

JP2EA

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
EKONOMI
AKUNTANSI

JP2EA | Vol. 4 | No. 2 | Hal. 61-119 | Des. 2018



Alamat Penerbit:
Program Studi Pendidikan Ekonomi
FKIP Universitas Langlangbuana
Jl. Karapitan No. 116 Bandung 40261

Tel./Faks. 022-4215716/022-4237144
<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea>
email: jp2ea.fkip.unla@gmail.com

JP2EA atau Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi ditujukan untuk mempublikasikan dan mendesiminasikan hasil penelitian dan pengabdian pada masyarakat serta kajian para pakar dan praktisi yang berkenaan dengan pendidikan dan pembelajaran ekonomi dan akuntansi.

JP2EA diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana setiap bulan Juni dan Desember dengan terbitan pertama bulan Desember 2015.

DEWAN REDAKSI

Pembina

Rektor Universitas Langlangbuana
Ketua Lembaga Penelitian Universitas Langlangbuana
Ketua Lembaga Pengabdian pada Masyarakat Universitas Langlangbuana

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana

Pengarah

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana

Redaktur

Asep Hidayat
Ria Herdhiana

Penyunting

Dadang Sadeli
PPS Universitas langlangbuana

Erliany Syaodih
FKIP Universitas Langlangbuana

Uus Manzilatusifa
FKIP Universitas Langlangbuana

Rita Zahara
FKIP Universitas Langlangbuana

Sekretariat

Ilyas
Syaban Budiman

Alamat Penerbit

Program Studi Pendidikan Ekonomi
FKIP Universitas Langlangbuana
Jl. Karapitan No. 116 Bandung 40261

Tel./Faks. 022-4215716/022-4237144
<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea>
email:jp2ea.fkip.unla@gmail.com

DAFTAR ISI

Persepsi Mahasiswa Terhadap Implementasi Pembelajaran di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana <i>Erliany Syaodih, Bella Anantha Sritumini</i>	61-71
Pengembangan Bahan Ajar MYOB Berbasis Audio Visual <i>Asep Hidayat</i>	72-82
Model Pembelajaran Problem Bases Learning (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peseta Didik pada Pembelajaran Ekonomi <i>Rita Zahara</i>	83-89
Pengembangan Bahan Ajar Spreadsheet dengan Menggunakan Audiovisual <i>Popon Mariam</i>	90-101
Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pengantar Ekonomi dan Bisnis <i>Siti Mitasari, Ria Herdhiana, Bella Annantha Sritumini</i>	102-112
Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournamen) Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa <i>Asri Fuji Rahayu, Uus Manzilatusifa, Cucu Lisnawati</i>	113-119

Pengembangan Bahan Ajar MYOB Berbasis Audio Visual

Asep Hidayat¹

¹²³Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlangbuana

Article Info

Keywords

MYOB, model waterfall, pressman, audio-visual

Abstract

Pembelajaran MYOB pada Program Studi Pendidikan Ekonomi dilaksanakan di Laboratorium Komputer FKIP Universitas Langlangbuana dengan menggunakan aplikasi NetSupport School. Pembelajaran menggunakan media cetak, berupa modul. Permasalahan yang dihadapi pembelajaran menjadi terlalu terstruktur dengan peran dosen dalam pembelajaran masih cukup tinggi, sehingga kemandirian belajar menjadi berkurang yang mengakibatkan kecepatan belajar seorang mahasiswa sangat bergantung pada mahasiswa yang lainnya. Masalah diatasi dengan mengembangkan bahan ajar MYOB berbasis audio visual dengan sejumlah unit pembelajaran yang masing-masing berdiri sendiri. Di mana suatu unit tidak bergantung pada unit yang lain, sehingga mahasiswa bisa menggunakan yang mana saja sesuai dengan keperluan. Metode penelitian yang digunakan mengadopsi Model Waterfall dari Pressman, dimana semua proses kegiatan harus terlebih dahulu direncanakan dan dijadwalkan sebelum dikerjakan. Bahan ajar MYOB berbasis audio visual berhasil dibuat terdiri atas 24 unit video pengerjaan siklus akuntansi dengan menggunakan aplikasi MYOB yang telah memiliki kelayakan sisi aspek materi, pembelajaran dan media.

Correspondence Author

¹asep.hidayat.1204@gmail.com

How to Cite

Hidayat, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar MYOB Berbasis Audio Visual, Vol. 4, No. 2, Des. 2018, 72-82.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Langlangbuana menyelenggarakan dua mata kuliah praktika akuntansi keuangan untuk mengaplikasikan siklus akuntansi keuangan masing-masing dengan beban belajar 3 (tiga) sks. Mata kuliah Praktika Akuntansi Keuangan untuk mengaplikasikan siklus akuntansi keuangan secara manual, dan menjadi matakuliah prasyarat (prerequisite) dari mata kuliah Praktika Komputer Akuntansi untuk mengaplikasikan siklus akuntansi keuangan dengan menggunakan aplikasi akuntansi. Dengan demikian, mahasiswa peserta perkuliahan Praktika Komputer Akuntansi sudah terampil mengaplikasikan siklus akuntansi secara manual, sehingga mereka tinggal mengaplikasikannya pada siklus akuntansi dengan menggunakan aplikasi komputer. Aplikasi komputer yang digunakan pada perkuliahan Praktika Komputer Akuntansi adalah MYOB (Minding Your Own Business Accounting). MYOB merupakan paket program komputer untuk bidang akuntansi yang dibuat secara terpadu (integrated software) yang diperuntukkan mulai dari usaha kecil sampai dengan perusahaan besar dengan skala global. Saat ini MYOB menjadi salah satu materi Uji Kompetensi Keahlian Akuntansi untuk Sekolah Menengah Kejuruan dengan Bidang Keahlian Akuntansi. Prasyarat untuk dapat memakai program secara maksimal adalah penguasaan pengetahuan dasar akuntansi meliputi konsep, prinsip, prosedur dan teknik pencatatan akuntansi untuk pos-pos dalam laporan keuangan.

Pembelajaran Praktika Komputer Akuntansi dengan aplikasi MYOB (selanjutnya disebut Pembelajaran MYOB) dilaksanakan Laboratorium Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana (selanjutnya cukup disebut LABKOM FKIP), tersedia

15 buah PC (Personal Computer) sebagai client yang digunakan oleh mahasiswa dan satu komputer sebagai server yang digunakan oleh dosen. Kapasitas LABKOM FKIP ditingkatkan sampai dengan 25 mahasiswa dengan penggunaan laptop. LABKOM FKIP dikelola dengan menggunakan NetSupport School yang telah bekerja dengan sempurna di kedua jaringan kabel dan nirkabel dengan desktop, laptop atau tablet. Pengaplikasian NetSupport School pada LABKOM FKIP merupakan hasil penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan Hidayat (2016), telah menunjukkan tingkat operasional yang baik, dengan salah satu ukuran pembelajaran di LABKOM FKIP dengan 25 peserta sangat memungkinkan dilakukan oleh seorang dosen tanpa memerlukan bantuan pendamping dan media pembelajaran yang lainnya. Pembelajaran MYOB saat ini menggunakan bahan ajar modul yang disediakan untuk setiap peserta, baik dalam bentuk cetak maupun digital dengan format file pdf. Modul berisi teks dan gambar yang disusun secara prosedural tentang langkah-langkah penggunaan MYOB.

Permasalahan yang dihadapi, pembelajaran menjadi terlalu terstruktur dengan peran dosen dalam pembelajaran masih cukup tinggi, sehingga kemandirian belajar menjadi berkurang yang mengakibatkan kecepatan belajar seorang mahasiswa sangat bergantung pada mahasiswa yang lainnya. Untuk mengatasinya perlu dikembangkan bahan ajar MYOB yang lebih memungkinkan mahasiswa memiliki kemandirian belajar. Bahan ajar MYOB akan dikembangkan berbasis audio visual dengan sejumlah unit pembelajaran yang masing-masing berdiri sendiri. Di mana suatu unit tidak bergantung pada unit yang lain, sehingga mahasiswa bisa menggunakan yang mana saja sesuai dengan keperluan.

Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut: bagaimana pengembangan bahan ajar MYOB berbasis audio visual? Permasalahan dijawab menggunakan metode penelitian dan pengembangan, dengan mengadopsi Model Waterfall, dimana langkah pengembangan meliputi tahapan communication, planning, modeling, construction dan deployment.

Definisi operasi dari bahan ajar MYOB berbasis audio visual adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran MYOB yang didesain secara sistematis dengan memadukan antara gambar, teks dan audio sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan pengembangan bahan ajar MYOB berbasis audio visual, meliputi langkah-langkah penggunaan MYOB untuk menyelesaikan siklus akuntansi keuangan terdiri atas: menyiapkan data awal, membuat daftar akun, membuat buku pembantu, mengentri saldo awal, mencatat transaksi penjualan, mencatat transaksi pembelian, mencatat transaksi kas bank, mencatat entri penyesuaian, menampilkan laporan keuangan, dan membuat backup file.

Urgensi dari penelitian ini adalah tersedianya bahan ajar MYOB berbasis audio visual yang dapat digunakan secara mandiri oleh mahasiswa, untuk mencapai kompetensi menyelesaikan siklus akuntansi menggunakan MYOB..

KAJIAN LITERATUR

Menurut Gerlack & Ely (Arsyad, 2017, hal. 3) kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar' pesan dari pengirim ke penerima pesan, terdiri atas mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu

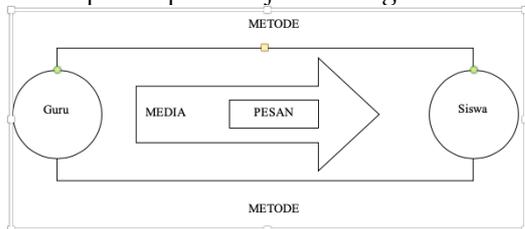
memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar sebagai alat-alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sementara itu Schramm (Rusman, Kurniawan, & Riyana, 2013, hal. 102) mengemukakan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Schramm juga menyebut media pembelajaran sebagai media yang dipergunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan. (Iriantara, 2014, hal. 191). Menurut Iriantara (2014, p. 191), Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (Association for Education and Communication Tecnology/AECT) di Amerika mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.; sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Menurut Romiszowski (1990, hal. 339), media pembelajaran yang tidak hanya mencakup media komunikasi elektronik, tetapi juga perangkat seperti slide, foto, diagram buatan guru, bagan, objek nyata dan selebaran yang kita gunakan di proses instruksi yang direncanakan.

Istilah media pembelajaran telah didefinisikan dalam berbagai cara. Dalam beberapa kasus, ini mengacu pada semua bantuan yang digunakan oleh guru dan peserta didik. Dalam kasus lain, itu tidak hanya mengacu pada media cetak tetapi mencakup semua perangkat dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Mengapa menggunakan media pembelajaran? Kita tahu dari psikolog pendidikan bahwa setiap orang belajar dengan menerima informasi melalui organ

indra seperti telinga, mata, hidung, mulut dan lidah, tangan dan kulit. Dari pengalaman Anda sendiri, Anda akan menyadari bahwa ada hubungan antara jumlah informasi yang kita ingat dan organ indera yang digunakan. Anda juga tahu bahwa siswa belajar keterampilan, konsep, dan ide dengan lebih baik ketika mereka mencobanya dalam latihan. Pepatah lama bahwa 'latihan menjadi sempurna' memiliki dasar ilmiah yang kuat. Matiru, Mwangi, & Schlette (1995) media pembelajaran memiliki keunggulan penting karena mereka: memungkinkan reproduksi yang mudah dan berulang dari suatu peristiwa atau prosedur; memberikan akses visual ke suatu proses atau teknik; memberikan kerangka pengalaman umum kepada sejumlah besar peserta didik; mempromosikan ilusi kenyataan; dapatkan dan tahan perhatian pelajar; memfokuskan perhatian atau menyoroti poin-poin penting; menghemat waktu dengan menghindari penjelasan bertele-tele; menciptakan dampak; dan memfasilitasi pemahaman konsep abstrak.

Media dalam proses pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Daryanto (2015, hal. 8) menggambarkan fungsi media dalam proses pembelajaran sebagai berikut:



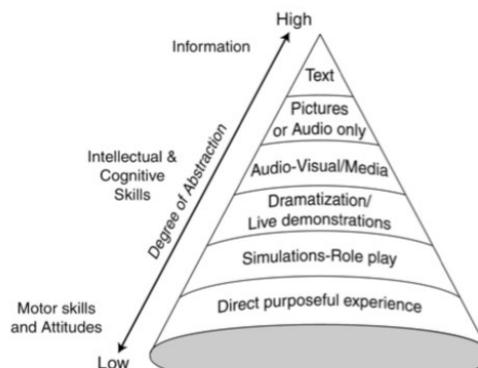
Pencapaian keberhasilan yang baik dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran, sebaiknya guru berupaya untuk memberikan berbagai stimulus yang mengaktifkan alat indera secara berkesinambungan dan siswa dibawa untuk menggunakan seluruh alat inderanya dalam proses pembelajaran

sehingga pesan yang disampaikan untuk memperoleh pengalaman belajar akan lebih bermakna. Seperti dalam Arsyad (2017, hal. 11) bahwa semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Belajar dengan menggunakan indera ganda pandang dan dengar siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar.

Berbagai jenis pengalaman pendidikan ada - mulai dari magang hingga bermain peran, dari demonstrasi hingga membaca teks tercetak. Beberapa pendidik percaya bahwa pengalaman yang berbeda lebih atau kurang efektif untuk mencapai perbedaan jenis-jenis hasil instruksional. Misalnya, teks dengan gambar tidak seefektif demonstrasi langsung untuk mengajarkan keterampilan motorik.

Instruktur yang mempertimbangkan penggunaan media harus bertanya pada diri sendiri, "Bagaimana saya mengharapkan media atau jenis kegiatan pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih efektif?".

Pertanyaan tersebut dapat digambarkan menggunakan diagram Edgar Dale's "*Cone of Experience*" (2011, hal. 103-104) - pengalaman belajar terorganisir sesuai dengan tingkat konkrit yang dimiliki masing-masing.



Di bagian bawah adalah pengalaman langsung. Ketika Anda naik ke kerucut, pengalaman konkret mulai putus, dengan rangsangan menjadi lebih abstrak;

rangsangan membutuhkan lebih banyak keterampilan dari pihak pembelajar untuk menginterpretasi pesan yang mereka bawa. Anda dapat melihat mengapa kuliah, bahkan kuliah bergambar, dianggap sebagai beberapa jenis presentasi yang paling abstrak. Untuk jenis pembelajaran tertentu (seperti mengubah sikap atau mengajar keterampilan motorik), pengalaman di bagian bawah kerucut lebih tepat daripada di bagian atas. Pengalaman belajar di bagian bawah kerucut cenderung untuk menarik perhatian siswa lebih lama dan melibatkan partisipasi siswa yang aktif. Media di bagian atas kerucut dikatakan lebih pasif tetapi cocok untuk mentransmisikan informasi dalam jumlah besar dengan cepat. Yang terbaik tergantung pada tujuan dan keadaan Anda. Sementara Web menjadi populer untuk mendistribusikan jenis pesan mediasi lain, tidak selalu praktis, dan jenis media lainnya lebih tepat.

Berdasarkan diagram di atas, menggunakan audio visual berupa video atau film dalam pengajaran di ruang kelas memiliki keuntungan dalam menyajikan ide abstrak dalam konteks yang realistis, yang membantu siswa memahami ide-ide abstrak dengan lebih mudah dan mempertahankan materi lebih lama. Dalam kelas metode statistik, siswa dapat menonton ikhtisar video online tentang cara mengatur tabel di SPSS atau alur transaksi keuangan MYOB yang direkam oleh instruktur menggunakan Camtasia atau iSpring Cam Screen Recorder, atau Monosnap atau Wondershare Filmora atau aplikasi tangkapan layar dan perangkat lunak perekaman lainnya.

Media audio visual bisa digunakan dengan dua cara, yaitu di kelas atau secara online berbasis web (2011, hal. 109-110) dengan pengaturan tertentu. Ketika menggunakan di kelas, perhatikan ketentuan sebagai berikut:

1. Jangan tampilkan seluruh kaset/DVD jika tidak perlu melakukannya. Pikirkan mengapa Anda menggunakan video dan

hanya menampilkan bagian yang berlaku.

2. Hubungkan video dengan apa yang sedang dibahas di kelas dan diskusikan relevansi dengan isu atau masalah setiap hari.
3. Persiapkan satu set pertanyaan yang diambil dari video yang mungkin didiskusikan atau dijawab siswa. Persiapkan siswa dengan memberikan garis besar poin utama video pada kamera dokumen, papan tulis, atau selebaran sehingga siswa tahu apa yang harus dicari ketika mereka menonton.
4. Karena video hanya menyajikan aliran informasi satu arah, kompensasi untuk kurangnya keterlibatan ini dengan mendorong dialog di area lain dari kelas seperti kelompok diskusi.

Ketika menggunakan secara online berbasis web, perhatikan ketentuan sebagai berikut:

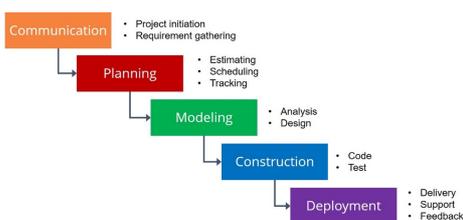
1. Video online dapat digunakan untuk menangkap dan merekam layar, simulasi, demonstrasi proses dan ilustrasi visual lainnya.
2. Pertahankan durasi video pendek, tidak lebih dari 3 - 5 menit dan tindak lanjuti dengan serangkaian pertanyaan atau kegiatan yang harus diselesaikan untuk menarik perhatian siswa dan menjaga mereka tetap pada tugas. Jika video panjang, pisahkan menjadi 3 - 5 menit modul agar lebih mudah dilihat dengan pertanyaan atau poin untuk dipertimbangkan di antaranya.

Saat menggunakan media berbasis web, pastikan untuk memberi tahu siswa tentang persyaratan teknis dan komputer umum dan berikan tautan untuk mengunduh plug-in dan pemutar media yang diperlukan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan mengadopsi Model Waterfall (Pressman, 2010). Sebenarnya, waterfall merupakan salah satu model dalam perancangan piranti lunak. Diadopsi dalam

penelitian ini dengan alasan model waterfall adalah sebuah contoh dari proses perencanaan, dimana semua proses kegiatan harus terlebih dahulu direncanakan dan dijadwalkan sebelum dikerjakan. Proses dari metode waterfall antara lain *Communication*, *Planning*, *Modeling*, *Construction* dan *Deployment* yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Bahan ajar MYOB berbasis audio visual yang akan dikembangkan mencakup siklus akuntansi keuangan, yang dirinci ke dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah memulai program MYOB.
2. Mengerjakan backup dan restore data MYOB.
3. Mengerjakan data baru perusahaan.
4. Membuat daftar akun dan saldo dengan excel dan mengeksport atau save as menjadi text tab delimited.
5. Mengerjakan daftar akun dan melakukan import data akun.
6. Mengerjakan link akun.
7. Mengerjakan link untuk pajak.
8. Memasukkan saldo awal perusahaan.
9. Mengerjakan daftar nama pelanggan dan nama pemasok.
10. Membuat daftar nama pemasok dan pelanggan.
11. Memasukkan saldo awal hutang dan piutang.
12. Membuat data persediaan barang dagangan.
13. Memasukkan nilai persediaan.
14. Mengerjakan transaksi pembelian tunai maupun kredit.
15. Mengerjakan transaksi penjualan tunai maupun kredit.
16. Mengerjakan transaksi penerimaan kas.

17. Mengerjakan transaksi pengeluaran kas.
18. Mengerjakan transaksi retur pembelian.
19. Mengerjakan transaksi retur penjualan.
20. Mencetak Laporan Pendukung untuk Jurnal Penyesuaian.
21. Mengentry Jurnal Penyesuaian.
22. Membuat Laporan Rekonsiliasi Bank.
23. Mencetak Laporan Keuangan (Income Statement, Balance Sheet dan Statement of Cash Flow).
24. Mencetak Laporan pendukung lainnya (Neraca Saldo Akhir, Daftar Saldo Piutang dan Saldo Utang, dan Daftar Saldo Persediaan).

Software yang digunakan terdiri atas perekam layar *iSpring Cam*, video editor *Wondershare Filmora*, dan *mobile prototyping tool Mockingbot*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. *Communication*. Tahapan *communication* atau komunikasi dilakukan melalui pertemuan dengan mahasiswa dan pengamatan selama proses pembelajaran Praktika Komputer Akuntansi pada program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Langlangbuna, dapat dianalisis kebutuhan bahan ajar MYOB berbasis audio visual harus memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. *Self Instruction*. Bahan ajar MYOB berbasis audio visual yang diperlukan memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Setelah menggunakan bahan ajar MYOB berbasis audio visual, mahasiswa memiliki kemampuan melakukan persiapan menggunakan perangkat lunak akuntansi MYOB dengan membuat file perusahaan dan setup data dan setup modul, mampu mencatat transaksi di modul Account, mampu mencatat transaksi di modul pembelian (Purchasing), mampu mencatat

- transaksi di modul Penjualan (Sales), mampu mencatat transaksi di modul Bank (Banking), mampu mencatat transaksi di modul persediaan (Inventory), mampu melakukan proses tutup buku akhir tahun, mampu menghasilkan informasi yang berguna bagi para pengguna informasi yang berguna sebagai dasar dalam pengambilan keputusan dengan menggunakan perangkat lunak akuntansi MYOB. Berdasarkan hal tersebut di atas, bahan ajar yang dikembangkan memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit video yang spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas setiap unitnya. Bahan ajar yang dikembangkan memadukan gambar, dan text serta audio dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
- b. *Self Contained*. Bahan ajar MYOB berbasis audio visual memuat seluruh materi pembelajaran Praktik Komputer Akuntansi dengan menggunakan aplikasi MYOB, dalam hal ini penanganan siklus akuntansi dagang. Materi pembelajaran MYOB dikemas ke dalam satu kesatuan bahan ajar berbasis audio visual, sehingga mahasiswa memiliki kesempatan untuk mempelajari secara tuntas seluruh materi siklus akuntansi dagang dengan menggunakan MYOB.
 - c. *Stand Alone*. Bahan ajar MYOB berbasis audio visual memiliki karakteristik berdiri sendiri, di mana mahasiswa dapat mempelajari MYOB tanpa tergantung pada bahan ajar atau materi perkuliahan lainnya, misalnya Dasar Akuntansi Keuangan.
 - d. *Adaptif*. Bahan ajar MYOB berbasis audio visual harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan versi dari aplikasi MYOB yang digunakan, standar akuntansi keuangan yang berlaku, perkembangan kurikulum, dan dapat digunakan secara fleksibel dalam berbagai jenis device dan sistem operasi baik secara offline maupun online.
 - e. *User Friendly*. Bahan ajar MYOB berbasis audio visual menggunakan gambar, teks dan suara menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, ringkas, paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Selain itu, bahan ajar mudah diakses baik secara *online* maupun *offline*.
 - f. *Loose Leaf Binding System*. Bahan ajar MYOB berbasis audio visual dikemas dalam bentuk unit-unit video terlepas-lepas (*loose leaf binding system*), sehingga mahasiswa dapat menentukan sendiri bahan ajar mana yang akan dipelajarinya sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, mahasiswa dapat menyimpan atau membawa unit video sesuai dengan kebutuhan. Hal ini sangat bermanfaat ketika mahasiswa menggunakan media *smartphone*, karena dapat menghemat ruang penyimpanan pada *smartphone*.
2. *Planning*. Tahapan *planning* atau perencanaan menghasilkan dokumen yang berhubungan dengan keinginan user atau *user requirement* dalam pembuatan bahan ajar MYOB berbasis audio-visual, termasuk rencana yang akan dilakukan. Berikut ini perencanaan yang disusun:
 - a. Tahap Pra Produksi. Pada tahapan ini ditetapkan ide, gagasan serta tujuan setiap unit video. Dokumen yang dihasilkan berupa judul atau title unit video serta narasi baik teks maupun audio yang diperlukan.

- Selain itu disiapkan aplikasi yang diperlukan untuk pembuatan bahan ajar audio visual, terdiri atas: perekam layar iSpring Cam, video editor Wondershare Filmora, dan mobile prototyping tool Mockingbot.
- b. Tahap Produksi. Tahap produksi menggunakan komputer MacBook Air dengan sistem operasi macOS High Sierra versi 10.13 dan dilanjutkan dengan macOS Mojave versi 10.14 4000 1536 MB. Spesifikasi ringkas hardware: layar 11-inch; processor 1,7GHz Intel Core i5; Memory 4GB 1600 MHz DDR3, dan Graphics Intel HD 4000 1536 MB. Tahap produksi melalui langkah-langkah sebagai berikut:
 - Dilakukan tangkapan layar penggunaan MYOB untuk setiap unit video, menggunakan iSpring Cam versi 8.7.4 dengan durasi rata-rata tiga menit.
 - Dilakukan pengisian teks dan suara (audio) menggunakan aplikasi Wondershare Filmora versi 8.74.
 - Video yang sudah berisi teks dan suara kemudian diubah resolusinya menjadi 320x240 menggunakan aplikasi HandBrake versi 1.20.
 - c. Tahap Pasca Produksi. Pada tahapan ini dilakukan kegiatan sebagai berikut:
 - Proses editing untuk merapikan sajian video pembelajaran sehingga menjadi lebih mudah digunakan, di sini dilakukan rekonstruksi setiap unit video sehingga menjadi bagian yang utuh dari pembelajar, sehingga sesuai dengan RPS mata kuliah Praktik Akuntansi Keuangan.
 - Setelah selesai proses editing dilakukan review hasil editing dengan cara memainkan setiap unit video di Laboratorium Komputer FKIP Universitas Langlangbuana. Video dimainkan dengan menggunakan PC, laptop dan smartphone. Selain itu video dimainkan secara remote melalui server dengan menggunakan aplikasi NetSupport School.
 - Setelah video dimainkan secara intern dan hasilnya dirasakan memuaskan, selanjutnya unit video dievaluasi bersama-sama dengan tim dosen dan mahasiswa peserta perkuliahan Praktik Komputer Akuntansi.
3. *Modeling*. Proses modeling atau pemodelan ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan bahan ajar MYOB berbasis audio visual yang dapat diperkirakan sebelum dibuat. Tahapan ini menghasilkan dokumen yang disebut software requirement.
 4. *Construction*. Construction atau konstruksi merupakan proses membuat bahan ajar audio visual menggunakan aplikasi perekam layar, video editor dan prototyping tools. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu bahan ajar, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pembuatan selesai dilakukan testing terhadap bahan ajar yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap bahan ajar tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.
 5. *Deployment*. Tahap *deployment* atau penyerahan dilakukan setelah bahan ajar MYOB berbasis audio visual, dan siap digunakan oleh user. Penyerahan dilakukan melalui server yang tersedia di Laboratorium Komputer FKIP Universitas Langlangbuana, selain itu dilakukan juga melalui Google Drive

dengan sharing secara terbatas kepada mahasiswa peserta perkuliahan yang terdaftar.

Temuan Hasil Penelitian

Bahan ajar MYOB berbasis audio visual terdiri atas unit-unit video dengan format file mp4 sebagai berikut:

No.	Nama File	Deskripsi	Ukuran (KB)	Durasi (Menit)
1.	MYOB01	Langkah-langkah memulai program MYOB.	9.069	00:01:55
2.	MYOB02	Mengerjakan backup dan restore data MYOB.	6.445	00:02:00
3.	MYOB03	Mengerjakan data baru perusahaan.	13.863	00:02:58
4.	MYOB04	Membuat daftar akun dan saldo dengan excel dan mengekspor atau save as menjadi text tab delimited.	23.557	00:03:21
5.	MYOB05	Mengerjakan daftar akun dan melakukan import data akun.	4.299	00:00:50
6.	MYOB06	Mengerjakan link akun.	9.383	00:01:32
7.	MYOB07	Mengerjakan link untuk pajak.	4.620	00:00:49
8.	MYOB08	Memasukan saldo awal perusahaan.	13.190	00:02:09
9.	MYOB09	Mengerjakan daftar nama pelanggan dan nama pemasok.	17.934	00:02:36
10.	MYOB10	Membuat daftar nama pemasok dan pelanggan.	44.918	00:04:07
11.	MYOB11	Memasukan saldo awal hutang dan piutang.	20.129	00:01:49
12.	MYOB12	Membuat data persediaan	17.976	00:01:50

No.	Nama File	Deskripsi	Ukuran (KB)	Durasi (Menit)
		barang dagangan.		
13.	MYOB13	Memasukan nilai persediaan.	5.790	00:01:12
14.	MYOB14	Mengerjakan transaksi pembelian tunai maupun kredit.	15.921	00:01:50
15.	MYOB15	Mengerjakan transaksi penjualan tunai maupun kredit.	21.427	00:03:36
16.	MYOB16	Mengerjakan transaksi penerimaan kas.	8.541	00:01:32
17.	MYOB17	Mengerjakan transaksi pengeluaran kas.	10.184	00:02:15
18.	MYOB18	Mengerjakan transaksi retur pembelian.	12.185	00:02:06
19.	MYOB19	Mengerjakan transaksi retur penjualan.	12.259	00:02:49
20.	MYOB20	Mencetak Laporan Pendukung untuk Jurnal Penyesuaian .	15.546	00:02:07
21.	MYOB21	Mengentry Jurnal Penyesuaian .	11.555	00:04:16
22.	MYOB22	Membuat Laporan Rekonsiliasi Bank.	9.868	00:01:31
23.	MYOB23	Mencetak Laporan Keuangan (Income Statement, Balance Sheet dan Statement of Cash Flow).	20.905	00:03:56
24.	MYOB24	Mencetak Laporan pendukung lainnya (Neraca Saldo Akhir, Daftar Saldo Piutang dan Saldo Utang, dan Daftar Saldo Persediaan).	14.324	00:03:17

Interpretasi Pembahasan

1. Aspek Materi. Berdasarkan aspek materi, bahan ajar MYOB berbasis audio visual ini dapat dikatakan sangat layak untuk dipakai. Indikator kelayakan secara materi diantaranya sebagai berikut: kesesuaian materi dengan kompetensi; ketepatan urutan penyajian materi; kemutakhiran software aplikasi; dan kemudahan untuk dipahami.
2. Aspek pembelajaran. Dalam aspek pembelajaran, bahan ajar MYOB berbasis audio visual dapat dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Indikator kelayakan dari aspek pembelajaran diantaranya sebagai berikut: penyajian materi, pemberian contoh, dan kelengkapan untuk latihan.
3. Aspek Media. Dalam aspek media, bahan ajar MYOB berbasis audio visual sangat layak. Indikator kelayakan aspek media diantaranya aspek interface terdiri dari tampilan produk, penyajian, teks, video, audio, animasi, kemudahan dipahami, dan fungsi sebagai media pembelajaran; dan aspek daya tahan terdiri atas: kemudahan mengakses, daya tahan untuk aktivitas formal, daya tahan untuk aktivitas mandiri, daya tahan dipakai pada device lain

KESIMPULAN

Bahan ajar MYOB berbasis audio visual berhasil dibuat dengan menggunakan metode waterfall yang terdiri atas tahapan communication, planning, modeling, construction dan deployment. Bahan ajar terdiri atas 24 unit video pengerjaan siklus akuntansi dengan menggunakan aplikasi MYOB. Video bisa digunakan dalam berbagai device seperti PC, Laptop dan smartphone serta dapat digunakan secara online.

Dilihat dari sisi aspek materi, pembelajaran dan media unit-unit video tersebut layak untuk digunakan sebagai bahan ajar Praktik Komputer Akuntansi di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP

Universitas Langlangbuana.

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa hal yang perlu ditindaklanjuti sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan penelitian lanjutan, untuk mengetahui efektivitas bahan ajar MYOB berbasis audio visual untuk pembelajaran mandiri dan pencapaian kompetensi mahasiswa dalam menangani siklus akuntansi dagang.
2. Bahan ajar MYOB berbasis audio visual akan lebih efektif apabila digunakan dalam platform e-learning. Oleh karena itu, FKIP Universitas Langlangbuana perlu untuk menginisiasi pemanfaatan elearning untuk memperluas akses pembelajaran mahasiswa.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Iriantara, Y. (2014). *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Romiszowski, A. (1990). *The Selection and Use of Instructional Media: A Systems Approach*. London: Kogan Page.
- Matiru, B., Mwangi, A., & Schlette, R. (1995). *Teach Your Best: A Handbook for University Lecturers*. Bonn: German Foundation for International Development (DSE).
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Office of Distance Learning The Florida State University. (2011). *Instruction at FSU: A Guide to Teaching and Learning Practices*. Florida: The Florida State University.
- Pressman, R. S. (2010). *Software engineering: a practitioner's approach*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Hidayat, A. (2016). *Penggunaan Perangkat*

*Lunak NetSupport School untuk
Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis
Komputer: Studi Kasus pada
Perkuliahan Praktika Akuntansi II.
Bandung: Lembaga Penelitian
Universitas Langlangbuana.*