis konsep merupakan identifikasi konsep utama yang akan diajarkan dan menyusun secara sistematis konsep yang relevan sehingga dalam analisis ini didapatkan konsep berupa media pembelajaran berbasis audio visual untuk materi pengelolaan siklus akuntansi perusahaan jasa menggunakan rumus *Microsoft Excel* sederhana.

Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dan sub CPMK *Spreadsheet*. Tujuan yang diharapkan dari pengembangan media audio visual adalah mahasiswa dapat mengelola siklus akuntansi perusahaan jasa mulai dari input bukti transaksi hingga pembuatan jurnal pembalik menggunakan rumus *excel* sederhana. Terdapat 11 video yang akan dikembangkan dari 11 materi yang merupakan tahapan dalam pengelolaan siklus Akuntansi perusahaan jasa.

## 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang video tutorial praktikum *spreadsheet* akuntansi. Tahapan perancangan ini dilakukan melalui tahapan pemilihan media, pemilihan format, dan penentuan rancangan awal media yang dipilih berupa media pembelajaran berbasis audio visual dimana membahas mengenai materi pengelolaan siklus akuntansi perusahaan jasa menggunakan rumus *excel*. Pemilihan media juga berdasarkan adanya kebutuhan media pembelajaran berbasis audio visual yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi terutama pada mata pelajaran akuntansi dasar.

Format yang akan digunakan dalam pembuatan media audio visual perlu ditentukan agar media pembelajaran mudah diakses dan dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran berbasis audio visual. Pemilihan format dalam

pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar serta merancang *lay-out*, membuat desain yang meliputi desain tampilan, gambar, dan tulisan. Maka format yang dipilih adalah MP4 dengan aplikasi *Wondershare Filmora* untuk membuat media audio visual.

Perancangan awal media dimulai dengan membuat *storyboard* media pembelajaran akuntansi ini. Setelah *storyboard* selesai dilanjutkan dengan pemilihan warna dan tema *background*, musik/audio dan tokoh. Audio menjadi faktor krusial sehingga perlu diperhatikan pemilihannya, yaitu dengan musik klasik yang tidak memiliki hak cipta, dan juga rekaman suara dari peneliti. Komponen rancangan awal berikutnya ialah video rekaman. Terdapat 11 video rekaman yang didesain pada 11 materi berurutan. Video terbagi menjadi video *green screen* dan video rekam layar. Bagian video *greenscreen* diletakkan pada proses pembuatan intro dan outro dari video pembelajaran. Sedangkan video rekam layar berisi video tutorial yang mengantarkan materi praktik *Spreadsheet*. Berikut beberapa rancangan awal video:



Gambar 1 Background Pembuka



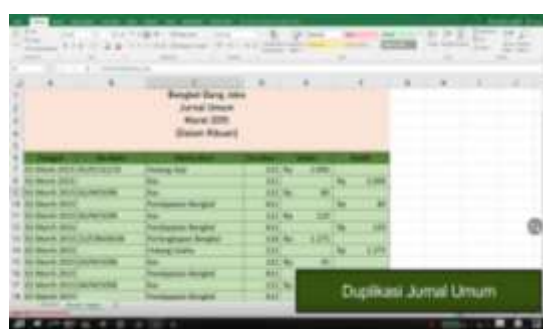
Gambar 2 Background Isi



Gambar 3 Background Penutup



Gambar 4 Video dengan Green Screen



Gambar 5 Video dengan Rekam Layar

3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan penilaian media oleh ahli yang terdiri dari dosen ahli materi, dosen ahli media dan praktisi yaitu dosen mata kuliah *Spreadsheet*. Pemilihan penilai atau validator ialah dengan indikator memahami konsep media pembelajaran dan menguasai materi *spreadsheet*, sehingga dari latar belakang keahlian tersebut maka sesuai untuk menilai pengembangan media berbasis audio visual. Penilai media menilai media berdasarkan aspek yang telah disusun yaitu aspek narasi, aspek visual, aspek audio, aspek penyajian, aspek penggunaan, dan aspek *video bumper*. Penilai materi meninjau aspek materi, aspek penyajian, dan aspek pembelajaran. Sedangkan penilai praktisi yakni dosen pengampu mata kuliah *spreadsheet* menilai kombinasi keduanya yakni aspek materi, aspek pembelajaran, aspek narasi, aspek visual, aspek audio, aspek penyajian, aspek penggunaan, dan aspek pengemasan. Dalam tahap pengembangan juga dilakukan uji coba produk. Tujuan dari uji coba pengembangan ini yaitu untuk mendapatkan masukan dari para mahasiswa sebagai pengguna terhadap produk video tutorial yang telah dibuat. Pendapat atau masukan dari mahasiswa dikaji dan dilakukan tindak lanjut dengan melakukan revisi hingga diperoleh video tutorial yang layak digunakan.

4. Penyebarluasan (*Disseminate*)

Setelah media diuji pengembangan, maka langkah selanjutnya adalah penyebaran media video tutorial dengan melakukan upload melalui Youtube. Hasil penelitian ini juga dibuat dalam bentuk artikel ilmiah dan publikasi secara *online* dan pada akhirnya akan di HKI.



## B. Kelayakan Media Video Tutorial Praktikum *Spreadsheet* Akuntansi

1. Kelayakan Media Video Tutorial Praktikum *Spreadsheet* Akuntansi dari Sisi Ahli Materi

Angket untuk ahli materi ini memiliki 15 indikator, untuk hasil rata-rata penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berdasarkan validasi ahli materi termasuk dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media dan “**Layak diujicobakan**”.

2. Kelayakan Media Video Tutorial Praktikum *Spreadsheet* Akuntansi dari Sisi Ahli Media
- Angket untuk ahli media memiliki 20 indikator. Ahli media memberikan kesimpulan atas penilaian kelayakan media dengan “**Layak diujicobakan**”.

3. Kelayakan Media Video Tutorial Praktikum *Spreadsheet* Akuntansi dari Praktisi Pengampu Mata Kuliah *Spreadsheet* Akuntansi

Angket untuk praktisi dosen pengampu mata kuliah *Spreadsheet* memiliki 26 indikator penilaian yang dikelompokkan dalam 8 aspek, yaitu aspek materi, pembelajaran, narasi, visual, audio, penyajian, penggunaan dan pengemasan. Praktisi dosen pengampu mata kuliah memberikan kesimpulan atas penilaian kelayakan media dengan “**Layak diujicobakan**”.

## C. Uji Pengembangan

Sebelum media audio visual disebarluaskan maka perlu dilakukan uji pengembangan untuk menunjukkan hasil dari penggunaannya. Uji pengembangan dilakukan pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2021 yang menilai kelayakan media dari aspek materi, aspek penyajian dan aspek penggunaan. Hasil dari uji kelayakan serta uji pengembangan ini ditunjukkan pada Tabel 4. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *spreadsheet* materi pengelolaan Siklus Akuntansi perusahaan jasa menggunakan microsoft excel.

**Tabel 4** Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Media

No	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Praktisi dosen pengampu	Rata-rata	Kategori
1	Materi	5,00	-	4,82	4,91	Sangat Layak
2	Penyajian	5,00	5,00	4,27	4,76	Sangat Layak
3	Pembelajaran	4,65	-	4,36	4,51	Sangat Layak
4	Narasi	-	5,00	5,00	5,00	Sangat Layak
5	Visual	-	4,50	4,71	4,61	Sangat Layak
6	Audio	-	4,50	4,73	4,62	Sangat Layak
7	Penggunaan	-	5,00	4,67	4,84	Sangat Layak
8	Vid. Bumper	-	4,30	4,76	4,53	Sangat Layak
Rata-rata Keseluruhan					4,72	Sangat Layak

Sumber: Data Primer yang diolah

Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *spreadsheet* materi pengelolaan Siklus Akuntansi perusahaan jasa menggunakan microsoft excel.

## D. Kajian Produk Akhir

Produk akhir pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis audio visual video tutorial. Media video tutorial merupakan media pembelajaran yang menampilkan gambar/video dan suara yang direkam dan digabungkan menjadi satu kesatuan, sehingga

penyampaian materi pembelajaran pengelolaan siklus akuntansi perusahaan jasa menggunakan *spreadsheet* tidak terkesan membosankan.

#### E. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media audio visual sebagai media pembelajaran Akuntansi berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Uji kualitas produk pada penelitian ini terbatas pada uji pengembangan, tidak sampai pada uji efektivitas media.
2. Standar penilaian kelayakan media hanya terbatas pada aspek isi, tampilan, dan pembelajaran.
3. Implementasi media terbatas pada satu Angkatan mahasiswa saja di Program Studi Pendidikan Akuntansi.
4. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran terbatas pada pengelolaan siklus Akuntansi perusahaan jasa.

#### SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, dimana tujuan utama pengembangan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tahap pengembangan media video tutorial untuk pembelajaran online praktikum *spreadsheet* akuntansi serta menghasilkan media video tutorial untuk pembelajaran online praktikum *spreadsheet* akuntansi yang layak dari sisi ahli materi, praktisi, serta mahasiswa. Model pengembangan yang digunakan yakni Model 4 D, yang terdiri dari *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Pada proses pengembangan, peneliti memperoleh beberapa masukan dari validator ahli (ahli materi dan ahli media), dosen praktisi selaku pengajar mata kuliah, dan mahasiswa sebagai pelaku uji coba media pembelajaran berupa video tutorial *green screen* dan tangkap layar.

Berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,72 sehingga mendapatkan kategori "Sangat Layak". Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran video tutorial sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran *spreadsheet* materi pengelolaan Siklus Akuntansi perusahaan jasa menggunakan microsoft excel.

Berdasarkan kualitas instrumen, kelemahan dan keterbatasan peneliti mengajukan saran bahwa uji kualitas produk pada penelitian ini masih terbatas pada uji pengembangan, sehingga perlu ditambahkan sampai pada uji keefektifan media. Standar penilaian kelayakan media dapat diperluas tidak hanya terbatas pada aspek isi, tampilan dan pembelajaran. Implementasi media kepada mahasiswa dapat diperluas tidak hanya pada satu angkatan saja, bahkan pada mahasiswa Program Studi S1 Akuntansi ataupun D4 Akuntansi yang menempuh mata kuliah *Spreadsheet* Akuntansi. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini hanya sebatas pada pengelolaan siklus akuntansi perusahaan jasa, sehingga dapat diperkaya dengan materi lain.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Rektor UNY, Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNY, Ketua Departemen serta Koordinator Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNY, dan tidak lupa kepada seluruh rekan di Departemen Pendidikan Akuntansi FEB UNY atas segala dukungan dalam kelancaran penyusunan artikel ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Aghni, R. I., Siswanto, Siregar, M., & Purnama, D. N. (2021). *NEED ASSESSMENT PEMBELAJARAN AKUNTANSI SELAMA MASA PANDEMI COVID-19 PADA JURUSAN S1 PENDIDIKAN AKUNTANSI FE UNY | Aghni | Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/45540/16973>

- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). *PENGGUNAAN VIDEO TUTORIAL UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI VIRUS CORONA* | Batubara | Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2950/pdf>
- Belawati, T. (2019). Pembelajaran Online. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2017). Implementasi Flipped Classroom Dengan Video Tutorial Pada Pembelajaran Fotografi Komersial. In *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)* (pp. 20–36). <https://doi.org/10.25124/demandia.v2i01.772>
- Hendriyani, Y., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(2), 85–88
- Indarti, N., Faridah, N., & Sobakh, N. (2018). Pengaruh Pembelajaran Online dan Pemanfaatan Internet Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 6 (1), 32-36.
- Kristanto, A. (2007). Microsoft Excel 2007 Menguasai Secara Mudah dan Praktis.
- Munir, M. (2010). Penggunaan Learning Management System (Lms) Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Di Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 109–119. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.222>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Putra, I. B. A., & Sutrisna, I. P. G. (2022). Pengaruh Bahan Ajar Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(2), 67-74.
- Riyana, C. (2020). *Konsep Pembelajaran Online*. Modul Pembelajaran On-Line, 1. Sanaky, H. A. (2009). *Learning Media*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Shalawati, Astuti, M. T., Hidayati, A. N., dan Hadijah, S. (2022). Designing and Developing Video as an Instructional Media in English Language Teaching Setting. *Lectura: Jurnal Pendidikan* 13 (2), 192-205. <https://doi.org/10.31849/lectura.v13i2.10185>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo, A. Y., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di SMK. *Taman Vokasi*, 6(1), 68. <https://doi.org/10.30738/jtvok.v6i1.2839>
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of Learning Media Mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 17(1), 154–160. <http://www.tojet.net/>
- Widoyoko, E. P. (2009). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wirasasmita, R., Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35–43. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>
- Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi.