



## Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 5 Nomor 3 Juni 2023 Halaman 1534 - 1542

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

### Pengembangan Media “Accounting Card” Berbasis Qr Code pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian

Siti Masyulah<sup>1✉</sup>, Moh. Danang Bahtiar<sup>2</sup>

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia<sup>1,2</sup>

e-mail : [sitimasyulah.19037@mhs.unesa.ac.id](mailto:sitimasyulah.19037@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [mohbahtiar@unesa.ac.id](mailto:mohbahtiar@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai proses, kelayakan media, dan juga respon peserta didik terhadap pengembangan media “Accounting Card” Berbasis Qr Code pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Program Keahlian materi jurnal penyesuaian di SMKS Yapalis Krian. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dicirikan dengan adanya 5 tahap pengembangan yakni analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Pengembangan media ini melewati proses telaah dan validasi oleh 1 validator ahli media yang berasal dari dosen dan juga 2 validator ahli materi yang berasal dari Dosen dan juga guru pengampu di SMK sebelum pelaksanaan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan secara terbatas kepada 20 peserta didik di salah satu kelas X Jurusan Akuntansi SMK Yapalis Krian. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Program Keahlian materi jurnal penyesuaian di SMKS Yapalis Krian memperoleh kategori sangat layak dan mendapat respon positif dari peserta didik.

**Kata Kunci:** Accounting Card, Qr Code, Dasar-Dasar Program Keahlian, Media Pembelajaran, Jurnal Penyesuaian, Sekolah Menengah Kejuruan.

#### Abstract

*The research aims to find out about the process, the feasibility of the media, and also the responses of students to the development of the Qr Code-Based "Accounting Card" media in Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian in adjusting journal material at SMK Yapalis Krian. This type of research is development research with reference to the ADDIE development model which is characterized by the existence of 5 stages of development namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The development of this media went through a process of review and validation by 1 media expert validator from lecturers and also 2 material expert validators from lecturers and also supporting teachers at SMK before carrying out product trials. Product trials were carried out on a limited basis to 20 students in one of class X Accounting Department at SMK Yapalis Krian. The results of this study can be concluded that the Qr Code-Based "Accounting Card" media in the Basics of the Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian in adjusting journal material at SMK Yapalis Krian received a very decent category and received a positive response from students.*

**Keywords:** Accounting Card, Qr Code, Learning media, adjustment journal, Vocational High School, Dasar-Dasar Program Keahlian.

Copyright (c) 2023 Siti Masyulah, Moh. Danang Bahtiar

✉ Corresponding author :

Email : [sitimasyulah.19037@mhs.unesa.ac.id](mailto:sitimasyulah.19037@mhs.unesa.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5296>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat di seluruh dunia, hal ini membawa berbagai dampak dalam beberapa aspek kehidupan terutama aspek pendidikan. Terlebih memasuki era digital, internet semakin berkembang dan banyak digunakan oleh masyarakat di dunia untuk memperoleh berbagai informasi (Badan Pusat Statistik, 2022). Dalam ranah pendidikan, teknologi memiliki berbagai peran salah satunya adalah sebagai media atau alat pembelajaran pendukung untuk meningkatkan motivasi serta minat peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar. Selain itu teknologi juga dapat menunjang peserta didik untuk memperoleh informasi tambahan melalui internet.

Melalui adanya kemajuan teknologi dan informasi, diharapkan dunia pendidikan memiliki kesanggupan untuk mempersiapkan sumber daya manusia dengan adanya kemampuan abad ke-21, kemampuan abad 21 ini dapat diperoleh dan diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar formal berdasarkan atas pemusatan pada pendidikan abad 21. Kompetensi yang ditekankan pada abad ke-21 ini meliputi kapabilitas dibidang pengetahuan dan kapabilitas dibidang media, informasi dan teknologi. Keberhasilan prinsip dalam pembelajaran abad 21 akan melahirkan peserta didik yang menguasai keterampilan yang juga sering disebut dengan 4C, yaitu, *Creativity* (kreativitas), *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Capacity for Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama) (Kemendikbud, 2017).

Namun, berdasarkan atas implementasi pembelajaran abad 21, aspek keberhasilan bukan hanya berfokus pada keberhasilan peserta didik. Akan tetapi guru juga dituntut untuk memiliki pengetahuan mengenai teknologi dan penggunaannya untuk pengimplementasian dalam proses atau kegiatan untuk belajar dan mengajar. Oleh sebab itu, dalam implementasi pendidikan abad-21 pengajar diharuskan untuk menguasai komponen *Technological pedagogical content knowledge* atau *TPACK*. *Technological pedagogical content knowledge* atau yang biasa disebut dengan *TPACK* ini memiliki beberapa komponen terpisah diantaranya materi, pedagogik dan juga teknologi, namun ketiganya tidak dapat untuk dipisahkan dalam menjadi seorang pendidik profesional (Akhwani & Rahayu, 2021). Cita-cita atau keberhasilan dalam pengimplementasian abad 21 tersebut serasi dengan cita-cita pengimplementasian kurikulum yang saat ini diterapkan yaitu kurikulum merdeka belajar, diantaranya penerapan proyek penguatan profil Pancasila, pembelajaran berpusat pada peserta didik dan aspek utama adalah digitalisasi pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Kominfo, (2019) digitalisasi pendidikan merupakan kemajuan terkini yang memanfaatkan atas perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mempermudah proses belajar mengajar. Salah satu bentuk pengintegrasian digitalisasi dalam kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Quick Response Code* atau *QR Code*. Penggunaan *Quick Response Code* atau *QR Code* dalam pembelajaran memberikan keleluasaan untuk lebih aktif dalam proses atau kegiatan belajar mengajar kepada peserta didik.

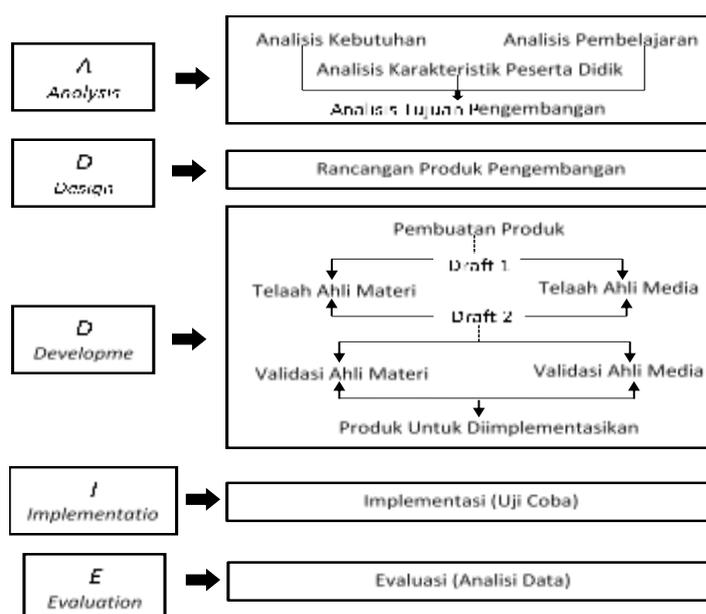
Melalui hasil observasi peneliti di SMKS Yapalis Krian diketahui bahwasanya mayoritas media pembelajaran yang diterapkan ke peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar adalah menggunakan *microsoft powerPoint*. Penggunaan media ini digunakan sebagai alat pendukung pengajar dalam penyajian atau proses transmisi materi pembelajaran pada peserta didik karena setiap kelas sudah dilengkapi dengan adanya Lcd Proyektor, akan tetapi peserta didik dinilai masih membutuhkan media pembelajaran pendukung lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas serta membantu dalam pemahaman konsep atas materi yang sedang dipelajari terutama untuk materi jurnal penyesuaian. Selain itu, dinyatakan bahwa peserta didik yang tuntas belum mencapai kriteria yang ditentukan yaitu sebesar 78% hal tersebut dapat dilihat dengan mengintegrasikan hasil belajar dengan ketercapaian tujuan kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar membutuhkan inovasi baru terkait media pembelajaran yang dapat membangkitkan

minat dan memotivasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar. Media tersebut yakni berbentuk kartu berbasis QR Quick Response Code atau QR Code tau. Media pembelajaran berbentuk kartu berbasis Quick Response Code QR Code tau digunakan sebagai alternatif inovasi dalam media pembelajaran karena sebagai bentuk implementasi pembelajaran abad 21 dengan menerapkan digitalisasi pendidikan melalui bantuan IPTEK.

Selain itu, terdapat beberapa penelitian yang sudah membuktikan bahwasanya media pembelajaran inovatif terutama dalam berupa telah memberikan kontribusi yang berarti terhadap motivasi serta semangat belajar peserta didik. Salah satunya hasil penelitian dari Rahim et al., (2022) dikatakan, adanya jumlah peningkatan melalui media kartu, seperti kegiatan siswa yang semakin aktif. Hal ini karena adanya media pembelajaran yang merangsang rasa ingin tahu siswa. Oleh sebab itu, tujuan dari adanya penelitian pengembangan ini diantaranya: 1) Mengetahui proses pengembangan media “Accounting Card” Berbasis Qr Code, 2) Mengetahui kelayakan media “Accounting Card” Berbasis Qr Code. 3) Mengetahui respon peserta didik terhadap media “Accounting Card” Berbasis Qr Code. Berdasarkan uraian diatas, tim peneliti melakukan penelitian dengan judul: “pengembangan media “Accounting Card” Berbasis Qr Code pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Domain Akuntansi Dasar materi jurnal penyesuaian di SMKS Yapalis Krian”.

## METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang diperkenalkan oleh oleh Reiser dan Mollenda pada tahun 1967 dan kemudian model ADDIE tersebut dikembangkan oleh Robert Maribe Brach pada tahun 2009. Model pengembangan ini terdiri dari 5 fase pengembangan yakni Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (Sugiyono, 2019). Model pengembangan ini dipilih karena dapat digunakan untuk berbagai pengembangan produk seperti pengembangan strategy pembelajaran, model pembelajaran, bahan ajar serta pengembangan media pembelajaran yang cocok untuk bidang penelitian yang dilaksanakan. Proses pengembangan yang dilakukan dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. Prosedur Pengembangan**

Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi: validator materi, validator media dan juga peserta didik SMKS Yapalis Krian untuk tahap implementasi produk dengan uji coba terbatas. Jenis data yang diperoleh dan digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket terbuka dan angket tertutup. Data kualitatif dalam penelitian ini ditinjau dari data non angka dan bersifat subyektif yang diperoleh dari hasil telaah atas proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari berbagai subjek uji coba pengembangan baik dari ahli materi, ahli media dan peserta didik. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari data angka yang bersifat objektif, data ini diperoleh dari penilaian-penilaian kelayakan produk pengembangan berupa validasi ahli materi, validasi ahli media, dan data respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Metode analisis data yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini yakni analisis kualitatif untuk memperoleh tanggapan komentar atau saran mengenai draft pengembangan Media “Accounting Card” Berbasis QR Code sebagai media belajar untuk materi jurnal penyesuaian pada mata pelajaran Dasar-dasar program keahlian dan juga analisis secara kuantitatif menggunakan perhitungan skor Menurut skala likert dan juga perhitungan skor menurut Skala Gultman.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan hasil dan pembahasan dari penelitian yang diuraikan melalui berbagai proses diantaranya adalah: 1) proses pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 fase pengembangan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*, 2) Tingkat dan penilaian kelayakan yang ditinjau dengan validasi oleh ahli materi dan media serta 3) respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Berikut adalah hasil penelitian pengembangannya:

### a. Proses Pengembangan Media

Proses pengembangan media “Accounting Card” Berbasis Qr Code ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 fase pengembangan yakni analisis atau Analysis, Desain atau Design, Pengembangan atau Development, Implementasi atau Implementation dan Evaluasi atau Evaluation. Pada tahap yang paling awal dari tahap pengembangan ini adalah tahap analisis, tahap analisis ini terdiri dari analisis kebutuhan, Analisis pembelajaran, Analisis Peserta didik dan juga analisis Tujuan Pengembangan. Berbagai tahapan analisis ini dilakukan untuk mengetahui mengenai kinerja yang terjadi di lapangan dan beberapa aspek tentang kinerja sekolah diantaranya: kurikulum yang sedang diterapkan, pelaksanaan dan proses kegiatan belajar mengajar di kelas, karakteristik peserta didik, serta tujuan pengembangan produk sehingga produk yang dihasilkan nantinya akan sesuai dan tepat guna dalam kegiatan pembelajaran. Analisis dari berbagai tahapan pengembangan dapat disimpulkan bahwa melalui hasil observasi mengenai berbagai analisis produk yang dilakukan dapat disimpulkan tujuan dari adanya penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran tambahan yang ditujukan untuk proses pemahaman konsep untuk materi jurnal penyesuaian pada Mata Pelajaran Dasar - Dasar Program Keahlian yang inovatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Tahap yang kedua dalam proses pengembangan media “Accounting Card” Berbasis Qr Code ini adalah tahap Desain (Design), pada tahap ini peneliti melakukan pendefinisian produk setelah tahap analisis yang dilakukan untuk menyiapkan rancangan berupa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code untuk materi jurnal penyesuaian pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian yang dikembangkan sampai berbentuk Prototype. Pada tahap ini peneliti membagi tahap desain menjadi 2 rangkaian yakni tahap desain Pra Produksi yang dilakukan dengan perumusan modul ajar, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Serta yang selanjutnya ialah tahap desain penyusunan rancangan desain yang dimulai dari desain logo media/produk, Kartu Qr, Tampilan akses Qr, Tampilan komponen

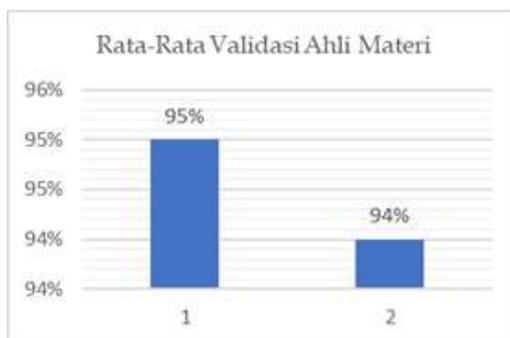
pendukung seperti buku pedoman, kunci jawaban dan juga kemasan dari media/produk. Penyusunan desain ini menggunakan platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi “Canva” dan *website qrcode-generator* sebagai bantuan untuk pembuatan Qr-Code. Tahap yang ketiga yakni tahap Pengembangan (*Development*), tahap ini merupakan tahapan pengimplementasian dan pendefinisian produk hingga menjadi produk jadi berupa kartu Qr dan beberapa elemen pendukung lainnya dari desain yang sudah disusun pada tahap sebelumnya. Media “Accounting Card” Berbasis Qr Code terdiri dari kartu Qr, buku pedoman dan kunci jawaban. Setelah draft 1 selesai diproduksi maka tahap yang selanjutnya ialah proses telaah oleh validator ahli baik dari ahli materi ataupun ahli media. Proses telaah ini dimaksudkan agar memperoleh saran dan masukan dari para validator. Perbaikan dilakukan sesuai dengan saran atau masukan dari para validator baik validator ahli materi maupun validator ahli media untuk kemudian disusun menjadi draft II.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi (*Implementation*). Tahap ini merupakan tahap uji coba produk atau draft II setelah dilakukan perbaikan atas saran dan masukan dosen validator. Tahap uji coba ini dilakukan kepada 20 peserta didik di kelas X Akuntansi yang telah memenuhi kriteria sebagai subjek uji coba yakni telah menerima materi jurnal penyesuaian pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang sedang dikembangkan yakni media “Accounting Card” Berbasis Qr Code sebagai media untuk mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian materi jurnal penyesuaian. Pelaksanaan uji coba diawali dengan pengenalan identitas peneliti atau pengembang dan tujuan dari uji coba. Kemudian dilanjutkan untuk melakukan transfer media kepada peserta didik dan menginstruksikan peserta didik untuk mengoperasikan media tersebut. Setelah selesai mengoperasikan media, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik dan diberi kesempatan untuk bertanya apabila ada pertanyaan terkait media yang dikembangkan atau dari angket respon yang kurang dipahami. Tahap yang terakhir yakni tahap Evaluasi (*Evaluation*), Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan menentukan apakah media yang sedang dikembangkan yakni media “Accounting Card” Berbasis Qr Code dibuat sesuai kebutuhan yang ada di lapangan dan sesuai atau tidak dengan yang diharapkan. Akan tetapi dalam setiap tahapan terdapat evaluasi formatif untuk kebutuhan revisi sehingga dari setiap tahapan yang sudah dilakukan diperoleh hasil akhir berupa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code untuk Mata Pelajaran Dasar - Dasar Program Keahlian materi jurnal penyesuaian di SMKS Yapalis Krian.

**b. Kelayakan media “Accounting Card” Berbasis Qr Code**

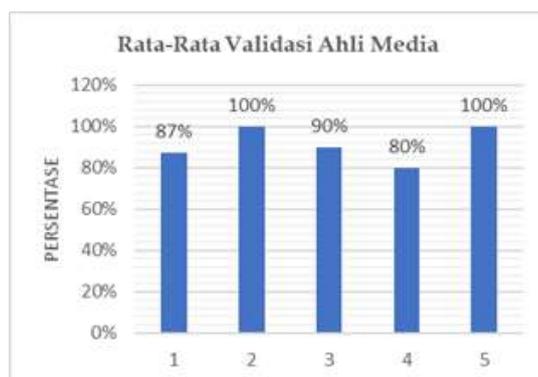
Kelayakan media “Accounting Card” Berbasis Qr Code diketahui berdasarkan atas analisa data hasil dari lembar validasi ahli materi dan juga lembar validasi ahli media. Lembar validasi yang telah diisi oleh para ahli atau validator ini kemudian diolah secara kuantitatif oleh peneliti dengan menggunakan skala likert. Lembar validasi ahli materi meliputi dua aspek penilaian, komponen tersebut memiliki beberapa komponen diantaranya: komponen kualitas isi dan tujuan dan juga komponen kualitas instruksional. Pada komponen kualitas isi dan tujuan ini, prosentase rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 93% dengan kriteria yakni sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwasanya latihan soal dan pembahasan materi yang disampaikan dalam media “Accounting Card” Berbasis Qr Code telah mencakup materi dalam aspek capaian pembelajaran yang dijadikan sebagai tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Pada komponen selanjutnya yakni komponen kualitas instruksional prosentase rata-rata yang didapatkan adalah sebesar 95% dengan kriteria sangat layak. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya latihan soal dan pembahasan yang disajikan telah memenuhi indikator berdasarkan atas komponen kualitas instruksional. Soal dan pembahasan yang diangkat dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik, dapat memberikan dampak bagi guru dan juga pembelajarannya, dan juga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran baik secara tim maupun individu untuk belajar secara mandiri. Berdasarkan akumulasi dan perolehan nilai kedua komponen kelayakan diatas untuk konteks materi, dapat diketahui

rata-rata prosentase yang dihasilkan adalah sebesar 94% dengan kriteria sangat layak, hal ini berarti bahwa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code untuk materi jurnal penyesuaian pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar terlebih dalam kegiatan pembelajaran mengenai pemahaman konsep.



**Gambar 2. Grafik Rata-Rata Validasi Ahli Materi**

Sedangkan, menurut penilaian ahli validator dalam lembar validasi ahli media terdapat lima komponen yang menjadi dasar penilaian terkait Kualitas Teknis. Komponen-komponen tersebut terdiri dari Keterbacaan, Mudah digunakan, Kualitas Tampilan, Kualitas Pengelolaan Program dan Kualitas Pendokumentasiannya. Pada komponen keterbacaan, prosentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 87% dengan kategori sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code memiliki ketepatan dalam aspek pemilihan huruf, pemilihan model dan warna teks serta penggunaan bahasa untuk diterapkan dalam pembelajaran untuk peserta didik. Pada komponen mudah digunakan, prosentase rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code ini dapat dipindai dengan mudah sehingga tidak menyulitkan guru maupun peserta didik apabila diterapkan dalam pembelajaran. Komponen selanjutnya yakni kualitas tampilan, pada komponen ini prosentase rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 90% dengan kriteria sangat layak yang mana hal ini dapat disimpulkan bahwa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code ini telah memenuhi indikator-indikator yang ada dalam penilaian kualitas tampilan seperti ukuran kartu, kesesuaian pemilihan warna dan *background* dalam media, kesesuaian pengaturan tata letak dan juga kepraktisan untuk jangka waktu Panjang. Pada komponen selanjutnya yakni kualitas tampilan program, prosentase rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 80% dengan kriteria layak. Hal ini menunjukkan bahwa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code dapat dikelola dengan baik serta dapat diimplementasikan untuk kegiatan belajar mengajar pada peserta didik. Komponen yang terakhir yakni kualitas pendokumentasiannya, dalam komponen ini prosentase rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 100% dengan kriteria sangat layak yang mana hal ini disimpulkan bahwasanya media “Accounting Card” Berbasis Qr Code ini dapat disimpan dan digunakan kembali untuk pembelajaran di masa yang akan datang selanjutnya. Hasil kelima komponen diatas dapat diketahui perolehan prosentase rata-rata validasi oleh ahli media yaitu sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian materi jurnal penyesuaian.



Gambar 3. Grafik Rata-Rata Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh diatas, dapat disimpulkan bahwasanya prosentase rata-rata yang diperoleh dari para validator baik dari validator ahli materi maupun validator ahli media yaitu sebesar 92% dengan kriteria sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian materi jurnal penyesuaian di SMKS Yapalis Krian ini layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas untuk peserta didik.

c. **Respon peserta didik terhadap media “Accounting Card” Berbasis Qr Code**

Berdasarkan hasil revisi berupa draft II yang disusun berdasarkan saran atau komentar para validator baik dari validator materi maupun untuk validator ahli media langkah selanjutnya yakni pengujian pada peserta didik. Uji coba dilakukan kepada 20 peserta didik kelas X Akuntansi di SMK Yapalis Krian dengan. Pelaksanaan uji coba diawali dengan adanya pengenalan identitas oleh peneliti kemudian dilanjutkan dengan penjelasan tujuan uji coba serta proses yang akan dilaksanakan dalam proses uji coba produk/media berlangsung. Langkah selanjutnya yakni melakukan transfer media kepada peserta didik untuk dapat mulai dipindai dan dioperasikan sesuai dengan intruksi dan juga arahan. Setelah peserta didik melewati percobaan produk selanjutnya adalah pengisian angket respon oleh peserta didik hal ini ditujukan untuk mengetahui pengalaman belajar peserta didik dalam menggunakan media yang sedang dikembangkan serta menerima masukan dan saran atas media yang sedang dikembangkan dari sudut pandang peserta didik. Angket respon peserta didik ini kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala Gultman.

Hasil dari adanya angket respon peserta didik memperoleh prosentase rata-rata sebesar 98% dengan kriteria “Sangat Memahami”, hal ini dapat diartikan bahwa dengan pengimplementasian media “Accounting Card” Berbasis Qr Code memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik hal ini karena media dapat membantu peserta didik untuk untuk lebih memahami materi terkait jurnal perusahaan berdasarkan pada komponen-komponen yang dinilai pada angket. Komponen-komponen tersebut diantaranya aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional serta kualitas teknis. Kualitas isi memperoleh skor 40, dalam skala prosentase adalah 100% atau kriteria sangat memahami, hal ini menunjukkan bahwa menurut peserta didik media “Accounting Card” Berbasis Qr Code dapat membantu peserta didik untuk meninjau kembali konsep-konsep yang telah dipelajari karena penyajian soal dinilai baik dan soal sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang sudah peserta didik laksanakan.

Komponen yang selanjutnya yakni aspek kualitas instruksional yang memperoleh 80 atau dalam skala prosentase adalah 100% dengan kategori sangat memahami, artinya menurut peserta didik media “Accounting Card” Berbasis Qr Code merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah untuk dimainkan sehingga mampu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk belajar, berpikir kritis serta memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengesankan. Selain itu,

untuk komponen yang terakhir yakni kualitas teknis yang memperoleh skor sebesar 95 atau 95% dalam skala prosentasi dengan kategori sangat memahami. Hal ini menunjukkan bahwa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code menurut peserta didik dapat membantu dalam memberikan pemahaman lanjutan mengenai materi jurnal penyesuaian dengan didukung pemilihan bahasa yang tepat, akses Qr yang mudah digunakan dan dipindai, perpaduan warna yang menarik serta pengelolaan media yang dapat digunakan dengan lancar.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa media “Accounting Card” Berbasis Qr Code sebagai media untuk Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian materi jurnal penyesuaian di SMKS Yapalis Krian sangat layak untuk diterapkan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan prosentase yang diperoleh dari validator dan juga respon peserta didik. Prosentase rata-rata yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu sebesar 94%, dan dari validasi ahli media yaitu sebesar 90%, sehingga prosentasi rata-rata dari hasil validasi para ahli yaitu sebesar 92%. Selain itu media “Accounting Card” Berbasis Qr Code juga memperoleh respon yang sangat baik dari peserta didik dengan prosentase rata-rata sebesar 98% berdasarkan atas angket respon peserta didik setelah adanya proses uji coba produk.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media “Accounting Card” Berbasis Qr Code dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan yang dilakukan ini menghasilkan produk berupa game sebagai media pendukung pembelajaran yang diperuntukkan dalam proses pemahaman untuk materi jurnal penyesuaian pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Domain Akuntansi Dasar, permainan ini berupa kartu yang terdapat Qr yang dapat dipindai untuk mengakses laman game, permainan ini berisi latihan soal dan video pembahasan sebagai penguat pemahaman konsep peserta didik atas materi yang sedang dipelajari. Kelayakan media “Accounting Card” Berbasis Qr Code untuk materi jurnal penyesuaian pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Domain Akuntansi Dasar ini memperoleh hasil dengan kriteria sangat layak. Kelayakan media yang dikembangkan dinilai oleh ahli materi dan juga ahli media berdasarkan atas beberapa aspek penilaian. Dengan akumulasi penilaian dari kedua validator adalah sebesar 92% atau memperoleh kriteria sangat layak. Selain itu, Respon peserta didik terhadap media “Accounting Card” Berbasis Qr Code ini memperoleh kriteria sangat memahami dengan prosentase rata-rata sebesar 98% dari peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwasanya media “Accounting Card” Berbasis Qr Code sangat baik untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar untuk materi jurnal penyesuaian pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian di SMK Yapalis krian berdasarkan dari penilaian ahli validator dan juga respon peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhwani, A., & Rahayu, D. W. (2021). Analisis Komponen TPACK Guru SD sebagai Kerangka Kompetensi Guru Profesional di Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1918–1925. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1119>
- Badan Pusat Statistik. (2022, September 30). *Indeks Pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi 2021*. Bps.Go.Id. <https://www.bps.go.id/publication/2022/09/30/5fe4f0dbccd96d07098c78d3/indeks-pembangunan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-2021.html>
- Kemendikbud. (2017, June 14). *Pendidikan Karakter Dorong Tumbuhnya Kompetensi Siswa Abad 21*. <https://www.kemdikbud.go.id/>

- 1542 *Pengembangan Media “Accounting Card” Berbasis Qr Code pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian - Siti Masyulah, Moh. Danang Bahtiar*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.5296>
- Kominfo. (2019, October 17). Digitalisasi Sekolah Percepat Perluasan Akses Pendidikan Berkualitas di Daerah 3T. <https://www.kominfo.go.id/>.
- Rahim, Abd. R., Syamsuri, A. S., Syukur, A., & Irsyad, N. A. (2022). Kartu Kata Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4706–4712. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2786>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.; 3rd ed.). ALFABETA .