

PENGEMBANGAN *SCREENCAST* PRESENTASI AKUNTANSI UNTUK SISWA SMA

Khairil Anam, I Nyoman Sudana Degeng, Nurmida Catherine Sitompul

*Jurusan Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Jl. Dukuh Menanggal XII No. 4, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60234
khairil.46.anam@gmail.com*

Article History

Received: 15 Januari 2022, Accepted: 25 April 2022, Published: 10 Mei 2022

Abstrak

Minat, perhatian dan motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran berupa *screencast*. *Screencast* adalah kegiatan merekam dari tampilan layar komputer dari atau disebut juga screen capture video dengan tambahan narasi berupa audio. Dalam menggunakan media ini, siswa dapat melakukan pembelajaran secara mandiri, karena materi bisa diulang-ulang sesuai kebutuhan. Penyajian materi yang menarik dan jelas, tidak memberi rasa bosan bagi karena pembelajarannya runtut sesuai prosedur pembelajaran, tidak berbelit-belit dan bisa dilengkapi latihan soal serta pembahasannya. Pengisian suara yang sangat jelas dan baik, bermacam gambar, warna dan efek serta memberi nilai tambah pada penggunaan media pembelajaran ini, sehingga materi pada pelajaran yang dirasa sulit dapat diselesaikan dengan mudah. Siswa bisa mengetahui secara jelas jalannya pelajaran serta penjelasan materi. Metode pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Metode ini meliputi Analisis, Desain, Pengembangan dan Pelaksanaan serta Evaluasi. Validasi dari ahli media, ahli materi dan teman sejawat, media inipun diujicobakan kepada 34 siswa/responden. Kesimpulan pada media ini melalui tanggapan masing-masing angket validator sehingga media ini mendapatkan hasil berupa kriteria yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: pengembangan; *screencast*; presentasi; akuntansi

Abstract

Interest, attention and motivation of students in doing learning can be made more interesting by using learning media in the form of screencasts. Screencast is the activity of recording from a computer screen display or also called screen capture video with additional narration in the form of audio. In using this media, students can learn independently, because the material can be repeated as needed. Presentation of material that is interesting and clear, does not give people boredom because the learning is coherent according to the learning procedure, is not complicated and can be equipped with practice questions and discussions. Very clear and good voice filling, various images, colors and motion effects add value to the use of this learning media, so that material in lessons that are considered difficult can be completed easily. Students can clearly know the course of the lesson and explain the material. This research development method uses the ADDIE model. This method includes Analysis, Design, Development and Implementation and Evaluation. Validation from media experts, material experts and colleagues, even this media was tested on 34 students/respondents. The conclusion on this media is through the responses of each validator questionnaire so that this media gets results in the form of criteria that are very suitable for use in the learning process.

Keywords: development; *screencast*; presentation; accounting

PENDAHULUAN

Belajar tentang ilmu akuntansi untuk sebagian orang adalah hal yang membosankan. Belajar akuntansi memang tidak mudah, namun peran mempelajari akuntansi pada sebuah pelaporan keuangan sangat diperlukan. Akuntansi merupakan pelajaran baru bagi siswa kelas XII SMA, pada pelaksanaan pembelajaran di kelas X dan XI mereka hanya mendapatkan pelajaran ekonomi yang tidak mengulas tentang akuntansi, isi serta materinya sangat berbeda. Hal ini merupakan masalah yang harus diselesaikan oleh guru karena siswa harus belajar mengenal dengan baik isi dari materi dalam pelajaran ini. Untuk siswa yang tidak terlalu menyukai pembelajaran dengan menghafal rumus, melakukan pencatatan dan melakukan perhitungan yang rumit, akuntansi tidak akan pernah menjadikan mata pelajaran mudah dan menyenangkan. Tetapi, apabila siswa sudah mengerti caranya maka pelajaran ini, mereka akan merasakan bahwa pelajaran ini menyenangkan karena sangat mudah. Hanya saja siswa perlu pengenalan dan pembiasaan yang sering dan kontinyu.

Kesulitan yang sering dialami siswa dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh guru dalam kelas yang dilakukan melalui LCD proyektor. Dan ketika mengulang kembali langkah-langkah seperti yang telah diajarkan sebelumnya, mereka sering lupa dan kadang terlewatkan tahapan-tahapannya. Hal ini dapat terjadi disebabkan Ketika guru menerangkan dan mempraktikkan, siswa tidak sempat mencatat langkah prosedurnya padahal pelajaran ini berkelanjutan secara berurutan. Pada akhirnya akuntansi dapat menjadi pelajaran yang membosankan dan sangat sulit jika dipelajari. Sehingga pembelajaran akuntansi membutuhkan bantuan alat yang digunakan secara berulang-ulang hingga siswa dapat memahami dan mengerti materi dalam akuntansi.

Belajar merupakan salah satu dari aktivitas yang dilakukan didalam kehidupan sehari-hari. Ruang kelas tidak dapat dilepaskan dari belajar. Namun, dua aspek pembelajaran di kelas merupakan aspek penting yang memiliki tugas masing-masing, siswa merupakan pembelajar dan guru adalah mengajar. Belajar merupakan daya, upaya dan usaha seseorang untuk memperoleh ilmu, merubah tingkah laku dan menata hidup. Kegiatan belajar dapat dilakukan kapan saja, di mana saja dan dengan siapa saja.

Bagi siswa, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan keseharian yang wajib dilakukan. Belajar diartikan juga sebagai proses dari aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap manusia sehingga ada perbedaan dan perubahan antara sebelum melakukan proses dan sesudah melakukan pembelajaran. Sedangkan mengajar diartikan merupakan komunikasi antara orang seorang atau antara seorang dengan sekelompok dari beberapa orang yang bertujuan agar mereka nantinya dapat mengetahui atau mengerti apa yang diajarkan guru kepada siswa (Depdikbud, 1982).

Tidak saja siswa, namun guru dituntut agar memiliki kemampuan menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi serta komunikasi. Guru lebih pintar dan cerdas dari pada siswa-siswanya memang sebuah keharusan, begitu juga teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi serta komunikasi harus dibuat lebih akrab untuk para guru sehingga dapat membuat siswa masuk dalam situasi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Metode ceramah sudah tidak lagi dilakukan guru kepada siswa dikarenakan dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan *student center*.

Pada pertengahan semester ganjil pada tahun ajaran 2019/2020, seluruh kegiatan belajar mengajar yang berlangsung secara tatap muka harus dihentikan dan diganti dengan belajar dengan cara daring (*online*). Wabah yang diakibatkan virus bernama corona berdampak bagi seluruh aspek kehidupan di masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang berisi Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan di Masa Darurat Penyebaran

Coronavirus Disease. Surat tersebut dibahas Ujian Nasional (UN), ketentuan tentang belajar yang dilakukan dari rumah, Ujian Sekolah (US), ketentuan kenaikan sekolah, Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) serta prosedur tentang dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS).

Ketentuan pelaksanaan belajar mengajar yang dilakukan dari rumah yaitu dengan belajar dengan proses daring atau pembelajaran jarak jauh merupakan pengalaman belajar lebih bermakna bagi siswa, karena tidak terbebani dari segala tuntutan untuk menuntaskan semua pencapaian kurikulum dalam kenaikan kelas serta kelulusan. Aktivitas dari tugas pembelajaran yang dilakukan dari rumah untuk tiap siswa sangat bervariasi, disesuaikan minat serta bentuk kondisi siswa, termasuk juga mempertimbangkan perbedaan akses atau fasilitas yang dilakukan siswa saat melakukan pembelajaran dari rumah masing-masing. Siswa dipaksa memiliki kemampuan untuk dapat memanfaatkan teknologi, khususnya pada alat/aplikasi dalam usaha untuk menunjang pembelajaran. Dengan daring siswa dipaksa dan dipercepat belajarnya dalam menguasai teknologi pembelajaran secara digital yang merupakan kebutuhan bagi mereka. Tuntutan dalam kebutuhan tersebut, siswa dibuat untuk dapat mengetahui media *online* berupa apa saja yang dapat menunjang untuk menggantikan pembelajaran yang dilakukan dalam kelas secara langsung tanpa harus mengurangi kualitas dari pemberian materi pembelajaran serta tujuan pencapaian pembelajaran.

Guru diharapkan untuk memiliki kreatifitas yang sangat tinggi untuk berinovasi dalam pembelajaran, karena siswa harus bisa secara aktif untuk melakukan proses belajar yang dilakukan dari rumah. Stimulus diberikan guru kepada siswa dengan berbagai pertanyaan kritis, sehingga merangsang siswa untuk dapat mengembangkan pemikirannya dan kesesuaian pemilihan metode belajar dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Selanjutnya evaluasi belajar siswa dapat dilakukan guru. Komponen penting dalam peningkatan hasil proses pembelajaran terletak pada sumber pembelajaran yang dipakai dan media optimal dalam proses tersebut. Pemanfaatan dan memaksimalkan media dalam pembelajaran yang digunakan, siswa termotivasi berpikir secara logis serta sistematis. Banyak *platform* yang dipakai dalam menunjang pembelajaran yang dilakukan *online*, diantaranya *video conference*, diskusi *online* dan streaming video pembelajaran. Teknologi multimedia merupakan media pembelajaran dengan mengkombinasikan antara teknologi informasi dengan komunikasi pada perangkat komputer. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh efektifitas komponen pembelajaran yang digunakan.

Media merupakan salah satu komponen yang menggubakan sarana komunikasi non-verbal. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mengatakan media dilingkup pendidikan adalah bendamemanipulasi, melihat, mendengar, dibaca atau dapat digunakan dalam pembelajaran tersebut (Kristanto, 2010). Jika didefinisikan, media sebagai penggunaan alat dalam menyampaikan suatu pesan dan perangsang pikiran siswa agar timbul pemahaman belajar. Menggunakan mesdia dalam proses belajar mengajar merupakan pengganti guru dihadapan siswa, beberapa macam jenis media seperti media audio berupa suara-suara, media visual berupa gambar-gambar dan multimedia yaitu gabungan antara media audio dan visual.

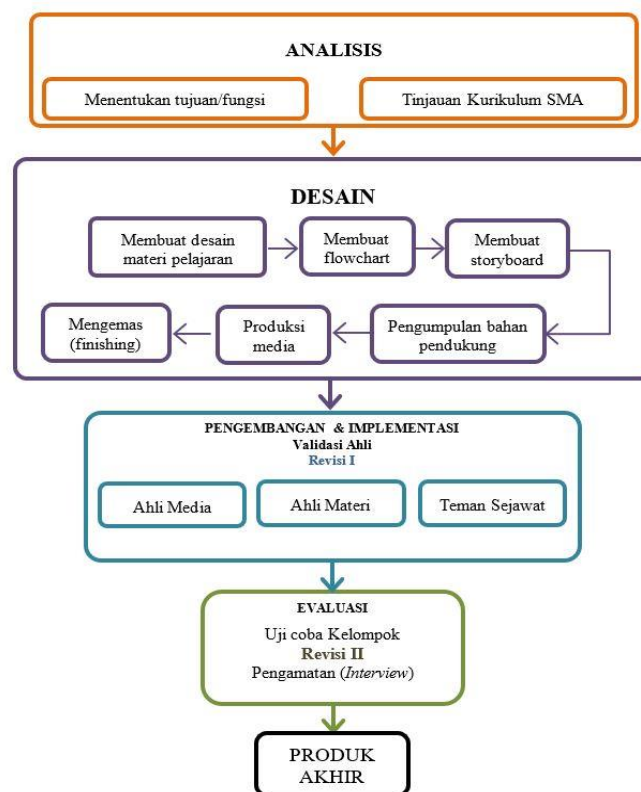
Degeng (2001) mengatakan, sasaran media digunakan dalam pembelajaran adalah dapat digunakan untuk membantu menjelaskan ide yang abstrak kepada siswa, memudahkan siswa dalam pemahaman terhadap pesan-pesan pembelajaran yang dirasa sulit dan kompleks. Penyediaan rangsangan belajar, siswa diberikan pengalaman dalam belajar secara optimal, menjadikan pembelajaran lebih langsung, menyediakan informasi serta pengalaman dalam belajar yang disesuaikan tingkat kemampuan atau perkembangan siswa, menambah kreatifitas pembelajaran, pembelajaran akan menjadi lebih baik, proses pembelajaran dapat secara langsung, semua siswa menerima pembelajaran kurang lebih sama sehingga hasil pembelajaran dapat meningkatkan.

Media pembelajaran dapat dibuat untuk menarik minat, perhatian dan motivasi siswa didalam proses belajar mengajar adalah *screencast*. *Screencast* adalah hasil rekaman video yang dirancang untuk merekam kegiatan pada komputer dengan menyertakan narasinya (Powell, 2015). Jhon West (2017) Jhon West (2017) menyampaikan bahwa guru dapat dibantu dengan adanya video *screencast* sehingga mereka bisa menambahkan penilaian hasil belajar siswanya. *Screencasting* adalah kegiatan merekam dari tampilan pada layar monitor komputer atau disebut juga *screen capture* video dengan tambahan narasi audio, sedangkan *screencast* dapat dikatakan suatu alat, seluruh kegiatan direkam di layar monitor bertujuan dapat ditayangkan dan dilihat kembali sama dengan fungsinya. Azhar Arsyad (2011) menyampaikan video adalah susunan gambar-gambar di dalam *frame*, memproyeksikan *frame* satu dengan yang lain melalui proyektor dengan secara mekanis dapat melihat gambar seolah hidup pada layar.

Video pembelajaran akuntansi dengan *screencast* merupakan atau contoh dari sekian cara dalam membantu siswa untuk memahami pelajaran, menjadikan guru seolah-olah berada di antara siswa. Media ini merupakan cara guru membuat siswa untuk belajar mandiri, karena materi bisa diulang-ulang sesuai kebutuhan. Penyajian materi harus jelas serta menarik, tidak menjadikan bosan karena pembelajarannya runtut sesuai prosedur pembelajaran, simpel tidak berbelit-belit. Penggunaan suara dan *audio* dengan cukup baik serta bermacam gambar, beragam warna dan efek gerakan memberi nilai tambah pada media pembelajaran. Sehingga dalam materi pelajaran yang dirasa sulit dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat.

METODE

Model ADDIE adalah model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan *screencast* presentasi pembelajaran akuntansi materi *posting* khusus siswa SMA Kemala Bhayangkari 3 Porong ini.



Gambar 1. Langkah-langkah Model ADDIE

Di tahap awal penelitian yang meliputi penentuan tujuan serta fungsi dibuatnya media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran akuntansi. Fungsi tersebut digunakan untuk petunjuk dalam memilih isi atau materi. Melakukan tinjauan terhadap kurikulum 2013 untuk menetapkan standart kompetensi dan kompetensi dasar dalam pelajaran akuntansi di SMA.

Pemilihan dan penyusunan materi dalam penggunaan media pembelajaran difokuskan pada pelajaran akuntansi pada pokok bahasan perusahaan dagang. Pemilihan materi ini didasari oleh alasan karena akuntansi pada perusahaan dagang adalah materi pada akuntansi di kelas XII SMA yang dianggap sulit, sehingga bisa mengubah persepsi pelajaran itu sehingga siswa senang belajar akuntansi. Penyusunan materi atau isi pokok pada media ditentukan oleh pencapaian kompetensi yang siswa sesuai materi serta tujuan pembelajaran. Siswa diharapkan dapat menguasai Kompetensi dasar, sedangkan indikator adalah perilaku siswa dengan melihat dan muncul sebagai tanda ketercapaian dari kompetensi dasar tertentu. Tahap ini terdapat tiga instrumen, yaitu kualitas isi, kualitas proses dan kualitas hasil. Selanjutnya pada pembuatan *flow chart* materi, dijelaskan dan digambarkan ringkasan prosedur media pembelajaran dibuat beserta alur-alur yang tertuang dalamnya.

Untuk tahap berikutnya yaitu menentukan desain, berupa perancangan kerangka media pembelajaran tidak terlepas dari hasil analisis kebutuhan. Proses *finishing* berupa penambahan materi berupa gambar, tulisan yang bergerak dan animasi serta suara diselesaikan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* dapat mempresentasikan dengan mudah didukung fitur yang cukup canggih dan menarik.

Pada pengembangan ini menggunakan desain penilaian dari produk secara deskriptif. Penilaian dilakukan dalam beberapa tahap, meliputi dibuatnya produk awal media sudah serta melalui penilaian oleh ahli media pada tahap pertama, sehingga diperoleh revisi pertama media pembelajaran akuntansi. Setelah melakukan revisi pertama, dinilai pada ahli materi, selanjutnya menghasilkan media pembelajaran akuntansi revisi kedua. Hasil revisi kedua kemudian dinilai oleh 2 (dua) orang teman sejawat sebagai penelaah (*peer reviewer*) dan siswa SMA menghasilkan sejumlah data kualitatif dari hasil dianalisis guna memperoleh kelayakan produk. Media pembelajaran revisi ketiga tersebut menjadi produk penelitian media pembelajaran berisikan materi dasar-dasar akuntansi dan pengetahuan akuntansi secara umum sebagai media pembelajaran yang dilakukan mandiri oleh siswa SMA.

Data penelitian ini berupa data kualitatif terhadap kualitas media pembelajaran akuntansi di SMA diperoleh dari kuesioner, ahli media, ahli materi/guru pelajaran, uji *peer reviewer* dan siswa. Menggunakan validitas instrumen berupa validitas logis. Instrumen merupakan kuesioner dengan hasil konsultasi dosen pembimbing. Keseluruhan data diperoleh dan menggunakan dasar untuk menetapkan kualitas produk media pelajaran akuntansi di SMA yang dikembangkan. Disesuaikan dengan tujuan serta prosedur dalam pengembangan yang digunakan, maka jenis data dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif.

Menggunakan instrument berupa kuisisioner dipilih untuk menguji efektifitas dan kelayakan dari produk yang akan dikembangkan yaitu dengan mengukur indikator dari keberhasilan produk. Kuesioner diberikan kepada para responden. Kuesioner terdiri dari beberapa kolom *check list*, berupa daftar penilaian, skala penilaian serta kolom komentar, tanggapan dan kritik serta adanya saran dari validator. Variabel penelitian diukur dengan menggunakan skala Likert yang berfungsi mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang. Hasil kuesioner dijabarkan dalam indikator variabel untuk digunakan pedoman untuk penyusunan instrumen, berbentuk pertanyaan atau pernyataan.

Tujuan dari pengujian oleh ahli materi, ahli media dan teman sejawat adalah mengetahui kualitas dari media pembelajaran. Tujuan dari respon siswa adalah mengetahui respon terhadap hasil dari pengembangan media pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa kelas XII IPS SMA Kemala Bhayangkari 3 Porong. Pengembangan *screencast* selain membantu siswa mendalami materi, tetapi memberi juga pengalaman yang baru bahwa belajar tidak dengan bantuan guru, tetapi dengan bantuan video pembelajaran, siswa bisa mengetahui dan mengerti ilmu yang dipelajari.

HASIL

Media pengembangan ini berupa produk video pembelajaran yang dibutuhkan guru dan siswa saat ini. Pandemi yang melanda Indonesia dan dunia menjadikan guru untuk lebih produktif dalam menciptakan media-media pembelajaran sehingga dapat menggantikan keberadaan guru untuk siswa. Menjelaskan materi pelajaran merupakan tugas guru, jika siswa masih belum memahami materi yang dibahas pada saat itu. Kreatifitas dari seorang guru dalam pembuatan media yang lebih menarik merupakan tuntutan yang harus dilakukan. Pemberian materi pelajaran berupa *screencast*, siswa dapat melakukan belajar mandiri, mengulang-ulang video sampai mereka betul-betul paham dan mengerti materi tersebut sehingga siswa dapat mengejar ketertinggalannya.

Jika akuntansi menjadi pelajaran membingungkan dan membosankan, dengan adanya *screencast* sebagai salah satu media, maka salah satu pelajaran yang dirindukan siswa adalah akuntansi. Dengan *screencast*, guru dapat memasukkan semua materi disampaikan kepada siswa sehingga siswa mengerti langkah per langkah untuk menyelesaikan tugasnya. Materi pelajaran dapat cepat dipahami siswa, karena pada akhir *screencast* tersapat tugas yang harus mereka kerjakan dan mengerjakan tugas tersebut sudah seperti mengulang materi pelajaran yang mereka lakukan, artinya mereka akan belajar berulang-ulang.

Tujuan dari penyampaian pokok bahasan adalah memberitahu siswa tentang materi pelajaran yang akan dibahas dalam *screencast* ini berjudul “*POSTING*”, dengan tulisan yang cukup besar dan huruf tebal menandakan bahwa materi ini harus dipelajari dengan seksama. *Posting* merupakan rangkaian proses dari pembuatan laporan akuntansi. Perpindahan (*transitions*) antara *slide* dengan yang lain dibuat sedemikian rupa agar dalam melihat *screencast* ini tidak jenuh.

Spesifikasi pengembangan media berisi animasi persamaan akuntansi yang dibuat menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Pengembangan media berupa unsur teks, gambar, audio, animasi dan video. Agar dapat memberikan efek dalam teks, gambar dan animasi, fitur yang kami pergunakan adalah animations, kombinasi *sub tools* antara *animation pane* dan *timing*. Untuk produk dalam *audio backsound* menggunakan *tools Insert, Audio, Playback, Play in Background*, sedangkan untuk produk dalam audio narator menggunakan *tools Record Timings and Narrations* di menu *export*. Dan pada pembuatan video, produk *slide*, produk *audio backsound* dan produk audio narator dijadikan satu dalam menu *Create a Video*.

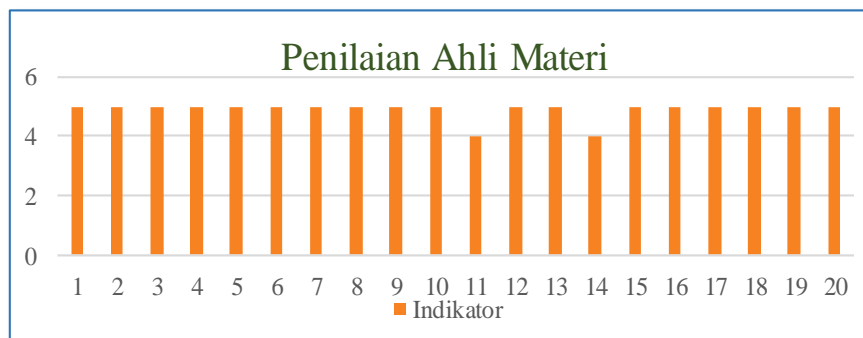
The image contains two screenshots of accounting software. The left screenshot shows a T-account for 'Kas' and 'Modal' with transactions for May 2020. The right screenshot shows a trial balance for 'NERACA SALDO' as of May 31, 2020, with various account balances.

DEBIT		KREDIT	
Tanggal	Keterangan	Kas	Perkiraan
Mei 12 2020	PT Nusa	2.500,-	2.500,-
Mei 14 2020	Sektor modal	10.000,-	
	Toko Abadi	980,-	20,-
			1.000,-
			Modal
			10.000,-

No. Akun	Nama Akun	Debet	Kredit
111	Kas	5.980,-	
112	Piutang dagang	100,-	
113	Perengkapan	500,-	
121	Peralatan		200,-
211	Utang dagang		0,-
311	Modal		10.000,-
411	Penjualan	1.000,-	(1.000,-)
411	Penjualan	2.500,-	(3.500,-)
412	Potongan penjualan		20,-
413	Retur penjualan	100,-	(100,-)

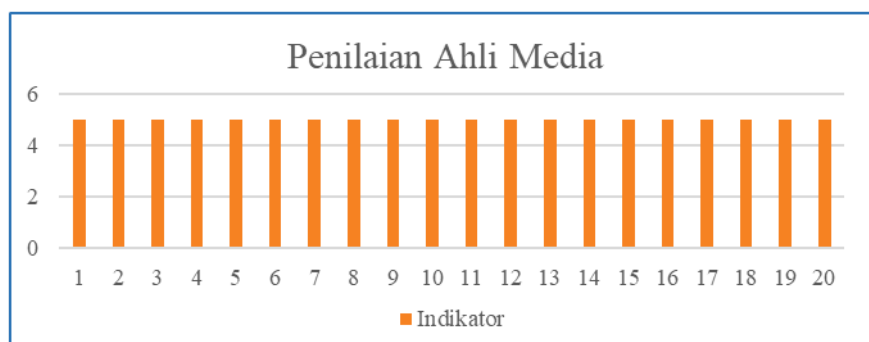
Gambar 2. Materi dalam video

Gambar 2 merupakan hasil cuplikan isi *screencast*, gambar dijelaskan tentang materi pelajaran yang menarik minat siswa untuk lebih dalam mempelajari mata pelajaran akuntansi. Banyak macam animasi transitions yang ditampilkan dan digunakan membuat siswa tahu kronologis pengerjaan contoh dan soal, sehingga siswa mencontoh sesuai yang ditampilkan oleh *screencast* tersebut. Penampilan animasi/gerakan garis yang menunjukkan urutan pekerjaan mulai dari awal hingga selesai. Animasi/gerakan menunjukkan urutan-urutan proses kerja penyelesaian laporan keuangan, gerakan garis panah dimulai dari mana data tersebut diambil dan akan dimasukkan ke bagian mana. Jadi siswa tinggal meniru penyelesaian pengerjaan soal akuntansi. Di sini siswa sangat dimudahkan untuk proses belajar sehingga mudah dipahami. Jika siswa tidak mengerti, *screencast* diulang-ulang sampai siswa betul-betul paham pada pelajaran akuntansi.



Grafik 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

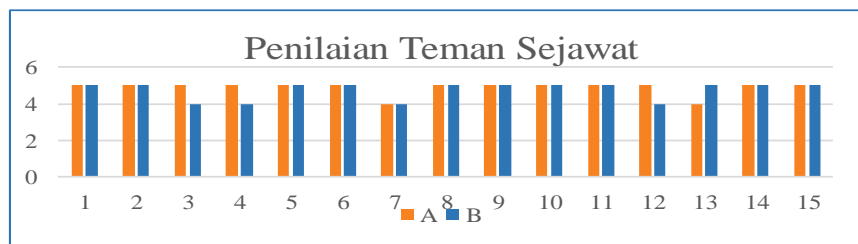
Berdasarkan grafik 1, dari 20 pertanyaan yang disajikan kepada ahli materi hasil validasinya ada 18 pertanyaan mendapat nilai 5 dan 2 pertanyaan mendapat nilai 4. Memperoleh hasil sebesar 98% sehingga *screencast* berbasis *Microsoft Powerpoint* layak digunakan. Ahli materi juga memberikan masukan agar video dibuat dari *google slide* dan video dibuat menggunakan *handycam* sehingga dapat ditayangkan secara *live* dan diakses di *youtube*.



Grafik 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan grafik 2, dari 20 pertanyaan yang disajikan kepada ahli media hasil validasinya semua pertanyaan mendapat nilai 5. Diperoleh hasil sebesar 100% sehingga *screencast* akuntansi materi posting terinterpretasi layak dipergunakan sebagai video pembelajaran. Ahli media juga memberikan tanggapan *screencast* siap serta layak untuk digunakan.

Berdasarkan grafik 3 hasil penilaian teman sejawat, sebanyak 15 pertanyaan disajikan terdapat 10 soal mendapat nilai 5 dan 5 soal mendapat nilai 4. Perolehan hasil sebesar 96,66% sehingga dapat diinterpretasikan layak dilanjutkan dan diujicobakan sebagai bahan belajar. Kedua teman sejawat juga memberikan tanggapan yaitu durasi dipersingkat, materi dibuat per pokok bahasan, ditambahkan istilah akuntansi berbahasa Inggris dan memperbanyak animasi.



Grafik 3. Diagram Hasil Penilaian Teman Sejawat

PEMBAHASAN

Pembuatan video dalam penggunaan *screencast* sangat penting pada media pengembangan. Rekaman digital pada aktivitas layar, menggerakkan *mouse*, penggunaan klik dengan tambahan komentar audio dijelaskan secara visual dapat ditunjukkan pada siswa tentang proses pembuatan laporan akuntansi. Hal ini sama halnya dengan yang dikembangkan sebelumnya dengan materi pembuatan pola busana (Muslichah, Atiqoh dan Walujo, 2022) Keunggulan *Screencast* dalam metode ajar adalah dapat mengemas penyampaian informasi setara dengan proses belajar mengajar dalam pelajaran akuntansi serta menjadi tambahan bahan ajar. *Screencast* sebagai salah satu media pembelajaran mempunyai kelebihan yaitu (1) proses pembelajaran menyenangkan, (2) membantu belajar menjadi mandiri (3) mengatasi batasan ruang dan waktu, (4) bertambahnya pengalaman belajar siswa dengan penggunaan fitur multimedia pada *screencast*, (5) harga produksi terjangkau dan mudah digunakan, (6) memungkinkan pengguna untuk mengontrol penayangan media *screencast* (mempercepat, memperlambat, jeda dan memutar ulang) (Ali et al., 2011).

Proses belajar dilakukan dari rumah yaitu pembelajaran secara daring atau jarak jauh memberikan pengalaman pembelajaran bermakna bagi siswa, siswa diharapkan untuk tidak terbebani capaian kurikulum yang dituntaskan untuk kenaikan kelas dan kelulusan. Pembelajaran dilakukan siswa dari rumah bervariasi, sesuai minat, kemampuan serta kondisi dari siswa, termasuk kesenjangan akses atau fasilitas belajar dilakukan dari rumah. Guru harus membuat situasi pembelajaran aktif, kreatif, efektif, sehingga membuat situasi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa. Metode ceramah tidak dilakukan guru kepada siswa dikarenakan pembelajaran menggunakan pendekatan student center.

Guru lebih kreatif dengan berbagai inovasi, mengaktifkan siswa dalam proses belajar dari rumah. Guru memberikan stimulus yang kepada siswa dengan berbagai pertanyaan kritis, sehingga siswa dirangsang untuk mengembangkan pemikirannya dan pemilihan metode belajar disesuaikan dengan pelaksanaan pembelajaran secara daring. Guru melakukan evaluasi belajar siswanya. Proses belajar mengajar secara daring, komponen terpenting untuk meningkatkan hasil terletak pada sumber belajar, mengoptimalkan penggunaan media. Media dimanfaatkan secara optimal, siswa dimotivasi berpikir dengan logis dan sistematis. Penggunaan berbagai macam *platform* dalam menunjang pembelajaran secara *online*, dimulai *video conference*, melakukan diskusi *online* dan pembuatan *streaming video* pembelajaran.

Menurut Putra, Sujana, Wiyasa (2020). animasi bisa dimanfaatkan secara efektif dan efisien yang optimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran, serta menumbuhkan daya tarik dan motivasi menuntut ilmu bagi siswa. Menurut Megawati dan Utami (2020). Media yang dipilih, guru menyesuaikan media mana yang digunakan dalam pembelajaran. Media dapat diseragamkan dengan sumber materi sehingga nantinya akan dipresentasikan sebab tidak semua media selaras untuk tiap materi, Fitriani, Ulfa dan Adi (2020).

Disampaikan Isnanto (2004), menyatakan seseorang mengingat gambar dilihat sebanyak 20% dan suara didengar sebanyak 30% serta akan mengingat dilihat dan didengar sebanyak 50% serta

80% dari didengar, dilihat dan dilakukan sekaligus. Menurut Febrianto, Sulton, Praherdiono (2020) kelebihan video bisa memanipulasi waktu dan ruang. Video pembelajaran diputar disesuaikan kebutuhan dan diulang-ulang untuk menambah kejelasan.

Secara visual, *screencast* ditunjukkan siswa bahwa pelajaran yang dibahas akan seperti yang terlihat dalam video. Siswa dibimbing dapat mengikuti rangkaian atau prosedur pengerjaan, yang harus dikerjakan terlebih dahulu, selanjutnya apa, sehingga menghasilkan laporan akuntansi yang benar. Dengan bantuan narasi audio, siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar secara maksimal. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya tentang efektifitas *screencast* terhadap pemahaman pebelajar (Evatasari, Abidin dan Soepriyanto, 2020; Soepriyanto, Banurohman dan Sulthoni).

Pada penilaian ahli materi meliputi tiga aspek, yaitu kualitas isi, kualitas proses dan kualitas hasil. Dari 20 butir instrument memperoleh 98, dimana angka tersebut tergolong kategori yang sangat baik. Sedangkan prosentase yang didapat adalah sebesar 98% digunakan untuk mengetahui kualitas media, dengan intepretasi media memanfaatkan *screencast* ini tergolong kategori layak. Sedangkan validasi dari ahli media meliputi tiga aspek, yaitu kualitas video, tampilan media pembelajaran dan kemudahan penggunaan. Dari 20 butir indikator memperoleh hasil baik sehingga kualitas materi secara menyeluruh didapat sebesar 100%, dengan dengan intepretasi pemanfaatan *screencast* sebagai media pembelajaran layak digunakan.

Validasi diberikan teman sejawat meliputi dua aspek, yaitu kelayakan dan keruntutan isi dengan rata-rata perolehan dari 15 butir instrumen tersebut mendapatkan 96,66. Perolehan angka merupakan angka kategori yang sangat baik digunakan untuk mengetahui kualitas video diperoleh nilai prosentase sebesar 96,66%, dengan interpretasi pemanfaatan *screencast* media ini termasuk kategori layak.

Data dalam penilaian siswa meliputi tiga aspek, yaitu rekayasa media, komunikasi visual dan pembelajaran. Dari 20 butir instrumen yang disajikan rata-rata memperoleh 99,55 % dimana angka tersebut merupakan kategori yang sangat baik. Prosentase tersebut merupakan hasil data untuk mengetahui kualitas video pembelajaran. Perolehan ini menandakan bahwa pengguna menanggapi secara positif terhadap *screencast* yang digunakan untuk belajar mandiri. Hal ini juga terungkap pada penelitian pengembangan sebelumnya dengan topik yang berbeda-beda (Soepriyanto, Ulfa dan Toenlio, 2020; Andini, Sulton dan Soepriyanto, 2019).

Perolehan angka sebesar 99,55%, merupakan kategori yang sangat baik, sehingga kelayakan penggunaan media dengan pemanfaatan *screencast* dapat mendukung proses pembelajaran siswa. Penyajian 20 butir soal kepada responden meliputi 5 aspek, yaitu Kegiatan Visual, Kegiatan Lisan, Kegiatan Mendengarkan, Kegiatan Menulis dan Kegiatan Latihan Soal, dengan rata-rata perolehan adalah 95,75% dan mendapat kategori yang sangat baik. Pemanfaatan *screencast* didalam pengembangan video ini, siswa terbantu dalam memahami pembelajaran. Hasil review ahli materi, ahli media dan teman sejawat serta siswa diperoleh nilai total sebesar 489.96, sehingga dipperoleh nilai rata-rata sebesar 97,99%. Pengembangan *screencast* presentasi akuntansi materi posting termasuk kriteria yang sangat layak bila dipakai dan dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Penelitian Delianti (2018) hasil pemanfaatan gambar, warna, simulasi, suara dan video, membantu meningkatkan dan menyeimbangkan perkembangan otak. Digambarkan bagaimana pemanfaatan *screencast* untuk panduan operasional SIPEJAR memberikan manfaat kepada dosen sebagai sumber belajar mandiri (Putra, Sulton & Soepriyanto, 2019). Riasti, Suyatna dan Wahyudi (2016) menyampaikan *screencast* merupakan model media interaktif sangat dibutuhkan karena efektifitas pemberlajaran dapat ditingkatkan. Soepriyanto (2019) mengatakan bahwa peran

screencast untuk memfasilitasi pembelajaran, diciptakan untuk membawa implikasi tersendiri, dapat mendesain pembelajaran dengan mengintegrasikannya.

SIMPULAN

Penelitian pada pengembangan media meliputi metode Analisis, Desain, Pengembangan dan Pelaksanaan serta Evaluasi. Dalam mempelajari akuntansi, Guru memberi siswa kemudahan dengan memanfaatkan *screencast*, sehingga pembelajaran *screencast* menjadi solusi dalam belajar. Siswa mengakses *screencast*, kapan dan dimanapun berada, materi dalam *screencast* dapat diulang-ulang sampai siswa mengerti. Ahli media, Ahli materi dan teman sejawat memvalidasi media *screencast* ini sebelum diujicobakan kepada 34 siswa/responden. Guru atau pengajar memiliki tambahan keterampilan membuat serta dapat mengintegrasikan pembelajaran menggunakan *screencast*.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, M., Zamzuri, A., Samsudin, K., Hassan, M., & Sidek, S. F. (2011). Does *Screencast* Teaching Software Application Needs Narration for Effective Learning?. *Turkish Online Journal of Educational Technology- TOJET*, 10(3), 76–82.
- Andini, A., Sulton, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Screencast untuk Belajar Software Animasi 3D. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 297-305.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Degeng, I.N.S. (2001). *Media Pembelajaran Menuju Pribadi Unggul Lewat Perbaikan Kualitas Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Universitas Negeri Malang: Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran (LP3).
- Delianti, V. I. (2018). Perancangan dan Implementasi Multimedia Interaktif dengan Metode Exploratory Tutorial Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11 (1) 69-70.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2008), *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta : mydyredzone, hal. 843
- Arikunto, (2005), *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta, , hal.51
- 3 Nana Sudjana, (1995), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Depdikbud (1982). *Materi dan Program Latihan Kerja Guru PMP SLTP*. Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah : Jakarta.
- Evatasari, F. F., Abidin, Z., & Soepriyanto, Y. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Screencast Dos Command Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 207-215.
- Febrianto, G. L., Sulton, Praherdiono, H., (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Pelatihan Instalasi Tenaga Listrik. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3 (2), 149-157.
- Fitriani, A. A., Ulfa, S., Adi, E. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Sistem Pernapasan Manusia sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar di Rumah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3 (3), 303-316
- Isnanto, R. R. (2004). Aplikasi Teknologi Multimedia pada Bidang Pendidikan Sains dan Teknologi. In *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Jhon West, W. T. (2016). Enhancing the assessment experience: improving student perceptions, engagement and understanding using *online* video feedback. *Innovations in Education and Teaching International*, 53(4) 400-410.
- Kristanto, A. (2010). “Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya”. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2): 12-25.

- Megawati, N. M. S., & IGALP, U. (2020). English Learning with Powtoon Animation Video. *Journal of Education Technology*, 4(2), 110-119.
- Muslichah, V. M., Atiqoh, A., & Walujo, D. A. (2022). Pengembangan Screencast Software CAD Untuk Pembuatan Pola Busana. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 100-110.
- Powell, L. M. (2015). Evaluating the effectiveness of self-created student *screencasts* as a tool to increase student learning outcomes in a hands-on computer programming course. *Information Systems Education Journal*, 13(5), 106.
- Putra, B. T., Sulton, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Screencast sebagai Electronic Performance Support System dalam Pemanfaatan Sipejar UM. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 252-260.
- Putra, I. G. D., & Sujana, I. W. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Education Technology*, 4(2), 103-109.
- Riasti, M. f., Suyatna, A., & Wahyudi, I. (2016). Pengembangan Media Interaktif Model Tutorial Pada Materi Impuls Dan Momentum. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(1), 81-91.
- Soepriyanto, Y. (2019). Peran *Screencast* dalam Memfasilitasi Pembelajaran. *Edcomtech*, 4(1) 68-70.
- Soepriyanto, Y., Banurohman, M., & Sulthoni, S. (2021, December). The Effectiveness of Screencast for Understanding Computer Command Interfaces. In *International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2021)* (pp. 220-225). Atlantis Press.
- Soepriyanto, Y., Ulfa, S., & Toenlio, A. J. (2020, December). Screencast for Learning DOS Command. In *6th International Conference on Education and Technology (ICET 2020)* (pp. 393-397). Atlantis Press.