

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effectiveness of play on demand technology-based learning media in basic accounting courses. The population to be observed for this research is 260 students of the active Faculty of Economics class of 2022 at Djuanda University, Bogor who are taking basic accounting courses, with a total sample of 50 students who meet predetermined criteria will be taken randomly. The approach used in this study is a quantitative approach through experimental methods. The type of design used by the researcher is the One-Group Pre-test - Post-test Design. In this design there is a pre-test before being given treatment and after being given treatment it will be tested again with a post-test. For the pre-test and post-test questions, 30 of the same questions were given and for the treatment, 3 Podcast materials with different material were given. Hypothesis testing in this study used the t-test with the Paired sample t-test method. The average results obtained from the pre-test and post-test scores were 68.88 (pre-test) - 80.36 (post-test), there was a difference between the post-test and pre-test scores of 11.7 if the percentage is 17.04% and with these results it can be stated that the effectiveness of learning media with technology based on play on demand in basic accounting courses is declared effective.*

**Keywords :** *Effectiveness, Play On Demand, Experiment, Pre-Test and Post-Test, Basic Accounting Course*

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi *play on demand* pada mata kuliah akuntansi dasar. Populasi yang akan diamati untuk penelitian ini berjumlah 260 mahasiswa Fakultas Ekonomi aktif angkatan 2022 Universitas Djuanda Bogor yang sedang mengikuti mata kuliah akuntansi dasar, dengan jumlah sampel sebanyak 50 mahasiswa yang memenuhi kriteria yang sudah ditentukan akan diambil secara acak. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen. Jenis desain yang digunakan peneliti adalah *One-Group Pre-test - Pos-test Design*. Pada desain ini terdapat *Pre-test* sebelum diberi perlakuan lalu setelah diberi perlakuan maka akan di test kembali dengan *Pos-test*. Untuk soal *pre-test* dan *pos-test* yang diberikan sebanyak 30 soal yang sama dan untuk perlakuan diberikan 3 materi *Podcast* dengan materi yang berbeda. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t dengan metode uji *Paired sampel t-test*. Hasil rata-rata yang didapat dari nilai *pre-test* dengan *pos-test* sebesar 68,88 (*pre-test*) - 80,36 (*pos-test*), terdapat selisih antara nilai *Pos-test* dan *Pre-test* sebesar 11,7 jika di persentasekan sebesar 17,04 % dan dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran dengan teknologi berbasis *play on demand* pada mata kuliah akuntansi dasar dinyatakan efektif.

**Kata kunci :** Efektivitas, *Play On Demand*, Eksperimen, *Pre-Test* dan *Pos-Test*, Mata Kuliah Akuntansi Dasar