

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PREZI* PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR AKUNTANSI DAN KEUANGAN LEMBAGA DI SMK NEGERI 5 PALEMBANG

Pipit Wulandari¹⁾ **Riswan Aradea**²⁾ **Neta Dian Lestari**³⁾

Universitas PGRI Palembang

PipitwLndri20@gmail.com¹⁾ riswanaradea@gmail.com²⁾ neta_obyta@yahoo.com³⁾

Abstrak (12pt)

Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat sumber belajar berbasis *Prezi* yang membantu siswa memahami pelajaran dasar persamaan akuntansi. Penelitian difokuskan pada pembuatan bahan ajar prinsip akuntansi dan keuangan institusi untuk meningkatkan kedudukan siswa dan meningkatkan hasil belajar serta pengetahuan siswa. Model pengembangan empat dimensi (identifikasi, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) yang dikemukakan oleh Thiagarajan (1976) digunakan dalam penelitian ini. Sumber belajar yang dibuat dengan menggunakan *Prezi* terbukti sangat berhasil, kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Prezi* berdasarkan wawancara kelas menunjukkan bahwa berdasarkan temuan peneliti. Penelitian ini dinyatakan valid dibuktikan dengan keempat auditor memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 87,61%. Berdasarkan angket individu dengan skor 100 persen dan kategori reliabilitas tinggi, serta angket kelompok kecil dengan skor 89,5 persen dan kategori reliabilitas tinggi, dilakukan uji lapangan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dan berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran mata kuliah Dasar-Dasar Akuntansi dan Lembaga Keuangan di SMK Negeri 5 Palembang, hasil belajar siswa terbukti efektif. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa 38% sampel berada pada kategori kurang, sedangkan 90% sampel berada pada kategori "sangat baik" berdasarkan statistik *post-test*. Siswa kelas X mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 57,22%.

Kata kunci: Pengembangan; Media Pembelajaran; dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga

Abstract

The goal of this project is to create a Prezi-based teaching resource that helps students understand the basic lessons of accounting equations. The research focuses on creating teaching materials for the principles of accounting and institutional finance to improve students' standing and improve students' learning outcomes and knowledge. The four-dimensional development model (identification, design, development, implementation, and evaluation) proposed by Thiagarajan (1976) was used in this investigation. Learning resources created using Prezi have proven to be very successful, the need for developing Prezi-based learning media based on classroom interviews shows that based on researchers' findings. The investigation was declared valid as evidenced by the four auditors obtaining an overall average score of 87.61%. Based on the individual questionnaire with a score of 100 percent and the high reliability category, as well as the small group questionnaire with a score of 89.5 percent and the high reliability category, a field test was carried out to determine student learning outcomes. And based on the development of learning media for Basics of Accounting and Financial Institutions at SMK Negeri 5 Palembang, student learning outcomes have proven to be effective. The pre-test results show that 38% of the sample is in the poor group, meanwhile, 90% of the sample is in the "very good" category, according to post-test statistics. Class X students experienced an increase in learning outcomes of 57.22%.

Keywords: *development, learning media, basics of institutional accounting and finance*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

PENDAHULUAN

Menurut (Wartoyo, 2022) hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Diperlukan sumber daya pengajaran yang lebih kreatif dan bermanfaat bagi kegiatan pendidikan di sekolah karena dengan seiring berkembangnya zaman semua berubah menjadi lebih maju termasuk dari segi teknologi dan ilmu pengetahuan pendidikan Indonesia dimana guru harus memiliki inovasi baru dalam memberikan fasilitas pembelajaran melalui sebuah media pembelajaran kepada siswa sehingga diharapkan dapat mendukung lingkungan belajar yang modern. Penyampaian pembelajaran di kelas memerlukan media pembelajaran supaya mencapai hasil belajar yang baik. Hal ini diharapkan dapat memungkinkan siswa untuk memahami konten media pendidikan secara efektif dan bantuan pendidikan dalam bentuk media pendidikan akan cukup memberikan pendidikan di kelas.

Media pembelajaran diartikan sebagai kumpulan instrumen yang membangkitkan rasa ingin tahu seseorang terhadap pembelajaran yang dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan cara yang menggugah rasa ingin tahu dan Dorong mereka untuk mempertimbangkan pelajaran yang didapat baik secara analitis maupun emosional. Dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif melalui media pembelajaran yang disediakan guru bermanfaat agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena penyampaiannya lebih kreatif dan menyenangkan.

Pelatihan di materi pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan proses pendidikan dan memperlancar komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Sari & Lestari, 2018). Penggunaan media pendidikan dapat membantu menangkal dorongan siswa untuk sukses meskipun pelatihan telah usai guru masih dapat memanfaatkan bahan ajar sebagai alat bantu sehingga penggunaan bahan ajar agar kelas tidak membosankan (Aradea, 2020). Aplikasi untuk membuat presentasi yang bisa digunakan tanpa internet sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk pembuatan media pembelajaran salah satunya yaitu *Prezi*.

Dengan menggunakan *Prezi*, platform audio-visual interaktif, Anda dapat membuat presentasi instruksional untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas. Tujuan utama dari aplikasi *Prezi* adalah menjadikan proses mengajar lebih mudah karena materi yang disampaikan dibuat dan dirangkum menjadi point point penting dalam sebuah paparan sehingga Informasi yang diberikan guru akan lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, aplikasi *Prezi* berbeda dengan aplikasi lainnya karena menggunakan Zooming User Interface (ZUI).

Mata pelajaran dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga merupakan media penunjang kegiatan pembelajaran yang sukar untuk dipahami menimbulkan dampak negatif dengan kurangnya pemahaman belajar siswa yang kurang memuaskan. Dengan adanya hal ini perlu dilakukan upaya peningkatan pemahaman belajar siswa dalam proses pembelajaran dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga agar hasil belajar siswa mencapai angka yang diharapkan.

Penciptaan sumber belajar berbasis *Prezi* mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi topik sentral penelitian ini. Dinyatakan bahwa pengembangan media berbasis *Prezi* pada mata pelajaran Sejarah Kelas X SMA dengan memanfaatkan model 4D praktis dan efisien berdasarkan temuan penelitian (Roman, 2021). Validasi lingkungan dan desain tahap 1 untuk media berbasis *Prezi* dinyatakan lulus dengan persentase 81%, validasi materi tahap 2 dinyatakan lulus dengan persentase 93% (sangat baik sekali), dan validasi tahap 2 dinyatakan lulus dengan persentase 77% (baik).

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti oleh peneliti sebelum penelitian dengan seorang guru mata pelajaran oleh Ibu Lindawaty, S.Pd menyimpulkan bahwa bahwa di dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa hanya menggunakan buku paket dimana buku yang digunakan hanya boleh dipinjam di perpustakaan pada saat jam pelajaran sehingga pembelajaran di kelas belum maksimal. Selain itu siswa mudah bosan di pertengahan pembelajaran karena metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah hal ini dibuktikan dipertengahan jam pelajaran keadaan di kelas kurang kondusif. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian yang bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Prezi pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 5 Palembang” dengan mempertimbangkan konteks dan temuan penelitian terdahulu.

Kami mengembangkan pertanyaan penelitian untuk penelitian ini berdasarkan hal ini yaitu adalah bagaimana kebutuhan pengembangan media pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga berbasis Prezi di SMK Negeri 5 Palembang?, bagaimana desain dan pengembangan media pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga berbasis Prezi di SMK Negeri 5 Palembang yang valid?, dan bagaimanakah pengembangan media pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga berbasis Prezi di SMK Negeri 5 Palembang terhadap hasil belajar siswa yang efektif? tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk kebutuhan pengembangan media pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga berbasis Prezi di SMK Negeri 5 Palembang, untuk desain dan pengembangan media pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga berbasis Prezi di SMK Negeri 5 Palembang yang valid sebagai media pembelajaran di kelas, dan untuk mengembangkan media pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga berbasis Prezi di SMK Negeri 5 Palembang yang teruji terhadap hasil belajar siswa yang efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut: Bagi sekolah : penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi melalui pengembangan Materi Ajar berbasis ‘Prezi’ sebagai motivasi kegiatan belajar mengajar yang optimal. Bagi guru : agar guru dapat memilih media pembelajaran ini sebagai alternative dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Bagi siswa : meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan membantu mereka memahami materi yang dibahas di kelas dapat membantu siswa agar lebih berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang signifikan. Bagi peneliti selanjutnya : sebagai pedoman untuk digunakan penyelidikan yang akan datang.

Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penyidikan, maka obyek penyidikan adalah suatu keadaan yang menggambarkan atau menjelaskan keadaan obyek yang diperiksa. Objek penelitian adalah segala sesuatu yang diamati selama penelitian. Objek penelitiannya adalah orang, benda, hewan, tumbuhan, peristiwa, gejala, kondisi dan konsep (Sugiyono, 2020). Siswa kelas X SMK NEGERI 5 Palembang dijadikan sebagai subjek penelitian. Pada penelitian ini data yang diambil ialah observasi dan angket. Sampel adalah kelas X AKL 1 yang berjumlah total 22 orang sebagai kelas penelitian dengan menggunakan 3 orang siswa untuk uji individu uji coba kelompok 6 orang untuk melihat keefesiennya dan uji coba *field test* berjumlah 13 orang untuk menilai hasil belajar siswa dengan bantuan sumber pengajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metodologi penelitian yang digunakan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2024 sampai dengan selesai dengan dibantu oleh guru mata pelajaran, Waka Kurikulum Bapak Kustiawan, S.Pd dan Ibu Lindawaty, S.Pd.

Pelaksanaan penelitian dilakukan menggunakan 4 orang siswa untuk uji coba individu uji coba kelompok kecil 6 orang untuk melihat keefesiennya dan uji

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

coba field test berjumlah 13 orang untuk menilai hasil belajar siswa dengan bantuan sumber pengajaran.

Di SMK Negeri 5 Palembang Jl. Permintaan Kertas No. 4811, Lorong Pakjo, Demang Lebar Daun Kec. bar Ilir. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan, kode pos 30137, dan nomor telepon (0711) 354820, penelitian dilakukan hingga Maret.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Data

Tahap Define (Pendefinisian)

Berdasarkan penelitian tahap pendefinisian terhadap kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga di Smk Negeri 5 Palembang” peneliti melakukan tahap pendefinisian (define) yang bertujuan untuk mencari tahu yang dibutuhkan, konsep, evaluasi, spesifikasi, dalam pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam media pembelajaran melaalui tahap menganalisis yang terdiri dari analisis awal akhir, analisis peserta didik dan spesifikasi tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran.

Tabel 4. 1 Observasi Awal dan Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana situasi pelaksanaan pembelajaran siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga?	Di awal pembelajaran lalu pada pertengahan suasana di kelas menjadi tidak kondusif .
2	Bagaimana proses kegiatan pembelajaran siswa?	Setelah siswa saling mengucapkan salam, guru menceritakan kembali apa yang telah dipelajari dan dipahaminya. Setelah itu, siswa menyelesaikan kegiatan yang diberikan kepadanya dan mendengarkan materi yang telah diberikan guru. Instruktur kemudian meminta kelas untuk bekerja sama menyelesaikan tugas. Setelah siswa saling menyapa, guru membahas apa yang telah dipelajari dan dipahaminya. Guru kemudian meminta kelas untuk bekerja sama menyelesaikan tugas.
3	Media ajar apa yang digunakan siswa saat pembelajaran?	Siswa menggunakan buku paket Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga
4	Catatan temuan saat pembelajaran	Siswa mudah bosan saat guru menjelaskan. Siswa bersemangat dan antusias menjawab soal latihan bergantian maju satu persatu ke depan.

Melalui hasil observasi dan wawancara di kelas bahwa di dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa hanya menggunakan buku paket dimana buku yang digunakan hanya boleh dipinjam di perpustakaan pada saat jam pelajaran sehingga pembelajaran di kelas belum maksimal. Oleh karena itu, layak jika sumber belajar berbasis *Prezi* diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Tahap Design (Perancangan)

Penelitian menunjukkan bahwa sebelum keluaran akhir dihasilkan, tahapan perancangan media pembelajaran berbasis Prezi pada Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Perusahaan SMK Negeri 5 Palembang harus diselesaikan. Nama lain dari tahap ini adalah tahap desain. fase persiapan dan perencanaan yang diperlukan untuk menyiapkan produk untuk diproduksi. Saat ini, tujuan kami adalah membuat materi pelatihan dan teknik penilaian yang sesuai.

Tahap Development (Pengembangan)

Berikut dibawah ini perhitungan validasi dari beberapa ahli dibawah ini.

Tabel 4. 2 Hasil validasi ahli media

No	Nama Validator	Hasil Validasi	Kriteria
1	Hendri Gunawan,S.Pd.,M.Pd	96,00%	Sangat valid
	Hasil rata-rata	96,00%	Sangat valid

Perangkat pembelajaran SMK Negeri 5 Palembang berbasis Prezi terbukti sangat efektif dengan rata-rata skor 96% berdasarkan perhitungan verifikasi yang dilakukan ahli media.

Tabel 4. 3 Hasil validasi ahli materi

No	Nama Validator	Hasil Validasi	Kriteria
1	Depi Pramika,S.Pd.,M.Si	76,84%	Cukup valid
2	Lindawaty,S.Pd	96,84%	Sangat valid
	Hasil rata-rata	86,84%	Sangat valid

Dari hasil perhitungan validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Prezi* di Smk Negeri 5 Palembang memperoleh hasil rata rata 86,84% dan dinyatakan sangat valid.

Tabel 4. 4 Hasil validasi ahli Bahasa

No	Nama Validator	Hasil Validasi	Kriteria
1	Dr. Achmad Wahidy,M.Pd	80%	Cukup valid
	Hasil rata-rata	80%	Cukup valid

Dari hasil perhitungan validasi ahli bahasa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Prezi* di Smk Negeri 5 Palembang memperoleh hasil 80% dan dinyatakan cukup valid.

Tahap uji coba *Pre-Test* dengan membagikan link soal melalui grup *WhatsApp* siswa kelas X AKL 1 Smk Negeri 5 Palembang yang bertujuan untuk melihat kemampuan siswa. Dibawah ini merupakan kegiatan tahap uji coba *Pre-Test* yang dilakukan di kelas.

Tabel 4. 5 Distribusi Hasil Belajar Uji Coba Field Trial Pre-Test

Distribusi Data Hasil Belajar <i>Pre-Test</i>			
Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
86-100	1	7,70	Sangat Valid
76-85	-	-	Vali
60-75	2	15,38	Cukup Valid
55-59	-	-	Kurang Valid
0-54	10	76,92	Kurang Valid Sekali
	13	100	
Rata-rata		62,12	Cukup Valid

Dari hasil tabel hasil belajar *pre-test* oleh 13 siswa kelas X AKL 1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *pre-test* memperoleh hasil 7,70% dan dinyatakan Kurang Valid Sekali , 15,38% berada di kategori cukup valid dan 76,92% berada di kategori kurang valid sekali sehingga hasil belajar *pre-test* memperoleh rata-rata 62,12% berada pada kriteria cukup valid.

Tahap Uji Coba *Post-Test*

tahap uji coba *post-test*, setelah guru menjelaskan materi persamaan dasar akuntansi, siswa kelas X Akl 1 membuka link media pembelajaran berbasis Prezi yang telah diberikan oleh peneliti menggunakan handphone masing-masing dan mengisi soal *post-test* melalui link google form yang dikirim peneliti yang bertujuan untuk melihat kemampuan siswa. Di bawah ini merupakan kegiatan tahap uji coba *post-test* yang dilakukan di kelas.

Tabel 4. 6 Distribusi Hasil Belajar Uji Coba Field Trial *post-test*

Distribusi Data Hasil Belajar <i>Post-Test</i>			
Interval Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
86-100	10	76,92	Sangat Valid
76-85	2	15,38	Valid
60-75	1	7,70	Cukup Valid
55-59	-	-	Kurang Valid
0-54	-	-	Kurang Valid Sekali
	13	100	
Rata-rata		62,12	Cukup Valid

Dari hasil tabel hasil belajar *post-test* oleh 13 siswa kelas X AKL 1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *post-test* memperoleh hasil 76,92% dan dinyatakan sangat baik, 15,38% erada di kategori valid dan 7,70% berada di kategori cukup valid, sehingga hasil belajar *post-test* memperoleh rata-rata 62,12% berada pada kriteria cukup valid.

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

Tahap Uji Coba *One To One*

Penelitian di Smk Negeri 5 Palembang dimana dilakukan pada hari yang diujicobakan kepada 3 orang siswa kelas X AKL 1 dengan memperlihatkan media pembelajaran berbasis *Prezi* dalam waktu 15 menit. Setelah siswa melihat media pembelajaran berbasis *Prezi*, siswa memberikan nilai berupa tanda centang di lembar angket sesuai apa yang mereka lihat pada media pembelajaran berbasis *Prezi* itu. Selain memberikan nilai, siswa juga memberikan saran supaya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti supaya dapat menjadi lebih efektif. Berikut kegiatan tahap uji coba *one to one* yang dilakukan di kelas.

Tabel 4. 7 . Rekapitulasi angket pada tahap one to one siswa untuk melihat keefektifan terhadap media pembelajaran berbasis Prezi pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga.

No	Nama Siswa	Jumlah Nilai	Jumlah Total Nilai (%)	Kategori
1	Syafira Ramadhani	60	100	Sangat Valid
2	Nuri Mentari Anggraini	60	100	
3	Resya Salsabila	60	100	
Jumlah		180	300	
Persentase (%)		100		Sangat Valid

Dari hasil angket pada tahap *one to one* oleh 3 siswa kelas X AKL 1 dapat memperoleh hasil rata-rata 100% dan dinyatakan sangat valid sehingga produk media pembelajaran berbasis *Prezi* ini menghasilkan produk yang baik dan teruji kevalidannya.

Tahap Uji Coba *Small Group*

Tahap uji coba *small group* setelah melakukan tahap uji coba *one to one* dimana dilakukan pada hari yang diujicobakan kepada 6 orang siswa kelas X AKL 1 dengan memperlihatkan media pembelajaran berbasis *Prezi* dalam waktu 20 menit yang bertujuan untuk mengetahui keefesiensian produk media pembelajaran berbasis *Prezi*. Siswa memberikan nilai berupa tanda centang di lembar angket sesuai apa yang mereka lihat pada media pembelajaran berbasis *Prezi* itu. Selain memberikan nilai, siswa juga memberikan saran supaya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti supaya dapat menjadi lebih efisien. Berikut kegiatan tahap uji coba *one to one* yang dilakukan di kelas.

Tabel 4. 8 Angket siswa pada tahap small grup pada media pembelajaran berbasis Prezi pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga.

No	Nama Siswa	Jumlah Nilai	Jumlah Total Nilai (%)	Kategori
1	Chintya Nabila Ratu Langit			Sangat Valid
2	Maia Sri Mul Anggraini			
3	Marcella Dwi Putri	53,17	88,6	
4	M. Rizky Ramadhan			
5	Slamet			
6	Syalsabila Maghfirah			
Jumlah		53,17	88,6	

Persentase (%)	88,6	Sangat Valid
----------------	------	--------------

Dari hasil angket pada tahap *Small Group* oleh 6 siswa kelas X AKL 1 dapat disimpulkan bahwa memperoleh hasil rata-rata 88,6% dan dinyatakan sangat valid sehingga produk media pembelajaran berbasis *Prezi* pada ini menghasilkan produk yang baik dan teruji kevalidannya.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Prezi* pada mata pelajaran dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga merupakan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Smk Negeri 5 Palembang dinyatakan efisiensi sesuai dari hasil gabungan validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa berdasarkan hasil penelitian rata-rata nilai validator media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga di Smk Negeri 5 Palembang sebesar 87,61% dinyatakan sangat valid dan layak digunakan. Nilai tersebut diperoleh melalui mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dan Keuangan Lembaga merupakan mata pelajaran yang ada pada siswa kelas X AKL 1. Melalui mata pelajaran tersebut siswa mampu menguasai materi persamaan dasar akuntansi. Dari segi kepraktisan hasil berupa uji coba one to one sebanyak 3 orang dan small grup sebanyak 6 orang, diperoleh rata-rata masing-masing 100% dan 89,5% dinyatakan sangat valid

Sedangkan untuk melihat hasil belajar siswa yang teruji keefesiensinya, dapat terlihat dari uji coba field test yang terdiri dari tahap pre-test dan post-test sebanyak 20 orang diperoleh hasil rata-rata 38% dinyatakan kurang valid dan 90,77% dinyatakan sangat valid sehingga penggunaan pada media pembelajaran ini mengalami peningkatan sebesar 52,77% terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Menurut hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Kebutuhan pengembangan media pembelajaran dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga berbasis *Prezi* di Smk Negeri 5 Palembang layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran di kelas bahwa di dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa hanya menggunakan buku paket dimana buku yang digunakan hanya boleh dipinjam di perpustakaan pada saat jam pelajaran sehingga pembelajaran di kelas belum maksimal sehingga kebutuhan media pembelajaran berbasis *Prezi* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang layak digunakan.
- 2) Desain dan pengembangan media pembelajaran dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga berbasis *Prezi* di Smk Negeri 5 Palembang sangat valid digunakan terbukti dari beberapa penilaian para ahli validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa dengan rata-rata 87,61% dinyatakan sangat valid untuk digunakan. Kemudian penilaian angket dari hasil uji coba one to one dengan 3 orang siswa rata-rata yang diperoleh 100% sementara pada uji coba small group dengan 6 orang siswa rata-rata diperoleh 89,5% dinyatakan dengan kriteria sangat valid.
- 3) dan hasil tes dilihat dari field trial 20 orang siswa pada saat pre-test dengan hasil rata-rata 62,12% dinyatakan kriteria cukup valid dan post-test dengan hasil rata-rata 62,12% dengan kriteria cukup valid. Pengembangan bahan ajar ini meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 52,77% pada hasil belajar siswa kelas X AKL 1 Smk Negeri 5 Palembang.
- 3) Pengembangan media pembelajaran dasar-dasar akuntansi dan keuangan lembaga berbasis *Prezi* di Smk Negeri 5 Palembang terbukti efektif terhadap hasil belajar berdasarkan hasil dari perhitungan rumus hasil keefektifan siswa menggunakan analisis N-Gen

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

adalah sebesar 62,12% berada di kategori cukup valid sehingga media pembelajaran berbasis Prezi cukup valid digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran berbasis Prezi, peneliti menyarankan agar hasil temuan ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak secara optimal. Bagi pihak sekolah, diharapkan penelitian ini menjadi referensi dalam mengembangkan materi ajar berbasis Prezi sebagai salah satu inovasi yang mampu meningkatkan motivasi dalam proses belajar mengajar. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif yang menarik dan interaktif dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan efektif. Bagi siswa, penggunaan media ini diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar, mempermudah pemahaman terhadap materi yang diajarkan, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau pedoman dalam melakukan kajian lebih lanjut, baik dalam konteks pengembangan media pembelajaran digital maupun peningkatan efektivitas proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R. N., Tiranita, G., Rohiim, F. N., Juliasari, L., Ramadhani, N. P., & Ulya, C. (2023). *Pemanfaatan Media Prezi Dalam Pembelajaran Bahasa*. 307–313.
- Alfan, M., Ardian, Y., Yanuarmawan, D., Studi, P., Akuntansi, D., & Kediri, P. P. (2023). *Jurnal Akuntansi dan Ekonomi Bisnis*
- Amalia, A. F. (2022). *Pengembangan video tutorial pewarnaan tekstur bahan sesuai desain di smk negeri 3 malang*. 04(September), 26–32.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
- Bahrudin, B., Saputra, M. D., & Hapsari, F. (2023). Modul Elektronik Berbasis Hots Pada Pokok Bahasan Sistem Informasi Akuntansi Dan Persamaan Dasar Akuntansi. *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 442.
- Candrawaty, D. A. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 7456–7465.
- Fikriyah, U., Salsabila, C., Karimah, N., Gunawan, A., & Adinugraha, H. H. (2022). Sosialisasi Pengenalan Akuntansi Dasar Kepada Siswa-Siswi Sman 1 Wiradesa. *JUPADAI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 115–119.
- Fitria, T. I., Istiana, R., & Mulyawati, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Materi Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 2 Perubahan Lingkungan*. 5(2), 538–544.
- Mardetini, E., Fatimah, S., & Amrina, D. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Visual, Auditory, Kinesthick Berbantu Multimedia Berbasis Prezi Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.
- Masnunah, M., Lestari, N. D., & Aradea, R. (2020). Pemanfaatan Limbah Kain Songket dan Jumputan Khas Sumatera Selatan Sebagai Media Pembelajaran Kewirausahaan. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 7(2), 131–145. <https://doi.org/10.36706/jp.v7i2.12237>
- Mulyadi, R., Faturohman, N., Nulhakim, L., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya Jakarta, I. J., Serang, K., & Banten, P. (2023). Pengembangan Media Prezi Video dalam Pembelajaran

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

- Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1).
- Pramudito, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensidi Smk Muhammadiyah 1 Playen.
- Sahala, B. (Brinton), Ratnawati, V. (Vince), & Darlis, E. (Edfan). (2021). Analisis Tingkat Pemahaman Mahasiswa Akuntansi terhadap Konsep Dasar Akuntansi pada Mahasiswa Akuntansi di Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Riau*, 1(1), 33328.
- Sari, R. C., & Si, M. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Tax-Xl Materi Pelajaran Menyiapkan Surat Pemberitahuan (SPT) Pajak Kelas XII AKuntansi*. 1–19.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71–80. <https://doi.org/10.31851/neraca.v2i2.2690>
- Satria, M. R., & Fatmawati, A. P. (2021). Penyusunan Laporan Keuangan Perusahaan Menggunakan Aplikasi Spreadsheet. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 3(2), 320–338. <https://doi.org/10.32670/fairvalue.v3i2.146>
- Sukmanasa, E., Kurnia, D., Muhajang, T., Novita, L., Maulina, S., & Solving, P. (2023). Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Pada Pembuatan Bahan Ajar Tema Selalu Berhemat Energi Berbasis Aplikasi Prezi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Keguruan Dan Pendidikan Univeritsa Triologi*, 6(1). <https://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/jpmikp/article/view/1630>
- Wafi, H. (2022). *library.uns.ac.id digilib.uns.ac.id 81*. 81–141.
- Wahyu, Y. (2024). *media pembelajaran prezi. XX*.
- Wartoyo, F. X. (2022). Menakar Korelatifitas Merdeka Belajar Dengan Sistem Pendidikan Nasional Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dan Pancasila. *Widya Pranata Hukum : Jurnal Kajian Dan Penelitian Hukum*, 4(2), 140–153. <https://ejournal.widyamataram.ac.id/index.php/pranata/article/view/682>
- Wati, I. F., Yuniawatika, Y. Y., & Murdiah, S. (2020). Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.31880>
- Wayan, I., Sn, S., Sn, M., Ayu, G., Trisna, A., & Pd, P. S. (2024). *Penggunaan Media Aplikasi Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Peserta Didik SMKN 2 Denpasar diartikan sebagai interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik , terjadi dalam konteks*. 2(1).
- Widiyanti, R., & Kurniawan, R. Y. (2021). Efektivitas Bahan Ajar E-Book Berbasis Scientific Approach pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2803–2818. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/942>
- wilujeng, R. (2023). 4) 1) 3) 4). 1(1), 164–179.
- Yatti, I., & Ak, M. (2020). *Dasar-Dasar Akuntansi*.
- Yusuf, D., & Afandi, F. N. (2020). Aplikasi Absensi Berbasis Android Menggunakan Validasi Kordinat Lokasi Dan Nomor Handpone Guna Menghindari Penularan Virus Covid 19. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 10(1), 16–22. <https://doi.org/10.36448/jmsit.v10i1.1492>