

## **Pengembangan Media Pembelajaran Visual untuk Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Shalahuddin Malang**

Intan Azizatus Sifa<sup>1\*</sup>, Fina Melika Firdausi<sup>2</sup>, Sheila Febriani Putri<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Negeri Malang

\*[intan.azizatus.2104216@students.um.ac.id](mailto:intan.azizatus.2104216@students.um.ac.id)

### **Abstrak**

Berdasarkan hasil wawancara, media pembelajaran yang ada di SMK Shalahuddin Malang sangat beragam, tetapi media pembelajaran konvensional seperti buku ajar tidak dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sehingga diperlukan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis visual dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan hambatan yang dialami oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis visual untuk mata pelajaran Akuntansi di SMK Shalahuddin Malang. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu metode wawancara. Wawancara dilakukan dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum di SMK Shalahuddin Malang. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran visual seperti *PowerPoint/Canva* sangat diperlukan dan secara efektif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Akuntansi SMK Shalahuddin Malang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Visual, Akuntansi

### **Abstract**

*Based on the interview results, the learning media in SMK Salahuddin Malang are very diverse, but conventional learning media such as textbooks cannot increase student learning interest. So that it is necessary to develop visual-based learning media by taking into account the needs of students and the obstacles experienced by teachers. The purpose of this study was to determine the process of developing learning media, especially visual-based learning media for Accounting subjects at SMK Salahuddin Malang. This research is a qualitative descriptive study with data collection techniques, namely the interview method. Interviews were conducted with the vice principal of curriculum at SMK Salahuddin Malang. The results of this study indicate that the development of visual learning media such as *PowerPoint/Canva* is very necessary and can effectively assist teachers in delivering learning material and is able to improve student learning outcomes for the Accounting subject at SMK Shalahuddin Malang.*

**Keywords:** Visual Learning Media, Accounting

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas hidup yang mana ini dapat membentuk karakter seseorang menjadi lebih baik, memperkuat pola pikir, dan meningkatkan wawasan pengetahuan. Pendidikan menjadi sarana reformasi untuk menjadi individu yang berkualitas, tidak hanya dalam aspek pengetahuan saja melainkan juga dari segi sikap. Dalam kehidupan bernegara, pendidikan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemajuan dan keberhasilan suatu negara. Pendidikan dapat menunjang kemampuan berpikir kritis dan inovatif pada individu sehingga daya saing generasi muda saat ini akan meningkat dan dapat menghadapi segala tantangan yang kompleks dan dinamis di masa depan. Selain itu, dengan adanya pendidikan akan tercipta kesadaran akan hak asasi manusia, nilai moral, serta keadilan dan demokratis. Mengetahui betapa pentingnya pendidikan menjadikan pendidikan sebagai kebijakan nasional yang selalu diprioritaskan. Bahkan, pendidikan telah menjadi tujuan negara Indonesia sejak awal kemerdekaan yakni guna mewujudkan kehidupan bangsa yang cerdas. Pemerintah telah mengatur dalam Pasal 31 Ayat (1) UUD 1945 yang menyatakan bahwa seluruh warga Negara Indonesia memiliki hak

untuk memperoleh pendidikan yang layak. Dengan demikian, pendidikan yang telah disediakan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan tersedia bagi semua individu tanpa ada diskriminasi. Bangsa yang terdidik dengan baik akan menjadi bangsa yang lebih maju dan beradab.

Pendidikan yang berkualitas mampu memberikan kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan guna mengembangkan potensi diri serta tingkat kreativitas individu. Oleh sebab itu, perlu adanya strategi yang baik agar tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai. Kualitas pendidikan sendiri dapat diukur dari segi tenaga pendidik, yaitu tingkat profesionalitas tenaga pendidik tersebut (Ratnasari, 2019). Tenaga pendidik yang profesional adalah tenaga pendidik yang mampu memenuhi ciri-ciri khusus yang wajib dimiliki oleh tenaga pendidik, salah satunya ialah kemampuan dalam menyampaikan isi dari materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien (Lubis, 2019). Dalam proses pembelajaran, tenaga pendidik memerlukan sebuah sarana guna menyalurkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada para peserta didiknya. Inilah yang disebut sebagai media pembelajaran. Media dapat digunakan untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan peserta didik dalam hal berpikir kritis, memecahkan suatu masalah, dan proses pengambilan keputusan yang tepat dan bijak. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mendukung proses transmisi pengetahuan melalui penyajian suatu informasi yang mampu meningkatkan pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan juga interaktif. Alat bantu yang digunakan dapat berupa media audio, media visual, media audio-visual, media interaktif, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil penelitian Puspitasari (2019), penggunaan media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan minat atau motivasi belajar peserta didik, dengan demikian kemauan atau semangat peserta didik untuk belajar dan menambah wawasan menjadi semakin tinggi dan peserta didik mampu mencapai potensi diri serta meningkatkan hasil belajar.

Pada tahun 2020, pandemi yang terjadi akibat COVID-19 telah melanda di seluruh dunia dan Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak negara yang juga terkena dampak dari wabah COVID-19 ini. Pandemi COVID-19 memberikan pengaruh pada seluruh aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali bidang pendidikan. Selama awal pandemi, banyak sekali sekolah yang meliburkan siswanya dan mengharapkan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah masing-masing selama kurang lebih dua pekan. Hal ini bertujuan untuk mengurangi penyebaran wabah virus Corona dengan cara mengurangi kontak fisik dengan orang lain. Namun, keputusan untuk melakukan pembelajaran mandiri selama dua pekan dirasa tidak lagi menjadi strategi yang tepat dikarenakan kenyataan bahwa situasi pandemi semakin lama semakin parah dan tidak berlangsung secara singkat. Permasalahan ini perlu segera diatasi dengan cepat sehingga Kementerian Pendidikan dan Budaya (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (COVID-19) dan telah memutuskan bahwa pembelajaran jarak jauh menjadi jawaban atas permasalahan ini.

Saat menerapkan pembelajaran jarak jauh tentunya tenaga pendidik akan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang mampu menunjang proses belajar mengajar tanpa mengurangi esensi dari pembelajaran itu sendiri. Dampak dari situasi pandemi ini menjadikan tenaga pendidik untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang cocok diterapkan dengan mempertimbangkan adanya kendala dalam jarak dan waktu. Fungsi dari pengembangan media pembelajaran terutama selama masa pandemi COVID-19 adalah guna menjembatani kesenjangan antara ruang kelas fisik dan pendidikan jarak jauh, pembelajaran yang lebih fleksibel dimana peserta didik tetap mampu

belajar dari rumah dengan aksesibilitas yang mudah, konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengembangan media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran visual, mengarah pada pemanfaatan terhadap eksistensi dari adanya teknologi. Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Mila (2021), pengembangan media visual dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi *Canva* sangat cocok digunakan dengan memperhatikan situasi pandemi COVID-19 dimana media pembelajaran ini secara efektif mampu memudahkan proses pembelajaran menjadi lebih efisien. Pada penerapannya, media pembelajaran visual pada masa pandemi tidak luput dari adanya penjelasan secara langsung yang disampaikan oleh tenaga pendidik melalui aplikasi layanan konferensi video seperti *Zoom* atau *Google Meeting*. Bahkan tidak jarang tenaga pendidik akan mengembangkan media pembelajaran dari visual menjadi audio-visual seperti penggunaan media *PowerPoint* yang merupakan basis visual kemudian menautkan sebuah audio sebagai penjelasan dari poin yang sedang dibahas dalam *PowerPoint* tersebut (Damitri, 2020).

SMK Shalahuddin Malang merupakan salah satu sekolah kejuruan swasta yang terletak di Kota Malang. Di sekolah tersebut terdapat beberapa kejuruan seperti akuntansi, perhotelan, multimedia, dan lain-lain. Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru di SMK Shalahuddin Malang, media pembelajaran yang digunakan relatif beragam. Akan tetapi, dalam mengembangkan media pembelajaran masih kurang dikarenakan penggunaan media basis konvensional memberikan pengaruh seperti siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran sehingga perlu pengembangan media yang lebih inovatif lagi. Siswa yang tidak memiliki motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tentunya akan berdampak buruk pada hasil belajarnya yang menjadi kurang baik (Setyaningsih & Atmaja, 2021). Dari hasil wawancara, pihak sekolah tidak memiliki standar minimal khusus untuk mengembangkan media pembelajaran, guru secara bebas dapat menentukan media pembelajaran apa yang cocok pada kegiatan pembelajaran tertentu dengan mempertimbangkan beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi pengembangan media pembelajaran sama dengan kriteria dalam menentukan KKM, yaitu tingkat kesulitan materi, sarana dan prasarana, sumber daya manusia, dan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Untuk pengembangan media pembelajarannya sendiri lebih berfokus pada tingkat kesulitan dari materi pembelajaran. Apabila materi pembelajaran tersebut tergolong sulit, maka diperlukan pengembangan terhadap suatu media pembelajaran secara kompleks dan komprehensif. Namun, apabila materi pembelajaran tergolong memiliki tingkat kesulitan yang rendah, maka tenaga pendidik tidak membutuhkan pengembangan media.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran visual untuk mata pelajaran Akuntansi di SMK Shalahuddin Malang yang meliputi analisis kebutuhan peserta didik, bagaimana arah pengembangannya, perancangan media pembelajaran, evaluasi terhadap media pembelajaran terutama dalam mata pelajaran akuntansi, serta hasil belajar setelah dilakukannya pengembangan media.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Media Pembelajaran**

Reiser and Dempsey (2012) memandang media pembelajaran sebagai peralatan fisik untuk menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Definisi ini menekankan bahwa setiap peralatan fisik yang digunakan untuk menyajikan pembelajaran apakah buku paket, peralatan visual, audio, komputer, atau peralatan lainnya diklasifikasikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam 6 melaksanakan

pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, diagram, slide, overhead, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media mutakhir seperti komputer, DVD, CD-ROM, Internet, dan konferensi video interaktif (Scanlan: 1, 2012). Gagne dan Briggs (1979: 175) juga mengatakan bahwa sebenarnya penyebutan media yang digunakan dalam media pembelajaran itu tidak memiliki makna yang standar.

Menurut Ramli (2012: 2-3) manfaat media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga bagian. Pertama, meringankan tugas guru dalam bidangnya. Pemanfaatan media pembelajaran dengan tepat juga membantu kekurangan dan kelebihan ketika guru sedang melakukan proses mengajar. Kajian tentang teknologi pendidikan menyatakan bahwasannya penggunaan media pembelajaran dapat menyajikan materi pembelajaran yang disampaikan dengan efektif, sehingga menyingkat waktu serta meringankan beban guru. Kedua, membantu para guru. Dalam berbagai pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, guru harus memilih media yang akan digunakan guna membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan dan mudah dipahami oleh siswa. Mulai dari pengamatan, tanggapan, daya ingat, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya karena hal tersebut memiliki stimulus yang lebih kuat pada pembelajaran. Ketiga, membenahi proses belajar mengajar. Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan berbagai macam media pembelajaran yang digunakan secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.

### **Media Pembelajaran Visual**

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli et al., 2018). Media visual adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan menggunakan alat-alat media pengajaran yang dapat memperagakan bahan-bahan tersebut (Musyadad, 2019). Hal ini agar siswa dapat melihat/menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, memegang/merasakan bahan-bahan peragaan itu. Pada setiap kali penyajian bahan pelajaran semestinya guru menggunakan media pengajaran, seperti lembaran balik, papan flanel, proyektor, dan lain sebagainya. Jadi inti pengajaran visual ini adalah dipergunakan beberapa alat/bahan media pengajaran antara lain melalui gambar-gambar peragaan, foto-foto, dan lain-lain sebagainya. Lebih utama menggunakan benda-benda asli sebagai peraga.

Menurut Ulfah (2019), media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Dalam jenis media ini contohnya seperti media visual-linguistik, media visual grafis nonverbal, dan media visual tiga dimensi non linguistik. Pertama, media visual-linguistik adalah media visual yang memuat informasi linguistik (informasi bahasa dalam bentuk tulisan). Kedua, media visual grafis nonverbal adalah media visual yang memuat informasi nonverbal berupa simbol visual atau elemen grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan, dan foto), diagram, bagan, bagan, dan peta. Ketiga, media visual tiga dimensi non linguistik adalah media visual yang memiliki tiga dimensi dan ada dalam bentuk model, seperti model miniatur, model benda padat, spesimen, dan diorama.

Seperti media pembelajaran pada umumnya, media visual juga digunakan sebagai media untuk membantu proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran visual khususnya dapat menampilkan wajah nyata dari fenomena yang diteliti. Menurut Ulfah (2020), dengan menggunakan media pembelajaran visual, siswa tidak lagi sebatas membayangkan fenomena yang dipelajari, dan guru dapat dengan mudah menunjukkan

maknanya dan apa yang ingin disampaikan. Hal ini tentunya menjadi kelebihan dari media pembelajaran visual itu sendiri yang memiliki banyak fungsi penting jika diterapkan secara benar dan tepat dalam pembelajaran. Penggunaan media audiovisual untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran dapat memberikan motivasi dan memudahkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru, dengan menampilkan video motivasi dan pembelajaran, dan dengan menghadirkan Microsoft PowerPoint terkait dengan materi yang sedang dibahas (Magdalena & Astikawati, 2018).

Salah satu pertimbangan dalam menggunakan media audiovisual adalah media ini melatih perhatian dan fokus siswa terhadap materi yang diajarkan. Mengambil contoh video, selain menarik perhatian siswa, fokus perhatian siswa juga akan terfokus, karena siswa tidak akan pernah mau ketinggalan (Ode, 2014). Penayangan video pembelajaran ini juga dapat menghadirkan pengalaman yang otentik, karena media audiovisual dapat menunjukkan keaslian materi sehingga mendorong siswa untuk melakukan aktivitasnya sendiri (Fujiyanto et al., 2016). Untuk itu penggunaan media audiovisual tidak hanya dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran, akan tetapi media ini akan dapat menumbuhkan kreativitas siswa melalui kegiatan membuat video dokumenter sendiri yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode kualitatif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian dengan tujuan untuk menggali lebih dalam suatu subjek guna memahami keberadaan serta cara kerjanya (Olsson et al., 2021). Penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terkait pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Akuntansi di SMK Shalahuddin Malang melalui data yang telah terkumpul yang diperoleh sebagaimana adanya.

Data informasi yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan teknik wawancara yang mana subjek penelitiannya yaitu wakil kepala sekolah bidang kurikulum di SMK Shalahuddin Malang. Wawancara terstruktur merupakan salah satu teknik dalam mengumpulkan data informasi dengan cara menggunakan pertanyaan-pertanyaan standar yang ditentukan terlebih dahulu sebelum wawancara berlangsung yang mana jenis wawancara ini tidak rentan terhadap pertanyaan-pertanyaan bias (Bergelson, 2022). Hasil wawancara sebagai salah satu jenis teknik pengumpulan data untuk penelitian kualitatif dapat dikatakan valid apabila telah memenuhi kriteria-kriteria tertentu, yaitu *credibility*, *dependability*, *trustworthiness*, *transparency*, dan *transferability* (Nha, 2021). Peneliti telah melakukan tindakan untuk meningkatkan kredibilitas data penelitian kualitatif dengan cara meningkatkan ketekunan dimana peneliti melakukan wawancara dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendalam dan komprehensif serta merekam hasil wawancara tersebut melalui audio sehingga informasi yang telah disampaikan tidak terlewat sedikitpun, selain itu peneliti juga mengembangkan pernyataan narasumber dengan melakukan sintesis terhadap penelitian-penelitian terdahulu.

Tahap pertama yang dilakukan ketika akan melakukan wawancara adalah menentukan terlebih dahulu responden untuk penelitian ini dimana pemilihan responden berlandaskan pada guru SMK Shalahuddin Malang yang memahami secara mendalam atas proses kegiatan belajar mengajar yang juga mencakup media pembelajaran yang digunakan di SMK. Tahapan selanjutnya adalah melakukan wawancara dengan informasi data yang didapatkan dari proses wawancara ini menjadi data primer penelitian. Peneliti terlebih dahulu membuat daftar pertanyaan berkaitan dengan proses pengembangan media pembelajaran yang

kemudian akan ditanyakan saat wawancara berlangsung. Tahap yang terakhir merupakan tahap analisis data yang terbagi menjadi tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap kesimpulan. Peneliti akan melakukan reduksi data dengan cara mencatat dan menyusun poin-poin penting dari hasil wawancara yang telah didapat, kemudian mengelompokkan data tersebut ke dalam beberapa kategori sesuai dengan topik pembahasannya. Adapun kategori dari hasil wawancara terbagi menjadi 5, yaitu analisis kebutuhan peserta didik, arah pengembangan media pembelajaran visual, proses pengembangan media pembelajaran visual, evaluasi terhadap media pembelajaran visual, dan pengaruh pengembangan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar. Hasil dari rangkuman tersebut kemudian dikembangkan dalam bentuk deskripsi singkat sesuai dengan pernyataan dari subjek penelitian tanpa mengubah dan mengurangi inti dari pernyataan yang telah disampaikan. Selanjutnya, peneliti memasuki tahap kesimpulan yakni dengan cara menarik sebuah kesimpulan yang mudah untuk dipahami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Kebutuhan Peserta Didik SMK Shalahuddin Malang

Berdasarkan hasil wawancara, media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Akuntansi di SMK Shalahuddin Malang sangat beragam. Namun, guru yang masih mengalami kesulitan dalam membiasakan diri dengan penggunaan teknologi selama kegiatan pembelajaran hanya memanfaatkan media konvensional seperti media buku ajar. Adapun beberapa guru yang cenderung tidak menggunakan media pembelajaran dan lebih menonjolkan pada pemanfaatan media berupa MYOB dan Excel untuk melakukan kegiatan pembelajaran praktik.

*“Kalo di Akuntansi tuh guru kami ada tiga. Yang satu itu engga bisa pakai media interaktif karena sudah senior jadi cuman pakai buku ajar sedangkan ini malah bikin siswa cepat merasa bosan, yang dua itu bisa tapi mereka cenderung langsung demonstrasi pakai software MYOB atau Excel untuk kelas X.”* (Sumber: wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMK Shalahuddin Malang)

Akan tetapi, media pembelajaran jenis ini justru mengurangi minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Menurunnya rasa minat siswa dapat berdampak pada hasil belajar yang cenderung menurun serta siswa akan merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan (Setyaningsih & Atmaja, 2021). Terlebih lagi, dikarenakan sekolah ini adalah jenis sekolah yang lebih menjuruskan pada pelatihan sehingga beberapa pertemuan yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi dasar tidak begitu banyak. Bahkan, media pembelajaran visual dapat digunakan untuk 6 pertemuan sekaligus. Jenis media visual ini hanya digunakan saat awal pertemuan saja sedangkan pada pertengahan hingga akhir pertemuan lebih berfokus pada latihan praktik.

*“Bahkan satu media itu bisa untuk 6 pertemuan karena kalau guru SMK tuh lebih banyak ke praktik demonstrasi langsung. Jadi media tuh biasanya digunakan di awal pertemuan atau awal materi.”* (Sumber: wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMK Shalahuddin Malang)

Apabila konsep dasar saja siswa masih merasa malas dan bahkan merasa kesulitan, maka pada kegiatan praktik justru akan terhambat karena kurangnya pengetahuan awal yang dimiliki. Oleh sebab itu, media pembelajaran visual sangat diperlukan guna menyampaikan materi-materi dasar yang diperlukan oleh siswa untuk kegiatan praktik di akhir pertemuan nanti. Diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar dan

meningkatkan semangat belajar siswa, namun tetap memperhatikan hambatan yang dialami oleh beberapa guru.

*“Karena memang sibuk banget ya jadi engga sempat bikin media di setiap pertemuan. Kalo dari pelatihannya itu sering tapi pelaksanaannya guru-guru itu banyak yang kesulitan. Kendala paling utama guru itu waktu karena kesibukannya banyak, waktunya kurang akhirnya engga bikin media baru.”* (Sumber: wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMK Shalahuddin Malang)

Dari hasil pemaparan diketahui bahwa guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. Dengan demikian, guru memutuskan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang mudah dan cepat, namun tetap dapat memudahkan para siswa dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran ini adalah media pembelajaran berbasis visual, yaitu berupa PPT (*PowerPoint*). Berdasarkan penelitian sebelumnya, diketahui bahwa kegiatan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran basis visual berupa *PowerPoint* ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Rahmani & Abduh, 2022). Diperkuat dengan penelitian yang memusatkan pada mata pelajaran Akuntansi yakni penggunaan media *PowerPoint* ikut berpartisipasi dalam menumbuhkan sebesar 33,5% terhadap motivasi belajar peserta didik (Anas, 2019). Adapun alat dan bahan sebagai kebutuhan guru dalam mengembangkan media pembelajaran visual ini adalah aplikasi *PowerPoint*, isi materi pembelajaran, dan proyektor untuk menayangkan hasil PPT di dalam kelas.

#### **Arah Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Akuntansi**

Pengembangan media pembelajaran di SMK Shalahuddin Malang difokuskan pada beberapa aspek seperti pemanfaatan teknologi digital. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi digital sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Teknologi mampu memudahkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

*“Pada awal tahun ajaran baru, guru yang bertugas di bagian IT mengadakan workshop kepada guru-guru, terutama kepada guru internal. Workshop tersebut membahas tentang media yang sedang trending pada tahun ini.”* (Sumber: wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMK Shalahuddin Malang)

Para guru SMK Shalahuddin Malang juga mengadakan *workshop* dengan sekolah lain. Kegiatan tersebut dilakukan guna saling berbagi pengetahuan tentang media yang sedang digunakan sekolah lain, terutama untuk mata pelajaran akuntansi. Teknologi digital yang dapat digunakan untuk membuat simulasi, video animasi, permainan atau program komputer dapat membantu siswa memahami konsep Akuntansi dengan lebih mudah. Selain itu, media pembelajaran mata pelajaran Akuntansi dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran yang ada untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media pembelajaran yang baik harus mengikuti standar kurikulum yang ada dan membekali siswa dengan pemahaman konsep akuntansi yang mantap.

Aspek lainnya adalah media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus dapat membangkitkan minat siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Selain itu juga dapat diakses secara fleksibel, baik di sekolah maupun di rumah. Media pembelajaran yang dapat diakses secara *online* dapat membantu siswa belajar mandiri dan memperdalam pemahaman konsep akuntansi. Dalam

mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran akuntansi perlu diperhatikan bahwa setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan harus dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dengan gaya belajar yang berbeda.

### **Perancangan Media Pembelajaran Visual untuk Mata Pelajaran Akuntansi**

Media pembelajaran dirancang dan dibuat dengan memperhatikan kebutuhan dari para peserta didiknya, tak terkecuali untuk mata pelajaran Akuntansi. Dalam mata pelajaran Akuntansi ini sendiri, guru yang mengajar mata pelajaran ini hanya ada 3 orang. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dilakukan oleh setiap guru dan dapat dimanfaatkan kembali untuk tahun-tahun berikutnya selagi materi pembelajaran yang diajarkan masih sama.

*"Memilih pakai PowerPoint karena cepat buatnya. Pake Canva gitu kan saya pake template yang ada karena sudah premium bisa buat cuman 15 menit atau mungkin 30 menit itu untuk satu pertemuan."* (Sumber: wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMK Shalahuddin Malang)

Guru memanfaatkan aplikasi *PowerPoint* untuk merancang media pembelajaran yang akan dihasilkan. Selain menggunakan aplikasi *PowerPoint*, terkadang aplikasi *Canva* juga ikut digunakan. Proses perancangan ini, guru melakukan pendesainan terhadap layout dari *PowerPoint* dan menentukan serta menyusun topik atau konten pembelajaran. Untuk pembuatan layout sendiri, tidak memakan waktu yang lama dan relatif dalam kurun waktu yang singkat hanya 15 menit sampai 30 menit. Guru dapat mengkreasi sendiri tampilan dari *slide* yang akan ditayangkan selama proses pembelajaran. Apabila dirasa tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pembelajaran visual, dapat menggunakan *template-template* yang telah tersedia di aplikasi tersebut. Semakin menarik layout yang digunakan, maka minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran juga akan meningkat. Untuk isi konten dari materi pembelajaran, diambil dari buku ajar yang telah ada. Isi konten materi pembelajaran ini tetap disesuaikan dengan standar kurikulum yang berlaku. Dalam media pembelajaran visual berupa PPT ini hanya mencakup materi saja, tanpa melibatkan latihan soal. Untuk latihan soal, guru menyajikan dalam jenis media pembelajaran lain yakni dalam buku ajar. Setelah PPT ini dibuat, guru akan menayangkannya dengan menggunakan alat bantu proyektor dan LCD. Selain itu, guru juga dapat mendistribusikan PPT dalam bentuk *soft file* sehingga siswa dapat belajar materi tersebut ketika di rumah dan dapat digunakan kapanpun.

### **Evaluasi terhadap Media Pembelajaran Visual untuk Mata Pelajaran Akuntansi**

Tahapan evaluasi dilakukan guna menentukan seberapa efektif media pembelajaran tersebut dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran.

*"Media pembelajaran itu evaluasinya menggunakan google form. Kalo media interaktif itu kan kita metain guru yang bisa, yang setengah bisa, sama yang bisa banget. Nah yang bisa banget biasanya jadi instruktur, yang setengah bisa nanti bantu guru-guru lain yang belum bisa."* (Sumber: wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMK Shalahuddin Malang)

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa evaluasi terhadap media pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media *Google Form* yang mana *Google Form* ini diisi oleh guru untuk menilai media pembelajaran yang telah digunakan. Dari hasil

evaluasi tersebut, guru akan melakukan evaluasi lebih lanjut seperti melakukan pembenahan atau revisi terhadap hal-hal dalam media yang dirasa kurang maksimal dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran visual selanjutnya dapat menghasilkan media yang lebih baik lagi dan lebih efektif. Hasil evaluasi ini juga digunakan untuk menentukan dan mengelompokkan para guru sesuai dengan kemampuannya dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Para guru yang mahir dalam menggunakan media pembelajaran akan menjadi instruktur dalam mengembangkan media pembelajaran, sedangkan untuk guru yang bisa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut akan membantu guru-guru lainnya yang dinilai kurang mampu dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

### **Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik**

Pengembangan media pembelajaran visual dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dimana media pembelajaran jenis visual yang memanfaatkan *PowerPoint* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Media pembelajaran yang efektif dapat membantu memperjelas konsep yang kompleks dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

*“Dengan adanya pengembangan media, hasil belajar siswa meningkat sedikit. Dikarenakan siswa juga bosan, setiap hari cuma dijelaskan melalui PowerPoint saja atau pun melalui bahan ajar.”* (Sumber: wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMK Shalahuddin Malang)

Pada mata pelajaran akuntansi, pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa untuk memahami konsep akuntansi yang sulit. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memotivasi belajar siswa dan meningkatkan minatnya terhadap mata pelajaran akuntansi. Melalui media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi. Namun, pengembangan media pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan dan penggunaan teknologi yang tepat.

Selain itu, perlu adanya pengembangan konten yang berkualitas berdasarkan standar kurikulum dan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran harus berjalan dengan hati-hati dan membutuhkan kerjasama antara guru dan teknolog pendidikan. Untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi, perlu adanya penilaian dan pemantauan yang berkelanjutan terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Hal ini dapat membantu guru memperbaiki dan mengembangkan media pembelajaran agar lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual ini dikembangkan dan digunakan agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hambatan seperti terbatasnya waktu untuk membuat media pembelajaran yang kompleks serta beberapa guru yang kurang mahir dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran visual. Arah pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan memanfaatkan adanya teknologi, namun tetap dapat digunakan untuk beberapa pihak yang

masih merasa kesulitan dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Sehingga materi pembelajaran disajikan dan dikemas dalam bentuk PPT untuk mata pelajaran Akuntansi karena dirasa cocok dan mudah untuk digunakan oleh semua guru. Media pembelajaran visual ini dirancang dengan menggunakan alat bantu seperti *PowerPoint* dan juga *Canva*. Konten yang ada di PPT sendiri diambil dari buku ajar yang telah ada sebelumnya. Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran, maka diperlukan suatu evaluasi yang dilakukan oleh para guru dengan menggunakan *Google Form*. Dari hasil evaluasi tersebut guru akan melakukan perbaikan terkait media pembelajaran visual untuk pertemuan-pertemuan ke depannya. Penggunaan media pembelajaran visual berupa PPT ini memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti memberikan saran terkait pengembangan media pembelajaran visual untuk mata pelajaran Akuntansi dimana sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran visual yang interaktif sehingga akan terjadi proses pembelajaran dua arah yang mana melibatkan peserta didik dalam proses interaksi dengan elemen visual yang disajikan. Hal ini dikarenakan media berupa PPT masih memiliki potensi untuk menimbulkan rasa bosan pada diri siswa. Terlebih lagi, guru hanya menggunakan *PowerPoint* yang hanya berisi materi saja. Media pembelajaran visual 2D yang sifatnya konseptual dimana hanya berisi materi cenderung membuat peserta didik menjadi bosan sehingga perlu mengembangkan media 2D yang tidak hanya mencakup teori saja, melainkan melibatkan unsur-unsur lain yang mampu menunjang kualitas pembelajaran (Yordiansyah & Mariono, 2021). Sebaiknya guru juga mencantumkan latihan soal dalam PPT tersebut yang dikemas dalam bentuk *games-games* yang tetap sesuai dan berhubungan dengan materi pembelajaran. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa materi yang dikemas dalam bentuk permainan secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Yana & Anisah, 2019). Latihan soal tersebut juga perlu diberikan pembahasan sehingga peserta didik dapat memperdalam pengetahuan yang didapat dari soal yang telah diberikan. Media visual interaktif ini memungkinkan peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses belajar dan mengeksplorasi pengetahuan sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- Anas, A. M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi di SMK Negeri 1 Pangkep* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Aryansyah, F. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Akuntansi Siswa SMA. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 69-74.
- Bergelson, I., Tracy, C. & Takacs, E. Best Practices for Reducing Bias in the Interview Process. *Curr Urol Rep* 23, 319–325 (2022). <https://doi.org/10.1007/s11934-022-01116-7>
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2).

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Iskandar, T., & Rista, N. (2022). Pengaruh Media Power Point terhadap Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X Akuntansi SMK Walisongo Bekasi. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 813-818.
- Lestari, S., Gimin, G., & Mujiono, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 12441–12452. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3743>
- Lubis, R. F. (2019). Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 16(1), 152-175. Retrieved from <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/18>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181–188. Retrieved from <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/132>
- Nha, V. (2021). Understanding Validity and Reliability from Qualitative and Quantitative Research Traditions. *VNU Journal Of Foreign Studies*, 37(3). doi: <https://doi.org/10.25073/2525-2445/vnufs.4672>
- Oktaviandri, N. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Power Point untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Kuantan Mudik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 3098-3103.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8-12.
- Puspitasari, P., Putri, P. S. J., & Wuryani, W. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227-232. Doi: <http://dx.doi.org/10.22460/p.v1i2p%25p.243>
- Puspitasari, A. H., & Rochmawati, R. (2022). Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 239-247. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.3.2022.1790>
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(2).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual

- Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Ratnasari, Y. T. (2019). Profesionalisme Guru Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. *Revitalisasi Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Era Revolusi Industri 4.0*.
- Setyaningsih, R., & Atmaja, H. E. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Tidar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 6(2), 191-203.
- Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 108-115.
- Olsson, U. H., Gripsrud, G., Silkoset, R., & Sallis, J. E. (2021). *Research Methods and Data Analysis for Business Decisions: A Primer Using SPSS. Springer International Publishing*.
- Yana, E., Komara, A., & Anisah, A. (2019). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi untuk Meningkatkan Analysis Ability Mahasiswa. *Assets: Jurnal Akuntansi dan Pendidikan*, 8(2), 157-173.
- Yaumin, M. (2017). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*.
- Yordyansyah, A. H. A., & Mariono, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Prinsi-Prinsip Dasar Animasi Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Bagi Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia Di SMK Informatika Sumber Ilmu Tulangan Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*.