

## **Studi Pustaka: Pola Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Akuntansi Tahun 2020-2023**

Perlita Hatma Ardiningrum<sup>1\*</sup>, Detria Putri Firda Permata<sup>2</sup>, Erika Aulia Damayanti<sup>3</sup>, Sheila Putri Febriani<sup>4</sup>  
<sup>1-4</sup>Universitas Negeri Malang

\* [perlita.hatma.2104216@students.um.ac.id](mailto:perlita.hatma.2104216@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memberi pengaruh terhadap bidang pendidikan. Salah satunya yaitu adanya perkembangan bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan, termasuk di bidang akuntansi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pola pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia terutama pada bidang kompetensi Akuntansi dan Keuangan Lembaga selama kurun waktu tahun 2020 hingga 2023. Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif melalui studi pustaka (*literature review*) dengan pendekatan analisis isi. Data yang digunakan pada penelitian ini terdiri atas artikel penelitian mengenai pengembangan bahan ajar dan pengembangan media pembelajaran di bidang akuntansi yang bersumber dari *Google Scholar*. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa pola pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran pada bidang akuntansi selama kurun waktu 2020 hingga 2023 mengacu pada penggunaan teknologi berbasis aplikasi flipbook, media interaktif, aplikasi android, maupun aplikasi serupa yang menyediakan fitur berbasis audio-video visual.

**Kata Kunci:** pengembangan bahan ajar, media pembelajaran, studi pustaka

### **Abstract**

*The rapid development of technology has an influence on the field of education. One of them is the development of teaching materials and learning media used, including in the field of accounting. The purpose of this study is to analyze the pattern of development of teaching materials and learning media found in Vocational High Schools in Indonesia, especially in the competency areas of Accounting and Institutional Finance during the period 2020 to 2023. The research method applied in this research is a qualitative research method through literature review with a content analysis approach. The data used in this study consisted of research articles on the development of teaching materials and the development of learning media in the field of accounting sourced from Google Scholar. The results of this study found that the pattern of development of teaching materials and learning media in the field of accounting during the period 2020 to 2023 refers to the use of technology based on flipbook applications, interactive media, android applications, and similar applications that provide audio-video visual-based features.*

**Keywords:** teaching material development, learning media, literature review

## **PENDAHULUAN**

Teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan semakin berkembang pesat. Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut menjadikan model pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dalam dunia pendidikan saat ini semakin bervariasi. Seperti model ADDIE, model Dick, Carey, dan Carey, model Borg dan Gall, model ASSURE, model Kemp, model Tomlinson, model Brown, dan model Jolly dan Bolitho, dan sebagainya. Semakin banyak model pembelajaran tersebut, maka semakin banyak cara mengajar yang dapat digunakan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan guru harus menyiapkan bahan ajar yang tepat untuk diterapkan pada proses pembelajaran.

Bahan ajar merupakan seperangkat alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran dan digunakan guru atau pendidik dalam proses belajar mengajar (Lubis & Ismaya, 2020). Bahan ajar yang diperlukan untuk kegiatan belajar mengajar di setiap instansi pendidikan dapat mendorong peserta didik untuk mampu memahami isi bahan ajar secara maksimal. Maka dari itu diperlukan pengembangan bahan ajar yang bertujuan untuk menyediakan bahan ajar yang dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi yang terkandung

dalam bahan ajar mencakup dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan menjadi acuan dalam penilaian peserta didik. Selain itu, untuk menunjang proses pembelajaran agar berlangsung secara maksimal maka dibutuhkan media pembelajaran yang baik (Sulastri & Andriyani, 2023). Maka dari itu, inovasi dalam pembelajaran ini sangat dibutuhkan agar dapat membantu peserta didik semakin mudah dalam memahami materi yang harus dipelajari (Saputri & Susilowibowo, 2020).

Media pembelajaran yang digunakan dalam pendidikan dikembangkan sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diajarkan. Sebelum menentukan arah pengembangan media pembelajaran diperlukan adanya analisis terhadap karakter jenis pelajaran hal ini disebabkan setiap mata pelajaran memiliki kebutuhan dan tuntutan atas perilaku yang berbeda guna mendukung keberhasilannya (Sulastri & Andriyani, 2023). Dalam bidang akuntansi, bahan ajar yang dikembangkan semakin beragam, tidak hanya beracuan pada modul atau buku, pengembangan bahan ajar akuntansi bisa menggunakan media berupa game atau komik dalam menyampaikan materinya. Dengan adanya pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran berbasis teknologi sangat diminati oleh pelajar sekaligus pendidik dikarenakan akses yang fleksibel memudahkan proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri (Pratiwi & Listiadi, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran akuntansi di SMK. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui arah pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran yang telah digunakan dalam pembelajaran akuntansi di sekolah. Dengan hasil penelitian yang didapatkan, diharapkan bahan ajar dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi semakin berkembang dalam segala aspek guna memudahkan proses pembelajaran yang dilakukan.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Bahan Ajar**

Bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Prastowo, 2014). Jenis bahan ajar yang dapat digunakan dalam mengajar meliputi, bahan ajar pandang (visual), bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang-dengar (audiovisual), bahan ajar multimedia interaktif (Ahmadi, 2010). Bahan ajar yang disusun memiliki beberapa tujuan (Majid, 2005). Adapun tujuan-tujuan tersebut adalah:

1. Membantu siswa dalam mempelajari sesuatu.
2. Menyediakan berbagai jenis pilihan bahan ajar.
3. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik.

Bahan ajar yang disusun juga memiliki keunggulan dan keterbatasan (Mulyasa, 2006).

Keunggulan tersebut meliputi:

1. Berpusat pada kemampuan siswa yang beragam.
2. Memiliki kontrol terhadap pencapaian hasil belajar.

3. Memiliki relevansi dengan kurikulum dalam hal tujuan dan cara pencapaiannya.

Selain itu keterbatasan bahan ajar meliputi:

1. Membutuhkan keahlian tertentu dalam menyusun bahan ajar yang baik. Bahan ajar yang baik tidak hanya berisi tujuan dan alat ukur pencapaiannya saja namun juga tertulis tentang pengalaman belajar siswa.
2. Membutuhkan manajemen pendidikan yang berbeda dibanding pembelajaran konvensional, karena sulit menentukan proses penjadwalan dan kelulusan masing-masing siswa yang memiliki kemampuan beragam.
3. Membutuhkan sumber belajar pendukung yang sangat mahal dibanding pembelajaran konvensional.

### **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012). Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni:

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
5. Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik (Rahmatia, Monawati, & Darnius, 2017).

Dalam menentukan media pembelajaran terdapat enam kriteria yang harus dimiliki yaitu, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; praktis, luwes dan bertahan; guru terampil menggunakannya; pengelompokan sasaran; mutu teknis (Darmadi, 2017). Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran meliputi:

1. Media Cetak

Media cetak adalah suatu media yang statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media ini terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar, atau foto, dalam tata warna dan halaman putih (Kasali, 2007). Kelebihan dari media cetak yaitu, menyajikan informasi dalam jumlah banyak, siswa bisa mempelajari kapan saja dan dimana saja, siswa dapat mempelajari sesuai dengan kebutuhan dan minat. Sedangkan kekurangan dari media cetak yaitu, pembuatannya membutuhkan waktu lama, siswa akan mudah bosan, membutuhkan kemampuan baca serta kemampuan bahasa yang tinggi.

2. Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang (Susilana, Rudi & Riyana, 2009). Kelebihan dari media grafis yaitu, dapat mempermudah pemahaman siswa, dapat dilengkapi dengan warna-warni sehingga lebih menarik, pembuatannya mudah dan harganya lebih murah. Sedangkan kelemahannya yaitu, membutuhkan keterampilan khusus dalam proses pembuatannya dan penyajiannya hanya berupa unsur visual.

### 3. Media Gambar

Media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar (Angkowo, 2015). Kelebihan media gambar yaitu, mudah didapat, umumnya murah harganya, mudah digunakan, dapat memperjelas suatu masalah, lebih realistis, dapat membantu pengawasan dan pengamatan, dapat mengatasi keterbatasan ruang (Utami, 2018). Sedangkan kelemahannya yaitu, hanya menekankan persepsi indera penglihatan, gambar merupakan benda yang terlalu kompleks, dan ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar (Suparman, 2010).

### 4. Media Audio

Media audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal (Arief S. Sadiman, dkk., 2009). Kelebihan dari media audio yaitu, Dapat menunjang kemampuan peserta didik yang mempunyai keterbatasan visual, peserta didik bisa mempelajari materi melalui media audio, menunjang kemampuan menghafal, dapat di ulang-ulang. Sedangkan kelemahannya yaitu, kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif.

### 5. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya (Wina Sanjaya, 2014). Kelebihan dari media audio visual yaitu, Memperjelas penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata, tertulis atau lisan). Sedangkan kekurangannya yaitu, komunikasinya hanya berjalan satu arah dan memerlukan keahlian khusus dalam mengoperasikan.

## **Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran**

Pengembangan merupakan aktivitas yang terdiri dari lima kategori yaitu (1) menganalisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang terjadi, (2) mendesain seperangkat spesifikasi lingkungan belajar yang efektif dan efisien, (3) mengembangkan aspek-aspek yang sesuai dengan peserta didik dan pengelolaan materi, (4) implementasi materi yang dikembangkan, (5) mengevaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil pengembangan (Gustafson, 1991).

Pengembangan bahan ajar adalah serangkaian proses yang dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar yang dapat memberikan contoh yang menarik dari yang mudah ke yang sulit secara bertahap, memberikan umpan balik, memotivasi, serta mengetahui hasil yang telah dicapai. Sedangkan pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, membuat, menyempurnakan serta mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) dari pengirim dalam hal ini guru ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran tercapai dengan sempurna (Widodo dan Jasmadi, 2008).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif studi pustaka (*Literature Review*) dengan pendekatan analisis isi. Metode penelitian kualitatif studi pustaka ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, antara lain menghimpun data atau sumber kepustakaan, klasifikasi data, pengolahan data, menampilkan data, abstraksi data, interpretasi data, dan

kesimpulan (Darmalaksana, 2020). Penggunaan metode penelitian ini sehubungan dengan data penelitian berupa artikel penelitian terkait yang membahas mengenai pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran di bidang akuntansi. Data penelitian ini merupakan data sekunder berupa artikel penelitian yang membahas topik mengenai pengembangan bahan ajar maupun pengembangan media pembelajaran di bidang akuntansi selama kurun waktu 2020-2023 guna menjaga kebaruan penelitian. Data penelitian ini diambil dari beberapa jurnal melalui *Google Scholar*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis isi. Teknik analisis isi merupakan teknik penelitian kualitatif yang berfokus pada pembahasan isi dan informasi yang terdapat pada data sumber. Dengan menggunakan teknik analisis isi ini diharapkan dapat menjelaskan pola pengembangan dari bahan ajar dan media pembelajaran pada bidang akuntansi di Indonesia selama tahun 2020 hingga 2023.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1 Artikel Sampel atau Sumber Kepustakaan**

No.	Judul Artikel	Nama Penulis	Tahun	Jurnal Sumber	Kategori Pengembangan
1	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi pada Materi Pokok Jurnal Khusus untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember	Wahyu Eka Meidyanti, Sri Kantun, Tiara, dan Bambang Sutrisno	2021	Jurnal Pendidikan Ekonomi	R&D model ADDIE
2	Pengembangan Modul Berbasis <i>Experiential Learning</i> pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Akuntansi	Effi Aswita Lubis, Efendi Napitupulu, dan Eko Wahyu Nugrahadi	2020	Jurnal TIK dalam Pendidikan	R&D model 4D
3	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020	Deri Rahmatullah, Erma Suryani, Fatmawati, Ana Merdekawati, dan Fahmi Yahya	2020	<i>Indonesian Journal of Teacher Education</i>	R&D model 4D
4	Aplikasi <i>Question Answer</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Akuntansi	Dyah Apriliani, Sharfina Febbi Handayani, Tyas Nevi Anugrahaeni, Ahmad Miftahudin, Laeli Nurarifiah, dan Irfan Triadi Saputra	2023	Jurnal Masyarakat Mandiri	R&D dengan melakukan uji coba aplikasi kepada siswa

5	Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran Berbasis TIK bagi Guru Akuntansi	Cipto Wardoyo dan Dudung Ma'ruf Nuris	2023	<i>Community Development Journal</i>	Metode pelatihan dan pendampingan
6	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Virtual (MiVi) melalui Aplikasi ManufakturMudah	Lies Nurhaini, Kus Indrani Listyoningrum, Sudyanto, dan Sigit Santosa	2023	Jurnal Pendidikan	R&D dengan 10 tahap menurut Borg dan Gall
7	Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro Kelas XI SMK	Wilda Hairani dan Syafril	2023	<i>Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development</i>	R&D model 4D
8	Pengembangan Bahan Ajar <i>Spreadsheet</i> Berbasis Audio Video Visual untuk Siswa Kelas X Akuntansi di SMKN 2 Kota Jambi	Dewi Puspita, Suratno, dan Sofyan	2022	<i>Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development</i>	R&D model 3D
9	Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis <i>Flipbook</i> pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21	Dheanita Tunggawardhani dan Susanti	2022	Jurnal Ilmu Pendidikan	R&D model 4D
10	Pengembangan Bahan Ajar <i>Practice Set</i> Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis <i>Flipbook</i> untuk Kelas XI Akuntansi	Damayanti Indraswari dan Joni Susilowibowo	2022	Jurnal Pendidikan Akuntansi	R&D model ADDIE

### Hasil Analisis Artikel Pengembangan Media Pembelajaran

Artikel yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Materi Pokok Jurnal Khusus untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember" memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis TIK yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan pada 20 siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis TIK yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Validitas media pembelajaran diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan praktisitas media pembelajaran diperoleh dari hasil penilaian oleh guru dan siswa. Efektivitas media pembelajaran diperoleh dari hasil pre-test dan post-test. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis TIK pada materi pokok Jurnal Khusus untuk kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Jember telah berhasil dilakukan dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Meidyanti, Kanton, & Tiara, 2021).

Artikel yang berjudul "Pengembangan Modul Berbasis *Experiential Learning* pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Akuntansi" memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer yang efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D dengan model 4D. Subjek penelitian adalah siswa kelas X dan guru mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Tapanuli Utara. Data dikumpulkan dan diperoleh melalui observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Kewirausahaan. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa pada setiap siklus. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer juga membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa untuk belajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Tapanuli Utara. Media pembelajaran tersebut efektif dan efisien dalam meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik (Lubis, Napitupulu, & Nugrahadi, 2020).

Artikel yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020" memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa dalam mempelajari materi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) model 4D dengan mengumpulkan data melalui observasi, kuesioner, dan tes hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran ini juga dinilai menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan media pembelajaran berupa komik digital dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. Namun, penulis juga menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran ini harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan hasil yang maksimal (Rahmatullah, dkk., 2020).

Artikel yang berjudul "Aplikasi *Question Answer* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Pelajaran Akuntansi" memiliki tujuan untuk menghasilkan aplikasi yang efektif dan menarik bagi siswa dalam mempelajari materi akuntansi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengumpulkan data melalui uji coba aplikasi dan kuesioner dari siswa. Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa dalam mempelajari konsep-konsep dasar akuntansi melalui pertanyaan-pertanyaan dan jawaban-jawaban yang interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Question Answer* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar akuntansi. Selain itu, aplikasi ini juga dinilai menarik dan mudah digunakan oleh siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa aplikasi *Question Answer* dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran akuntansi. Namun, penulis juga menekankan bahwa aplikasi ini harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang tepat agar dapat memberikan hasil yang maksimal (Apriliani, dkk., 2023).

Artikel yang berjudul "Pelatihan Pembuatan Evaluasi Pembelajaran Berbasis TIK bagi Guru Akuntansi" bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran video pada pembelajaran IPS di kelas VII, terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Artikel ini berisi tentang penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VII di salah satu SMP di Kota Malang dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran video pada pembelajaran IPS. Artikel ini menjelaskan bagaimana penelitian dilakukan, yaitu dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video, dan menganalisis perbedaan hasil tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran video. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Wardoyo & Nuris, 2023).

Artikel yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Virtual (MIVi) melalui Aplikasi Manufaktur Mudah” bertujuan untuk menjelaskan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif virtual (MIVi) dan aplikasi Manufaktur Mudah sebagai alat untuk mengembangkan MIVi dalam pembelajaran manufaktur. Artikel ini membahas tentang pengembangan MIVi melalui aplikasi Manufaktur Mudah, yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami konsep dasar manufaktur melalui pengalaman interaktif virtual. Artikel ini menjelaskan secara rinci tentang pengembangan MIVi dan aplikasi Manufaktur Mudah, serta manfaatnya dalam pembelajaran manufaktur. Artikel ini juga menjelaskan tentang tahapan pengembangan MIVi, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Setiap tahap dijelaskan secara rinci tentang tujuannya dan apa yang harus dilakukan dalam setiap tahap tersebut. Selain itu, artikel ini juga menjelaskan tentang penggunaan aplikasi Manufaktur Mudah dalam pembelajaran manufaktur, serta manfaatnya dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep manufaktur. Artikel ini juga memberikan contoh konsep manufaktur yang bisa dipelajari melalui aplikasi Manufaktur Mudah (Nuhaini, Listyoningrum, & Sudiyanto, 2023).

Artikel yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan dan Keuangan Mikro Kelas XI SMK” bertujuan untuk membahas tentang pengembangan media interaktif berbasis android pada mata pelajaran akuntansi perbankan dan keuangan mikro di kelas XI SMK, serta untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Artikel ini membahas tentang pengembangan media interaktif berbasis android pada mata pelajaran akuntansi perbankan dan keuangan mikro di kelas XI SMK. Artikel ini menjelaskan tentang tahapan pengembangan media, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Selain itu, artikel ini juga menjelaskan tentang fitur-fitur yang terdapat pada media interaktif berbasis android yang dikembangkan, seperti gambar, video, animasi, dan interaktivitas. Artikel ini juga membahas tentang penggunaan media ini dalam pembelajaran akuntansi perbankan dan keuangan mikro, serta manfaatnya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selanjutnya, artikel ini menjelaskan tentang evaluasi penggunaan media ini dalam pembelajaran akuntansi perbankan dan keuangan mikro di kelas XI SMK. Evaluasi dilakukan melalui tes dan angket yang diberikan kepada siswa. Artikel ini juga membahas tentang hasil evaluasi tersebut, yaitu peningkatan hasil belajar siswa dan respon positif siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis android. Artikel ini memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi hasil penelitian, karena artikel ini hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah. Selain itu, artikel ini juga kurang menjelaskan tentang kendala-kendala yang dihadapi dalam pengembangan media interaktif berbasis android (Hairani & Syafril, 2023).

### **Hasil Analisis Artikel Pengembangan Bahan Ajar**

Artikel yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Spreadsheet Berbasis Audio Video Visual untuk Siswa Kelas X Akuntansi di SMKN 2 Kota Jambi” bertujuan untuk menjelaskan tentang pengembangan bahan ajar spreadsheet berbasis audio-video visual dan manfaatnya dalam pembelajaran akuntansi di SMKN 2 Kota Jambi. Bahan ajar ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar spreadsheet dalam pembelajaran akuntansi. Artikel ini menjelaskan tentang tahapan pengembangan bahan ajar spreadsheet, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Setiap tahap dijelaskan secara rinci tentang tujuannya dan apa yang harus dilakukan dalam setiap tahap tersebut. Selain itu, artikel ini juga membahas tentang manfaat penggunaan bahan ajar spreadsheet berbasis audio-video visual dalam pembelajaran akuntansi. Artikel ini menjelaskan bahwa bahan ajar ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep dasar spreadsheet secara lebih mudah dan menyenangkan. Artikel ini juga menyajikan hasil evaluasi terhadap penggunaan bahan ajar tersebut, yang menunjukkan bahwa bahan ajar ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep dasar spreadsheet dalam pembelajaran akuntansi (Puspita, dkk., 2022).

Artikel yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21” bertujuan untuk menjelaskan tentang pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbasis flipbook pada materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21 dan manfaatnya dalam pembelajaran. Bahan ajar ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar pajak penghasilan Pasal 21 dalam pembelajaran akuntansi. Artikel ini menjelaskan tentang tahapan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif berbasis flipbook, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap uji coba. Setiap tahap dijelaskan secara rinci tentang tujuannya dan apa yang harus dilakukan dalam setiap tahap tersebut. Selain itu, artikel ini juga membahas tentang manfaat penggunaan bahan ajar e-modul interaktif berbasis flipbook dalam pembelajaran PPH Pasal 21. Artikel ini menjelaskan bahwa bahan ajar ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep dasar PPH Pasal 21 secara lebih mudah dan menyenangkan. Artikel ini juga menyajikan hasil uji coba terhadap penggunaan bahan ajar tersebut, yang menunjukkan bahwa bahan ajar ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep dasar PPH Pasal 21 dalam pembelajaran akuntansi. Artikel ini memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi hasil penelitian, karena artikel ini hanya dilakukan pada satu kelas di salah satu SMA di Indonesia. Selain itu, artikel ini kurang menjelaskan tentang pengalaman siswa dalam menggunakan bahan ajar tersebut dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa dalam jangka panjang (Tunggawardhani & Susanti, 2022).

Artikel yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Practice Set Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Flipbook untuk Kelas XI Akuntansi” bertujuan untuk menjelaskan tentang pengembangan bahan ajar Practice Set Akuntansi Perusahaan Dagang berbasis flipbook untuk kelas XI Akuntansi dan manfaatnya dalam pembelajaran. Bahan ajar ini dikembangkan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep dasar akuntansi dalam pembelajaran. Artikel ini menjelaskan tentang tahapan pengembangan bahan ajar Practice Set Akuntansi Perusahaan Dagang berbasis flipbook, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap uji coba. Setiap tahap dijelaskan secara rinci tentang tujuannya dan apa yang harus dilakukan dalam setiap tahap tersebut. Selain itu, artikel ini juga membahas tentang manfaat penggunaan bahan ajar Practice Set Akuntansi Perusahaan Dagang berbasis flipbook dalam pembelajaran akuntansi. Artikel ini menjelaskan bahwa bahan ajar ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep dasar akuntansi secara lebih mudah dan menyenangkan. Artikel ini memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi hasil penelitian, karena artikel ini hanya dilakukan pada satu kelas di salah

satu SMA di Indonesia. Selain itu, artikel ini kurang menjelaskan tentang pengalaman siswa dalam menggunakan bahan ajar tersebut dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa dalam jangka panjang (Indraswari & Susilowibowo, 2022).

Berdasarkan hasil analisis terhadap artikel-artikel tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan teknologi yang menyediakan banyak fitur serta fleksibel untuk diakses peserta didik sangat mempengaruhi minat dan hasil belajarnya. Pengembangan bahan ajar pada tahun 2020 hingga 2023 mengarah pada penggunaan aplikasi flipbook ataupun aplikasi serupa yang berbasis audio-video visual yang banyak digemari peserta didik karena dianggap dapat memudahkan dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik atau guru. Sementara pengembangan media pembelajaran ditemukan pola penggunaan metode penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE maupun 4D. Berdasarkan hasil analisis terhadap artikel temuan, pola pengembangan media pembelajaran lebih memiliki beragam variasi dibandingkan pola pengembangan bahan ajar. Seperti penciptaan berbagai media interaktif berbasis TIK, Modul berbasis Experiential Learning, komik digital, aplikasi Question Answer, Media Pembelajaran Interaktif Virtual (MIVi) melalui Aplikasi Manufaktur Mudah, hingga media interaktif berbasis android.

## **SIMPULAN**

Simpulan dari penelitian ini adalah pola pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran pada bidang akuntansi selama kurun waktu 2020 hingga 2023 mengacu pada penggunaan teknologi berbasis aplikasi flipbook, media interaktif, aplikasi android, dan aplikasi serupa yang menyediakan fitur berbasis audio-video visual. Pengembangan bahan ajar yang ditemukan banyak menggunakan aplikasi flipbook ataupun aplikasi sejenis yang berbasis audio-video visual. Adapun pengembangan media pembelajaran ditemukan memiliki lebih banyak variasi seperti yang telah disebutkan pada bagian hasil dan pembahasan. Hal ini dikarenakan penggunaan media media tersebut dianggap dapat memudahkan dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik atau guru. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam metode pengambilan data dan penjabaran teoritis. Oleh karena itu, dari keterbatasan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Dengan demikian, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi praktis dalam merancang penelitian mengenai pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran di masa depan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriliani, D., Handayani, S. F., Anugrahaeni, T. N., Miftahudin, A., Nurarifiah, L., & Saputra, I. T. (2023). APLIKASI QUESTION ANSWER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 2003-2011.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode penelitian kualitatif studi pustaka dan studi lapangan. *Pre Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 5.
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio*, 16(1), 58-70.
- Hairani, W., & Syafril, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI PERBANKAN DAN KEUANGAN MIKRO KELAS XI SMK. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 5(2), 229-235.

- Indraswari, D., & Susilowibowo, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Practice Set Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Flipbook untuk Kelas XI Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(3), 242-256.
- Juniors, R., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-book Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Kelas X Akuntansi Di SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(3), 55-59.
- Lubis, E. A., Napitupulu, E., & Nugrahadi, E. W. (2020). Pengembangan modul berbasis experiential learning pada matakuliah perencanaan pembelajaran akuntansi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 7(2), 146-156.
- Lubis, H. Z., & Ismaya, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Akuntansi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 3(3), 206-215.
- Meidyanti, W. E., Kantun, S., & Tiara, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Materi Pokok Jurnal Khusus Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 15(1), 123-129.
- Nurhaini, L., Listyoningrum, K. I., Sudiyanto, S., & Santosa, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF VIRTUAL (MIVi) MELALUI APLIKASI MANUFAKTURMUDAH. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 103-117.
- Pratiwi, N. A., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas XI SMK Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(2), 220-231.
- Puspita, D., Suratno, S., & Sofyan, S. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SPREADSHEET BERBASIS AUDIO VIDEO VISUAL UNTUK SISWA KELAS X AKUNTANSI DI SMKN 2 KOTA JAMBI. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(3), 35-44.
- Putra, N. S., & Rochmawati, R. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Dan Keuangan Mikro Berbasis Contextual Teaching and Learning (Ctl). *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 61-71.
- Rahmah, S. M., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan bahan ajar berupa e-book pada mata pelajaran akuntansi keuangan kompetensi dasar akuntansi piutang kelas XI berbasis pendekatan saintifik di SMK Yapalis Krian. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 60-70.
- Rahmatullah, D., Suryani, E., Fatmawati, F., Merdekawati, A., & Yahya, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(4), 179-186.
- Salma, D. K. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Berbantu Qr Code Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah Kelas Xii Smk. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 15(1), 1-8.
- Saputri, A. E., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Manufaktur. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 154-162.
- Sulastri, S., & Andryani, A. (2023). MACC: Inovasi Media Pembelajaran Accurate Online Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(1), 39-49.

- Syabana, Y. N., & Susilowibowo, J. (2022). Pengembangan bahan ajar modul berbasis flipbook pada mata pelajaran komputer akuntansi transaksi perusahaan dagang guna mendukung proses pembelajaran peserta didik XII AKL 1 di SMKN 1 Jombang. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 17-27.
- Tunggawardhani, D., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4638-4650.
- Vidanti, T. A. M., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga kelas xi. *Jurnal Manajemen*, 13(3), 503- 514.
- Wardoyo, C., & Nuris, D. M. R. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS TIK BAGI GURU AKUNTANSI. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 308-313.