

Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Accurate Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Komputer Akuntansi di SMKN 1 Sooko Mojokerto

Nuzula Rizqiyah*¹, Rochmawati²

^{1,2}Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
Email: ¹nuzula.22035@mhs.unesa.ac.id, ²rochmawati@unesa.ac.id

Abstrak

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan Lembaga yang berperan dalam mempersiapkan lulusan yang siap kerja, sehingga pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat membantu dalam berlatih keterampilan praktik sekaligus memahami konsep praktik. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga menyebabkan kebingungan selama proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video tutorial *accurate* dan mengetahui kelayakan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Evaluation, Implementation*). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui angket validasi para ahli dan angket respon peserta didik. Adapun subjek penelitiannya adalah ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan 20 peserta didik kelas XI AKL. Hasil penelitian pengembangan dinyatakan “Sangat Layak” berdasarkan hasil dari ahli materi (90%), ahli bahasa (96%), ahli media (97,5%). Respon peserta didik juga menunjukkan kategori “Sangat Baik” dengan persentase 94%. Dengan demikian, media pembelajaran audiovisual berbasis video tutorial *accurate* layak diterapkan dalam proses pembelajaran komputer akuntansi di SMKN 1 Sooko Mojokerto.

Kata Kunci: *Accurate Online, ADDIE, Komputer Akuntansi, Media Pembelajaran, Video Tutorial*

Abstract

Vocational High Schools (SMK) play a key role in preparing graduates for the workforce; therefore, the selection of learning media must be tailored to students' needs to help them practice practical skills while understanding practical concepts. Preliminary study results indicate that the learning media currently in use are not yet tailored to students' needs, leading to confusion during the learning process. The objective of this study is to develop accurate video tutorial-based audiovisual learning media and to determine the feasibility and student response to the developed learning media. This research employs the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Evaluation, Implementation). Data in this study were collected through expert validation questionnaires and student response questionnaires. The research subjects included subject matter experts, language experts, media experts, and 20 Grade 11 AKL students. The development results were rated “Highly Feasible” based on the scores from the subject matter experts (90%), language experts (96%), and media experts (97.5%). Student responses also fell into the “Very Good” category with a 94% approval rate. Thus, the video tutorial-based audiovisual learning media is suitable for implementation in the accounting computer learning process at SMKN 1 Sooko Mojokerto.

Keywords: *Accurate Online, ADDIE, Computerized Accounting, Learning Media, Video Tutorial*

1. PENDAHULUAN

Orientasi kurikulum pendidikan di Indonesia mengalami pergeseran menuju digitalisasi akibat adanya revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0, sehingga mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Perez et al., 2025). Salah satu lembaga pendidikan yang terdampak oleh perubahan tersebut adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang memiliki peran dalam menyiapkan peserta didik agar memiliki kompetensi dan keterampilan sesuai kebutuhan dunia kerja (Habibie & Nurdin, 2022). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran di SMK lebih menitikberatkan pada kegiatan praktik,

sehingga diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik agar dapat membantu pemahaman materi secara lebih efektif (Miftah & Rokhman, 2022).

Pada kompetensi keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), pembelajaran komputer akuntansi merupakan salah satu elemen penting dalam membekali peserta didik dengan keterampilan praktik berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan industri (Yuliana & Listiadi, 2021). Salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran tersebut adalah *Accurate Online* karena telah memenuhi standar akuntansi dan perpajakan yang berlaku di Indonesia (Dewi & Premananda, 2024). Namun, penggunaan *Accurate Online* dalam pembelajaran memerlukan media yang mampu membantu peserta didik memahami dan mempraktikkan setiap tahapan penggunaan aplikasi secara sistematis.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMKN 1 Sooko Mojokerto menunjukkan bahwa pada pembelajaran komputer akuntansi, penggunaan media yang digunakan masih terbatas pada buku cetak, jobsheet serta instruksi tertulis. Menurut Abdala (2024), media tersebut efektif untuk menyampaikan konsep dan istilah, namun kurang optimal apabila diterapkan dalam pembelajaran praktik tanpa didukung oleh media tambahan. Di sisi lain, penggunaan video tutorial yang bersumber dari YouTube juga telah diterapkan, tetapi belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap beberapa kanal YouTube, sebagian video masih menampilkan perbedaan fitur dan tampilan menu akibat adanya pembaruan aplikasi *Accurate Online*. Sementara itu, video yang telah menggunakan fitur terbaru justru melewati beberapa tahapan penting dalam penerapan studi kasus, seperti pengaturan fitur, sehingga mempengaruhi tampilan menu dan alur pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kebingungan dan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada capaian hasil belajar. Berdasarkan kondisi tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan utama dalam pembelajaran komputer akuntansi di SMKN 1 Sooko Mojokerto adalah belum tersedianya media pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan praktik penggunaan *Accurate Online*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu menjembatani pemahaman teori dengan praktik penggunaan *Accurate Online*. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media audiovisual berbasis video tutorial. Media audiovisual merupakan media yang memadukan unsur visual dan audio dalam penyampaian informasi (Siregar et al., 2024). Pemilihan video tutorial didasarkan pada karakteristiknya yang mampu menyajikan tahapan proses secara sistematis sesuai materi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik (Mandalika & Syahril, 2020). Hal ini didukung oleh penelitian Sural & Sağlık (2024) yang menyatakan bahwa video tutorial memiliki sifat prosedural dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterampilan peserta didik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan video tutorial dalam pembelajaran komputer akuntansi mampu membantu peserta didik dalam memahami tahapan pencatatan transaksi secara lebih jelas dibandingkan dengan penggunaan modul dan power point (Wulandari & Listiadi, 2018). Temuan tersebut didukung oleh penelitian Apriliana & Rochmawati (2023) serta Maulida & Hardini (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video efektif dalam menunjang pembelajaran praktik akuntansi di SMK. Namun, penelitian pengembangan media audiovisual berbasis video tutorial yang secara khusus dirancang mengikuti alur praktik penggunaan *Accurate Online* sesuai kebutuhan pembelajaran di SMK, termasuk penyesuaian terhadap pembaruan fitur dan tahapan praktik aplikasi, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis video tutorial *Accurate Online* serta mengetahui kelayakan dan respons peserta didik terhadap penggunaannya dalam pembelajaran komputer akuntansi di SMKN 1 Sooko Mojokerto.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang berfokus pada proses pengembangan produk. Sugiyono (2023) menjelaskan bahwa metode R&D merupakan suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu melalui serangkaian tahapan yang meliputi perancangan, pengembangan, serta pengujian kelayakan atau validitas produk. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan

pada karakteristiknya yang sistematis namun tetap fleksibel, sehingga memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan peserta didik sekaligus mendukung proses pengembangan media pembelajaran secara terstruktur (Rahmawati & Muhtadi, 2025). Selain itu, Martatiyana et al. (2023) menyatakan bahwa model ADDIE tidak hanya menekankan alur kerja yang runtut, tetapi juga mengintegrasikan proses validasi serta perbaikan secara berkelanjutan pada setiap tahapnya. Berdasarkan pertimbangan tersebut, model ADDIE dinilai sesuai untuk digunakan dalam pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video tutorial *Accurate* pada elemen pembelajaran komputer akuntansi.

Subjek penelitian terdiri atas dua ahli materi, satu ahli bahasa, satu ahli media, serta 20 peserta didik kelas XI AKL SMKN 1 Sooko Mojokerto. Ahli materi terdiri atas satu guru Komputer Akuntansi SMKN 1 Sooko dan satu dosen Fakultas Ekonomika dan Bisnis. Ahli bahasa merupakan dosen Fakultas Bahasa dan Seni, sedangkan ahli media merupakan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup yang bertujuan untuk memperoleh data kuantitatif. Instrumen penelitian berupa angket tertutup yang digunakan untuk memperoleh data kuantitatif. Instrumen tersebut terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta angket respon peserta didik. Adapun indikator penilaian pada masing-masing instrumen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Penilaian Ahli

Validator	Aspek Penilaian	Indikator
Ahli Materi	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kelengkapan materi, keakuratan materi, ketepatan media
	Penyajian Materi	Penggunaan Bahasa, konsistensi istilah, runtutan penyampaian materi
	Pendukung Penyajian	Relevansi studi kasus, informasi umum materi, petunjuk penggunaan media
Ahli Bahasa	Penyajian pembelajaran	Mendorong peserta didik belajar mandiri
	Kelugasan	Kebakuan istilah, keteraturan makna, struktur kalimat, efektivitas kalimat
Ahli Media	Dialogis dan interaktif	Mendorong berpikir kritis dan memotivasi peserta didik
	Komunikatif	Kejelasan pesan dan informasi
	Kaidah Bahasa	Tata bahasa, ejaan, dan penulisan
	Keterbacaan	Bahasa mudah dipahami, kejelasan suara
	Tampilan media	Kombinasi warna, kualitas gambar, tata letak
	Teknis media	Kemudahan pengoperasian dan efektivitas media
	Kegunaan	Kesesuaian media dengan kebutuhan peserta didik

Setelah melalui proses validasi, uji coba produk dilakukan kepada 20 peserta didik kelas XI AKL SMKN 1 Sooko Mojokerto dalam pembelajaran komputer akuntansi. Uji coba dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi 4 jam pelajaran (JP). Pada awal kegiatan, peneliti menjelaskan penggunaan media video tutorial *Accurate Online*, kemudian peserta didik diarahkan untuk mengakses dan membuka media tersebut. Selanjutnya, peserta didik melakukan praktik secara mandiri maupun terbimbing menggunakan video tutorial sebagai panduan pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan angket respon untuk mengetahui tanggapan terhadap media yang dikembangkan.

Data numerik dianalisis menggunakan skala *likert*, sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Layak	1
Tidak Layak	2
Cukup Layak	3
Layak	4
Sangat Layak	5

Sumber: ((Riduwan, 2019)

Selanjutnya, hasil yang diperoleh dinyatakan dalam bentuk persentase dengan mengacu pada rumus perhitungan berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\Sigma \text{Jumlah Skor Total}}{\Sigma \text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Interpretasi data persentase selanjutnya dilakukan berdasarkan Tabel 2. untuk menilai tingkat kelayakan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan dan Respon Peserta didik

Rentang Persentase	Kategori
81%-100%	Sangat Layak / Sangat Baik
61% - 80%	Layak / Baik
41% - 60%	Cukup Layak / Cukup Baik
21% -40%	Tidak Layak / Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Layak/ Sangat Tidak baik

Sumber: (Riduwan, 2019)

Menurut kriteria yang dikemukakan oleh Riduwan (2019), suatu media pembelajaran termasuk kategori "Layak" atau "Baik" jika persentase penilaiannya mencapai minimal 61% atau lebih.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

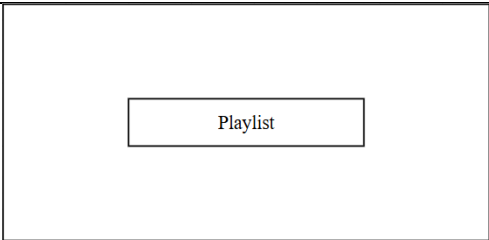
3.1. Hasil

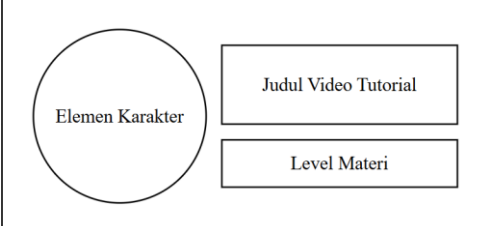
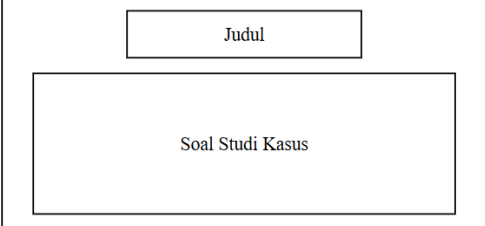
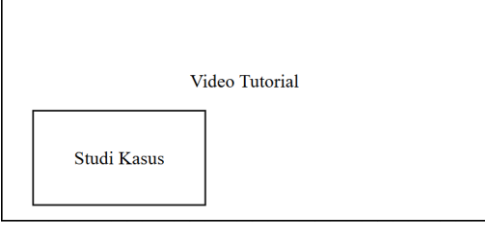
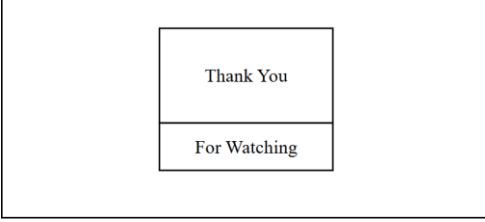
Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis video tutorial *Accurate* pada elemen pembelajaran Komputer Akuntansi menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Selain menghasilkan produk, penelitian ini juga mengevaluasi kelayakan serta mengidentifikasi respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Pemaparan hasil dilakukan berdasarkan lima tahapan dalam model ADDIE.

Tahap *Analyze* mencakup analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada *jobsheet*, buku cetak, dan video YouTube yang belum terstruktur sesuai alur pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami praktik penggunaan *Accurate* sehingga sebagian besar belum mencapai KKTP ≥ 80 . Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran audiovisual berbasis video tutorial yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran komputer akuntansi pada Kurikulum Merdeka.

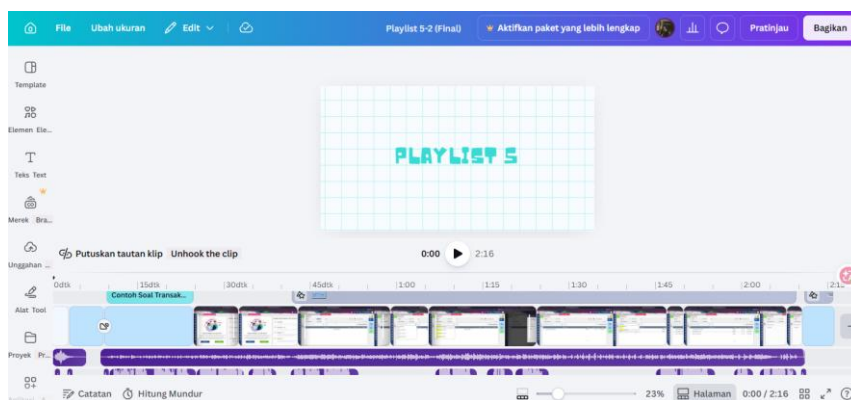
Tahap *Design* dalam penelitian ini meliputi tahap pra produksi dan penyusunan *Storyboard*. Pada tahap pra produksi, dilakukan pengumpulan materi yang disesuaikan dengan ruang lingkup praktik akuntansi perusahaan dagang. Proses ini dilakukan melalui analisis terhadap sumber pembelajaran, seperti buku cetak dan modul ajar. Selanjutnya, pada tahap penyusunan *storyboard*, dihasilkan rancangan awal video tutorial yang menggambarkan alur penyajian materi.

Tabel 4. *Storyboard* Media Pembelajaran

Aspek Tampilan	Desain	Fungsi dalam pembelajaran
Opening Video		Berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik, memberikan gambaran awal mengenai materi yang akan disampaikan atau dipelajari, serta membangun kesiapan peserta didik sebelum memasuki materi pembelajaran.

		
Contoh Studi Kasus		Berfungsi untuk memberikan ilustrasi permasalahan berdasarkan praktik perusahaan dagang, sehingga peserta didik dapat memahami penerapan materi secara kontekstual.
Tutorial Penggunaan/ Pengerjaan		Berfungsi untuk menjelaskan langkah-langkah penggunaan <i>Accurate Online</i> secara runtut dan sistematis, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti praktik secara mandiri.
Video Penutup		Berfungsi sebagai penanda berakhirnya video pembelajaran serta memberikan ucapan terimakasih kepada peserta didik setelah mengikuti pembelajaran melalui video tutorial.

Tahap *Development* merupakan tahap pengembangan produk, dimana seluruh komponen media dirancang dan disusun berdasarkan *storyboard* yang telah disiapkan sebelumnya. Pada tahap ini, proses pembuatan media dilakukan menggunakan *Canva*, yang mencakup penyuntingan video, penambahan elemen visual, pengisian suara narasi, serta pemberian *backsound* hingga terbentuk satu produk utuh berupa video tutorial. Adapun contoh hasil video tutorial ditunjukkan pada Gambar 1. - Gambar 5.



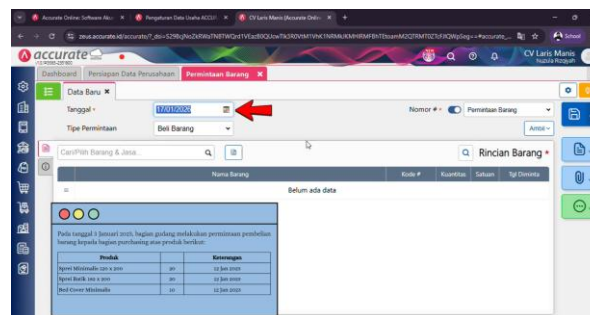
Gambar 1. Proses Pembuatan Video Tutorial



Gambar 2. Tampilan Scene 2 Video Pembuka



Gambar 3. Tampilan Contoh Studi Kasus



Gambar 4. Tampilan Video Tutorial



Gambar 5. Tampilan Video Penutup

Selanjutnya, media pembelajaran yang telah dikembangkan dilakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media guna menilai tingkat kelayakan media pembelajaran sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil tersebut disajikan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	45	90%	Sangat Layak
2	Kelengkapan Penyajian Materi	63	90%	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan aspek			90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran audiovisual berbasis video tutorial *Accurate Online* memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik pada elemen pembelajaran Komputer Akuntansi.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	Kelayakan Bahasa	48	96%	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan aspek			96%	Sangat Layak

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran telah komunikatif, jelas, dan mudah dipahami peserta didik.

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Total Skor	Persentase	Kriteria
1	Keterbacaan	15	100%	Sangat Layak
2	Kegrafikan	43	95,56%	Sangat Layak
3	Kegunaan	20	100%	Sangat Layak
Rata-rata keseluruhan aspek			97,5%	Sangat Layak

Selanjutnya, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai tersebut menunjukkan bahwa tampilan visual, keterbacaan, dan kegunaan media telah mendukung proses pembelajaran dengan baik.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media pembelajaran pada peserta didik kelas XI AKL SMKN 1 Sooko Mojokerto. Tahap ini dilakukan untuk menilai respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hasil respon peserta didik yang dihasilkan dalam tahap ini disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai	Persentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	91%	Sangat Baik
2	Kelayakan Penyajian	95%	Sangat Baik
3	Kebahasaan	96%	Sangat Baik
4	Kegrafikan	96%	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan aspek		94%	Sangat Baik

Tahap *evaluation* merupakan fase akhir dalam model pengembangan *ADDIE*. Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif dengan mempertimbangkan seluruh rangkaian proses pengembangan serta data yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan respon peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, media pembelajaran yang dihasilkan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, sehingga tidak memerlukan perbaikan lebih lanjut.

3.2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video tutorial Accurate yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan aspek materi, bahasa, dan media. Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki kualitas penyajian yang baik, baik dari segi isi materi, penggunaan bahasa, maupun tampilan visual yang mendukung proses pembelajaran.

Tingginya penilaian terhadap media pembelajaran dipengaruhi oleh penyajian video yang sistematis, penggunaan tampilan visual yang menarik, serta langkah-langkah tutorial yang disusun secara bertahap sehingga memudahkan peserta didik mengikuti proses praktik penggunaan Accurate. Selain itu, penggunaan studi kasus dalam video membantu peserta didik memahami penerapan materi secara kontekstual.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menyoroti efektivitas model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran. Asyubi et al. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan model ADDIE pada pembuatan video tutorial mampu menghasilkan media yang memenuhi standar validitas. Hal serupa juga ditemukan oleh Arfiana & Rochmawati (2023) yang mengungkapkan tingkat kelayakan media dengan rata-rata sebesar 87,23% dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, penelitian Apriliana & Rochmawati (2023) memperoleh hasil yang lebih tinggi, yaitu sebesar 94% dengan kategori yang sama. Keseluruhan hasil tersebut memperlihatkan adanya konsistensi bahwa pengembangan media pembelajaran melalui model ADDIE, khususnya dalam bentuk video, dinilai efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini dinilai mampu membantu penyampaian materi secara visual dengan alur sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang disampaikan. Kondisi ini juga terlihat dari respon positif peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran Komputer Akuntansi.

Hasil penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan video tutorial yang dikembangkan dapat menjadi alternative media yang mendukung pembelajaran mandiri serta meningkatkan efektivitas penyampaian materi, terutama pada elemen pembelajaran Komputer akuntansi. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan, yaitu hanya berfokus pada tahap pengembangan dan uji kelayakan media serta terbatas pada materi praktik perusahaan dagang. Penelitian ini juga belum mengukur secara langsung pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar serta mengembangkan media pembelajaran dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti praktik pada perusahaan manufaktur.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audiovisual berbasis video tutorial Accurate yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan dengan kategori "Sangat Layak" berdasarkan hasil penilaian ahli, yaitu ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 96%, dan ahli bahasa sebesar 97,5%. Selain itu, media pembelajaran ini memperoleh respon peserta didik dengan kategori "Sangat Baik" sebesar 94%.

Dengan demikian, media pembelajaran audiovisual berbasis video tutorial Accurate dapat digunakan sebagai alternatif media pendukung pembelajaran komputer akuntansi di SMKN 1 Sooko Mojokerto karena dinilai layak dan mendapatkan respon positif dari peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdala, J. (2024). A qualitative approach on the instructional materials used in teaching and learning of English Language in Tanzania's secondary schools. *Heliyon*, 10(14), e34129. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e34129>
- Apriliana, R., & Rochmawati, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Doratoon pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar Materi Simpanan Deposito pada Siswa SMK. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8801–8808. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2643>

- Arfiana, D. R., & Rochmawati. (2023). Pengembangan Buku Ajar Bidang ilmu Akuntansi Perbankan Kelas XI Semester Genap Berbasis Kontekstual dan Kode Qr di SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 11(1), 11–20.
- Asyubi, M. S., Kholis, N., Harimurti, R., & Zuhrie, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di Smk Negeri 1 Cerme. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 13(01), 31–37. <https://doi.org/10.26740/jpte.v13n01.p31-37>
- Dewi, N. K. U. K., & Premananda, N. L. P. U. (2024). Implementation of accounting record using accurate software at CV. Tresna. *Journal of Applied Sciences in Accounting, Finance, and Tax*, 7(2), 117–126. <https://doi.org/10.31940/jasafint.v7i2.117-126>
- Habibie, R., & Nurdin, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Cnc Di Smk Negeri 1 Padang. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 4(3), 67–72. <http://vomek.ppj.unp.ac.id>
- Mandalika, M., & Syahril, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Indonesia. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 85–92. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.725>
- Martatiyana, D. R., Usman, H., & Lestari, H. D. (2023). Application of the Addie Model in Designing Digital Teaching Materials. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 6(1), 105–109. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i1.7525>
- Maulida, F. S., & Hardini, H. T. (2025). Pengembangan Video Interaktif Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(2), 1272–1284. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6561>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Perez, C., Khasanah, F. N., Ismiyanti, Y., & Herman, H. (2025). Curriculum Innovation and Technology Based Learning for Digital Skills in Vocational Education. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 94–104. <https://doi.org/10.33050/mentari.v4i1.904>
- Rakhmawati, A., & Muhtadi, A. (2025). Development of an Acupressure Animation Video to Enhance the Facial Care Competency of Vocational High School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 1124–1135. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.7158>
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*.
- Siregar, M. N. N., Rizqi Ilyasa Aghni, Dian Normalitasari Purnama, & Siswanto. (2024). Media Video Tutorial untuk Pembelajaran Praktikum Spreadsheet Akuntansi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 7(2), 70–80. <https://doi.org/10.21009/jpi.072.08>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). ALFABETA.
- Sural, Ü. Ç., & Sağlık, Z. Y. (2024). Next-generation learning experience : The effect of activities on vocabulary knowledge and learning. *Education and Information Technologies*, 29, 20823–20853.
- Wulandari, A. R., & Listiadi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial dengan Menggunakan Camtasia Studio sebagai Bahan Pengamatan pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi (MYOB) Kelas XI di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, vol.6(no.2), 113–120. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/25688%0A>
- Yuliana, & Listiadi, A. (2021). Pengaruh Pemahaman Siklus Akuntansi , Computer Attitude , Intensitas Latihan Soal dan E-Learning terhadap Hasil Belajar Komputer Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 104–115.

Halaman Ini Dikosongkan