

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS REKONSTRUKSI FILM
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA KOMPETENSI DASAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI
KELAS X AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
RIO ADITYA NUGROHO
12803241022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS REKONSTRUKSI FILM
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA KOMPETENSI DASAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI
KELAS X AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI



Untuk dipertahankan di depan Tim Pengaji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui
Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Diana".

Diana Rahmawati, M.Si.
NIP. 1976020720060 4 2001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS REKONSTRUKSI FILM UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI KELAS X AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 4 KLATEN TAHUN AJARAN 2016/2017

Yang disusun oleh:

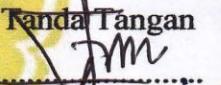
RIO ADITYA NUGROHO

12803241022

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 15 September 2016 dan
dinyatakan LULUS

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan
Abdullah Taman, M.Si.,Ak.	Ketua Pengaji Merangkap Pengaji
Diana Rahmawati, M.Si.	Pengaji Pendamping Merangkap Sekretaris
Prof. Sukirno, Ph.D.	Pengaji Utama

Tanda Tangan	Tanggal
	15/9/2016
	15/9/2016
	15/9/2016

Yogyakarta, 19 September 2016

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 1983 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : RIO ADITYA NUGROHO

NIM : 12803241022

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS REKONSTRUKSI FILM
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
BELAJAR SISWA
PADA KOMPETENSI DASAR
PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI
KELAS X AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 4
KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 8 September 2016

Penulis,



RIO ADITYA NUGROHO

NIM. 12803241022

MOTTO

“Seseorang yang optimis akan melihat adanya kesempatan dalam setiap malapetaka,
sedangkan orang pesimis melihat malapetaka dalam setiap kesempatan.”

(Sabda Nabi Muhammad S.A.W)

“If today were the last day of your life, would you want to do what you are about to
do today?”

(Steve Jobs)

“Hidup ini bukan sekedar sukses, karena sukses belum berarti bisa bermanfaat
untuk sesama”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga kelancaran, kemudahan, dan keberkahan Insya Allah selalu beriringan dalam setiap proses kepenulisan karya tulis ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada suri tauladan kami Nabi Muhammad SAW, yang Insya Allah kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir. Amin.

Dengan air mata penuh haru karya tulis sederhana ini kupersembahkan untuk:

Keluarga Cemaraku :-)

Ibuku, Euis Nuraeni

Bapakku, Andi Fajar Nugroho

Adikku, Bagus Satrio Nugroho

Bingkisan :

Pendamping langkahku, Meytha Natalia yang setia menemani, membantu, dan memberi semangat dari awal sampai akhir kepenulisan karya ini.

Sahabat karibku Akbar Yusuf Ridwanto, Sahabatku yang keren, Nanang, Fandi, saudaraku Diksi A 2012, dan segenap keluarga mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2012.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS REKONSTRUKSI FILM**
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
PADA KOMPETENSI DASAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI
KELAS X AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 4 KLATEN
TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh
RIO ADITYA NUGROHO
12803241022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten pada kompetensi dasar Persamaan Dasar Akuntansi; mengetahui kelayakan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film berdasarkan validasi dari ahli materi dan ahli media; serta mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Pengukuran keaktifan belajar dilakukan terhadap 36 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film: 1) Analisis (*Analysis*), yaitu perlu adanya inovasi media pembelajaran akuntansi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. 2) Perancangan (*Desain*), yaitu proses pembuatan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film yang berdurasi 50 menit 11 detik dalam format WMV. 3) Pengembangan (*Development*), yaitu penilaian media oleh ahli materi dengan rerata skor 4,72 dan ahli media dengan rerata skor 4,30 yang dikategorikan bahwa media ini sangat layak digunakan. 4) Implementasi (*Implementation*), yaitu tahap uji coba lapangan dengan angket yang telah teruji valid dan reliabel, hingga diperoleh data skor angket keaktifan belajar siswa awal sebesar 1848 serta angket keaktifan belajar siswa akhir dengan skor 2055. 5) Evaluasi (*Evaluation*), yaitu menghitung kategori peningkatan keaktifan belajar siswa dengan metode *Gain Score* yang diperoleh skor sebesar 0,31. Nilai 0,31 berada pada rentang 0,30 dan 0,70 yang berarti peningkatan keaktifan belajar siswa termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Dengan demikian, media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film, Persamaan Dasar Akuntansi, Keaktifan belajar, SMK, ADDIE.

**THE DEVELOPMENT OF ACCOUNTING LEARNING MEDIA
BASED FILM RECONSTRUCTION
TO INCREASE STUDENT'S LEARNING ACTIVENESS
BASIC ON THE COMPETENCE OF BASIC ACCOUNTING EQUATION
CLASS X ACCOUNTING 1 SMK NEGERI 4 KLATEN
ACADEMY YEAR 2016/2017**

By:
**RIO ADITYA NUGROHO
12803241022**

ABSTRACT

This research has a purpose: to develop The Accounting Learning Media based Films Reconstruction to increase the learning activeness of class X student's of Accounting 1 SMK Negeri 4 Klaten on basic the competence accounting equation; knowing feasibility the film reconstruction based accounting learning media based on the validation of subject matter experts and media expert; and knowing the student's learning activeness increase after using the accounting learning media based film reconstruction.

This research is the kind of research and development or Research and Development (R & D) with the development model of ADDIE. The technique of data collecting in this research is using questionnaire. Data from the questionnaire has analyzed by qualitatif and quatitatif description.

The results of this research show the five steps in making of the accounting learning media based films reconstruction: 1) Analysis, there are should be media innovation accounting learning to improve students' learning activeness. 2) Design, is create the accounting learning media based films reconstruction has time 50 minutes 11 seconds in WMV format. 3) Development, is media votes by subject matter experts with a mean score of 4.72 and a media expert with a mean score of 4.30 which was included in very feasible category. 4) Implementation, is phase field trial with questionnaires that have proven valid and reliable, to obtain the data questionnaire score students learning activeness beginning of 1848 and the end of the students learning activeness questionnaire with a score of 2055. 5) Evaluation, is calculating category activeness increase student learning by Gain Score method obtained a score of 0.31. The value of 0.31 is in the range of 0.30 till 0.70, which means an increase in students' learning activeness included in the category of medium improvement. Thus, the accounting learning media based film reconstruction is effective to increase the activeness of student's learning.

Keywords: *The Accounting Learning Media Based Films Reconstruction, Basic Accounting Equation, student's learning activeness, SMK, ADDIE.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Rekonstruksi Film Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2016/2017”. Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Abdullah Taman, M.Si., Ak., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi.
4. Dr. Ratna Candra Sari, M.Si., Ak., dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan selama masa studi.
5. Diana Rahmawati, M.Si., dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Prof. Sukirno, Ph.D., dosen narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

7. Adeng Pustikaningsih, M.Si., dosen ahli materi yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap materi dalam media Ular Tangga yang dikembangkan.
8. Estu Miyarso, M.Pd., dosen ahli media yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film yang dikembangkan.
9. Muhammad Woro Nugroho, S.Pd.,M.Eng., kepala Sekolah SMK Negeri 4 Klaten yang telah memberikan ijin penelitian.
10. Ch. Erni Kartikawati, M.Pd., guru kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten sekaligus ahli materi yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap materi dalam media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film yang dikembangkan.
11. Siswa-siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten atas kerjasama dan partisipasinya sebagai subjek uji coba produk dan uji coba instrumen.
12. Teman-temanku Akbar, Nanang, Fandi, Wafiq, Ditto, Ana, Adi, Udin, Finlam yang telah membantuku selama pembuatan skripsi.
13. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Akuntansi angkatan 2012 (kelas A, B, C, dan Inter), HIMA DIKSI, dan DPO HIMA DIKSI.
14. Teman-teman kos Bapak Kamiso yang telah memberikan semangat.
15. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan penyusunan Tugas Akhir di kemudian hari. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat dijadikan referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 8 September 2016

Penulis



RIO ADITYA NUGROHO

NIM. 12803241022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori	13
1. Pembelajaran Akuntansi	13
2. Keaktifan Belajar Siswa.....	14
a. Keaktifan Belajar Siswa.....	14
b. Klasifikasi Keaktifan Belajar.....	16
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa.....	18

3. Media Pembelajaran.....	20
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	20
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	21
c. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran.....	24
d. Pengembangan Media Pembelajaran.....	26
4. Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film	31
a. Pengertian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film.....	31
b. Jenis-jenis Film.....	33
c. Pengembangan Media Film.....	33
d. Keuntungan dan Keterbatasan Media Pembelajaran Film.....	36
e. Film dan Manfaatnya sebagai Media Pembelajaran.....	38
5. Model Pengembangan Penelitian.....	39
a. Model Pengembangan DDD-E.....	39
b. Model Pengembangan ADDIE.....	40
6. Persamaan Dasar Akuntansi.....	42
a. Konsep Dasar Akuntansi.....	42
b. Penggolongan Akun.....	44
c. Persamaan Dasar Akuntansi.....	46
7. Uji Efektivitas Pembelajaran	47
B. Penelitian yang Relevan.....	49
C. Kerangka Berpikir.....	51
D. Paradigma Penelitian	53
E. Pertanyaan Penelitian.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	55
A. Jenis Penelitian.....	55
B. Tempat dan Waktu Penelitian	55
C. Prosedur Penelitian	56
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	56
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	56
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	57

a.	Pembuatan Produk.....	57
b.	Validasi I.....	58
c.	Revisi I.....	58
d.	Validasi II.....	58
e.	Revisi II.....	58
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	59
a.	Uji coba lapangan.....	59
b.	Produk akhir.....	59
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	59
D.	Subjek dan Objek Penelitian	59
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	60
1.	Observasi	60
2.	Angket.....	60
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	60
1.	Lembar Angket	60
a.	Data kualitatif.....	61
b.	Data kuantitatif.....	61
G.	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	64
1.	Uji Validitas	64
2.	Uji Reliabilitas	66
H.	Teknik Analisis Data.....	67
1.	Analisis Data Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran	68
2.	Analisis Data Peningkatan Keaktifan Belajar	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A.	Deskripsi Penelitian	71
1.	Deskripsi Subjek Penelitian	71
2.	Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian	71
B.	Hasil Penelitian	72
1.	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	72
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	74

a.	Pembuatan Ringkasan Cerita (Sinopsis).....	74
b.	Pembuatan Naskah Skenario.....	74
c.	Produksi Media.....	75
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	76
a.	Penilaian Produk.....	77
b.	Revisi Produk.....	81
4.	Tahap Implementasi (Implementation)	92
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>).....	93
C.	Pembahasan.....	96
1.	Pengembangan dan Penilaian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film.....	96
a.	Tahap <i>Analysis</i>	96
b.	Tahap <i>Design</i>	97
c.	Tahap <i>Developpment</i>	98
d.	Tahap <i>Implementation</i>	100
e.	Tahap <i>Evaluation</i>	101
2.	Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa.....	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
A.	Kesimpulan	104
1.	Tahap <i>Analysis</i>	104
2.	Tahap <i>Design</i>	105
3.	Tahap <i>Development</i>	105
4.	Tahap <i>Implementation</i>	106
5.	Tahap <i>Evaluation</i>	107
B.	Keterbatasan Pengembangan	107
C.	Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	114

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek Penilaian Materi oleh Ahli Materi	62
Tabel 2. Aspek Penilaian Rekayasa Media oleh Ahli Media.....	62
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa	63
Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Validitas.....	65
Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas.....	67
Tabel 6. Aturan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi, dan Ahli Media.....	68
Tabel 7. Kriteria Konversi Nilai Skala Lima	68
Tabel 8. Kriteria Nilai Gain Score	70
Tabel 9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan	71
Tabel 10. Penilaian oleh Ahli Materi	78
Tabel 11. Penilaian oleh Ahli Media	80
Tabel 12. Skor Keaktifan belajar siswa Awal Dan Skor Keaktifan belajar siswa Akhir	94
Tabel 13. Hasil Pengukuran Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Gain Score	95
Tabel 14. Data Hasil Penilaian Media oleh Ahli Media dan Ahli Materi.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Paradigma Penelitian.....	53
Gambar 2. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	79
Gambar 3. Hasil Penilaian Ahli Media	81
Gambar 4. Sebelum Revisi Penambahan Materi dari Ahli Materi.....	82
Gambar 5. Setelah Revisi Penambahan Materi dari Ahli Materi.....	82
Gambar 6. Sebelum Revisi Urutan Tahapan Materi dari ahli materi.....	83
Gambar 7. Setelah Revisi Urutan Tahapan Materi dari ahli materi.....	84
Gambar 8. Sebelum Revisi <i>Layout</i> Penjelasan Materi dari ahli materi	85
Gambar 9. Setelah Revisi <i>Layout</i> Penjelasan Materi dari ahli materi.....	85
Gambar 10. Sebelum Revisi penggantian cuplikan film dari ahli materi	86
Gambar 11. Setelah Revisi penggantian cuplikan film dari ahli materi	86
Gambar 12. Sebelum Revisi penjelasan contoh kasus dari ahli materi.....	87
Gambar 13. Setelah Revisi penjelasan contoh kasus dari ahli materi.....	87
Gambar 14. Sebelum Revisi pengurangan adegan berulang dari ahli media.....	88
Gambar 15. Setelah Revisi pengurangan adegan berulang dari ahli media.....	89
Gambar 16. Sebelum Revisi perubahan judul dari ahli media.....	89
Gambar 17. Setelah Revisi perubahan judul dari ahli media.....	90
Gambar 18. Sebelum penambahan adanya cara menggunakan dari ahli media	90
Gambar 19. Setelah penambahan adanya cara menggunakan dari ahli media	91
Gambar 20. Adegan yang dipotong dan dianggap kurang efektif oleh ahli media....	91
Gambar 21. Hasil peningkatan keaktifan belajar siswa awal dan akhir.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Silabus Mata Pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi	116
Lampiran 2a.	Ringkasan Cerita/Sinopsis.....	119
2b.	Naskah Skenario	120
2c.	Isi Materi Persamaan Dasar Akuntansi	134
Lampiran 3a.	Lembar Penilaian Ahli Materi	140
3b.	Lembar Penilaian Ahli Media	143
3c.	Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi.....	146
3d.	Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media.....	147
3e.	Instrumen Angket Uji Coba Keaktifan Belajar Siswa.....	148
3f.	Hasil Uji Coba Angket Keaktifan Belajar Siswa	150
Lampiran 4a.	Lembar Angket Keaktifan Belajar Siswa sebelum Menggunakan... Media.....	152
4b.	Lembar Angket Keaktifan Belajar Siswa setelah Menggunakan Media	154
4c.	Data Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan sebelum Menggunakan.. Media	156
4d.	Data Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan setelah Menggunakan.... Media	157
Lampiran 5	Rekapitulasi Penilaian Keaktifan Belajar Siswa	159
Lampiran 6	Dokumentasi Kegiatan	161
Lampiran 7a.	Surat Ijin Penelitian	164
7b.	Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan menjadi pendorong dan pemicu semakin cepatnya informasi yang akan didapat oleh setiap orang, dan juga bisa menjadi media dan alat yang digunakan untuk menunjang ketercapaian tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien. Namun pada dasarnya, ketercapaian tujuan pendidikan akan melalui sebuah proses interaksi pendidik dan peserta didik yang akan lebih dominan terjadi, oleh karena itu timbal balik yang terjadi antara pendidik dan peserta didik harus dapat berlangsung baik, kondusif dan saling mendukung. Pendidikan merupakan tahapan yang dilakukan oleh manusia untuk merubah sikap, perilaku melalui pembelajaran. Tujuan dari pendidikan sendiri pada dasarnya juga sudah diatur dalam UUD 1945. Di antaranya adalah (1) Pasal 31, ayat 3 menyebutkan, “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.”(2) Pasal 31, ayat 5 menyebutkan, “Pemerintah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menunjang tinggi nilai-nilai agama dan persatuan bangsa untuk kemajuan peradaban serta kesejahteraan umat manusia.”

Kurikulum di Indonesia telah banyak mengalami perubahan, hingga saat ini kurikulum selalu mengutamakan peran peserta didik atau siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta mendapatkan informasi ataupun pengetahuan lebih. Peran seorang pendidik lebih menjadi seorang fasilitator dan pembimbing secara tidak langsung kepada peserta didik atau siswa. Pada dasarnya, peran aktif siswa dalam pembelajaran di zaman yang serba modern ini merupakan suatu kebutuhan utama, bagaimana siswa dapat mencari, mempelajari, mengolah dan memaknai baik pengetahuan ataupun ilmu yang mereka dapat dengan diri mereka sendiri. Oleh karena itu keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama untuk menghadapi tuntutan zaman guna menjadi sumberdaya yang mampu bersaing dan juga berkualitas.

Martinis Yamin (2007: 77) menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan peran aktif dan partisipasi siswa dalam rangka mengembangkan kapasitas belajar, potensi dan bakat mereka. M Silberman (2010: 9) menggambarkan saat belajar aktif, siswa melakukan banyak kegiatan. Mereka menggunakan otak dalam mempelajari ide-ide, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif adalah mempelajari dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat, dan keterlibatan secara pribadi

untuk mempelajari sesuatu dengan baik, harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikannya dengan orang lain.

Pembelajaran yang aktif juga akan memicu kemampuan visual berbicara peserta didik untuk lebih berkembang lagi guna menjadi kebutuhan belajar individunya masing-masing di keesokan harinya. Namun demikian, jika hanya mengandalkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan sangat disayangkan, terlebih lagi ketika terdapat beberapa siswa yang pasif, mereka akan cenderung tidak tertarik dan melupakan materi yang telah disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan secara menyeluruh terhadap peserta didik dengan mencari berbagai sumber serta informasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Wina Sanjaya (2008:228) mengemukakan bahwa, “Implementasi pemanfaatan sumber belajar di dalam proses pembelajaran tercantum dalam kurikulum saat ini bahwa dalam proses pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang menggunakan berbagai sumber belajar”.

Kegiatan pembelajaran Akuntansi di SMK Negeri 4 Klaten, khususnya di kelas X Akuntansi 1, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan saja. Metode latihan yang digunakan guru tersebut juga masih menggunakan cara-cara umum. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif akan menempatkan siswa sebagai individu yang kurang aktif. Selain itu belum adanya media menarik *audio visual* yang dapat memicu siswa berperan aktif di kelas baik untuk mencatat, mendengarkan, atau berpendapat

dalam proses pembelajaran Akuntansi, karena guru hanya memberikan siswa media visual saja seperti slide presentasi sehingga tidak merangsang keaktifan belajar siswa. Hal ini menjadikan proses pembelajaran kurang menggairahkan, siswa cenderung bosan dengan kurangnya aktivitas selama pembelajaran dan kegiatan pembelajaran menjadi terkesan monoton tanpa adanya variasi. Jika hal ini terus-terusan terjadi, maka akan berdampak buruk pada hasil dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran sangat penting dibuat untuk kelangsungan pembelajaran yang menggairahkan, sehingga merangsang keaktifan belajar siswa dalam kelas.

Kegiatan pembelajaran di SMK N 4 Klaten kelas X Akuntansi 1 ini memerlukan adanya suatu tindakan peningkatan keaktifan belajar siswa guna menjadikan suatu kegiatan pembelajaran yang tidak monoton dan membosankan, sehingga aktivitas belajar siswa di kelas akan meningkat khususnya dalam membentuk siswa yang aktif. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media yang mampu merangsang kemampuan audio dan visual siswa dalam kegiatan pembelajaran akan lebih menarik dibandingkan media yang hanya merangsang satu unsur kemampuan siswa saja, karena rangsangan berupa media yang dapat mengaktifkan kemampuan audio dan visual siswa akan juga meningkatkan aktivitas otak siswa.

Pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan seperti media teks, video, dan audio kemudian dengan adanya teknologi maka

berkembang lagi menjadi grafis, foto, dan animasi. Media yang berkembang saat ini digabungkan menjadi satu kesatuan yang akan menghasilkan informasi yang tidak hanya dapat dilihat sebagai cetakan, melainkan juga dapat didengar, membentuk simulasi, dan animasi yang dapat membangkitkan gairah dan keaktifan belajar dalam penyajiannya.

Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini merupakan salah satu inovasi media pembelajaran akuntansi. Media berbasis film yang telah direkonstruksi ini berbentuk beberapa cuplikan film yang dirangkai dan diolah sedemikian rupa untuk kepentingan pembelajaran akuntansi yang terintegrasi dalam sebuah alur cerita yang menarik, dan berdurasi 50 menit 11 detik. Film ini dipersiapkan khusus dengan memperhatikan sisi edukatif dan *entertain*. Film memberikan unsur kognitif berupa pemahaman materi melalui alur cerita dan tidak lupa pemberian pesan moral sebagai tambahan karakter bagi siswa. Dalam prakteknya, para siswa di kelas akan menggali beberapa informasi tentang persamaan dasar akuntansi dari rekonstruksi film yang dirangkai dari beberapa cuplikan adegan film, serta beberapa penambahan unsur yang dibuat oleh penulis. Setelah menonton rekonstruksi film tersebut, maka seluruh siswa akan diberikan kesempatan untuk saling berdiskusi menemukan informasi persamaan dasar akuntansi yang terkandung dalam film yang sudah direkonstruksi itu sebelum mengutarakan jawabanya, serta akan diberikan kesempatan juga untuk mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang kurang dipahami.

Media pembelajaran rekonstruksi film ini akan merangsang serta meningkatkan peran aktif dan interaksi seluruh siswa di kelas dalam menggali informasi persamaan dasar akuntansi dari rekonstruksi film yang dibuat oleh penulis, dan juga menciptakan iklim yang menyenangkan serta tidak membosankan dalam suatu proses pembelajaran akuntansi. Nasution. S (2008: 18) mengatakan bahwa belajar berdasarkan sumber maksudnya adalah segala bentuk belajar yang langsung menghadapkan murid dengan suatu atau sejumlah sumber belajar secara individual atau kelompok dengan segala kegiatan belajar yang bertalian dengan itu. Berbeda dengan film yang mengedepankan unsur hiburan saja, maka media pembelajaran berbasis rekonstruksi film ini menggabungkan antara unsur hiburan dan edukatif, sehingga akan merangsang aktivitas belajar siswa yang lebih dengan hiburan tetapi juga mendidik, dalam hal ini yang diutamakan dan diharapkan adalah meningkatnya keaktifan belajar siswa.

Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini akan memudahkan siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten untuk memahami serta meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi, karena melalui media rekonstruksi film ini peserta didik diajak untuk menikmati alur cerita film berdasarkan kehidupan sehari-hari yang berhubungan tentang konsep dasar persamaan dasar akuntansi yang sangat mudah dipahami. Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini juga sangat cocok untuk siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4

Klaten yang cenderung kurang aktif dalam proses belajar mengajar, sebab di dalam media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini juga akan menampilkan kasus menarik yang dikemas dalam alur cerita menghibur dan edukatif sehingga akan menyita perhatian peserta didik serta merangsang keaktifan belajar siswa di kelas.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Juli 2016 di Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten, para siswa cenderung bermalasan disebabkan aktivitas kelas yang monoton dan kurang menarik. Sebesar 65% siswa dari 36 siswa cenderung tidak memperhatikan guru disaat sedang menjelaskan suatu materi. Hal ini terlihat dari sikap siswa di kelas yang sibuk dengan aktivitasnya masing-masing di luar mata pelajaran akuntansi, seperti bermain *handphone*, menggambar, dan lain sebagainya, lalu sebesar 45% siswa kurang paham akan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini dapat terlihat dari kebanyakan latihan soal yang tidak bisa terjawab, kemudian sebesar 70% siswa cenderung tidak bertanya ataupun mengemukakan pendapat ketika diinstruksikan oleh guru. Hal ini dapat terlihat dari kecenderungan siswa yang hanya diam saja ketika guru menginstruksikan untuk bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya. Penulis juga melakukan wawancara terhadap guru tentang keaktifan siswa di kelas ketika sedang berlangsung proses belajar mengajar. Dari hasil wawancara tersebut, penulis memperoleh informasi bahwa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten ini mayoritas pasif dalam mata pelajaran Akuntansi, sehingga

menyebabkan kondisi keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten cenderung kurang bergairah.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mencoba melakukan penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dengan hal yang lebih menarik, sehingga tertuangkan ide penulis untuk meneliti masalah tersebut dalam skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Rekonstruksi Film Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan – permasalahan yang ada adalah :

1. Kegiatan pembelajaran Akuntansi di SMK Negeri 4 Klaten, khususnya di kelas X Akuntansi 1, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan saja, sehingga hanya terjadi komunikasi satu arah dan menempatkan siswa sebagai individu yang kurang aktif.
2. Belum adanya media menarik *audio visual* yang dapat memicu siswa berperan aktif di kelas baik untuk mencatat, mendengarkan, atau berpendapat dalam proses pembelajaran Akuntansi, karena guru hanya memberikan siswa media visual saja seperti slide presentasi sehingga tidak merangsang keaktifan belajar siswa.

3. Siswa terlihat bermalasan ketika pelajaran Akuntansi, banyak yang tidak mendengarkan serta mencatat penjelasan guru, bahkan ada yang sibuk dengan *handphone* karena bosan dengan cara guru mengajar dan media pembelajaran yang monoton, sehingga menyebabkan kondisi keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten cenderung kurang bergairah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis perlu untuk membatasi masalah yang akan dibahas guna meminimalisir ataupun menghapus adanya perbedaan makna serta penafsiran ganda dari penelitian yang penulis lakukan. Pembatasan masalah ini juga dibutuhkan agar penelitian lebih spesifik dan tepat sasaran dalam menemukan serta memberikan solusi tentang strategi belajar dan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Maka perlu ditekankan lagi bahwa pengembangan media pembelajaran Akuntansi berbasis rekonstruksi film ini adalah untuk memberikan solusi demi meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Akuntansi untuk Kompetensi Dasar persamaan Dasar Akuntansi kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten tahun ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik ?
3. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film di SMK Negeri 4 Klaten kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2016/2017 pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film di SMK Negeri 4 Klaten kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2016/2017 pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi.
3. Mengetahui peningkatan Keaktifan Belajar Siswa menggunakan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film di SMK Negeri 4 Klaten kelas X Akuntansi 1 Tahun Ajaran 2016/2017 pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu pedoman serta bahan pertimbangan bagi peneliti-peneliti lain terkait dengan

menggunakan media rekonstruksi film untuk membantu meningkatkan ketertarikan, sehingga keaktifan siswa dalam mata pelajaran akuntansi akan muncul.

- b. Hasil penelitian ini juga bermanfaat untuk memberikan informasi tentang media film tidak hanya dapat berguna sebagai hiburan, tetapi juga menampilkan sisi edukatif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keaktifan belajar siswa secara tidak langsung melalui penjabaran informasi ataupun jawaban akuntansi yang dianalisis dari media rekonstruksi film.
- 2) Siswa juga akan merasa tidak jemu dengan melakukan kegiatan pembelajaran yang variatif dengan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif.

b. Bagi Guru

Media Pembelajaran menggunakan rekonstruksi film dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi ataupun dapat langsung diimplementasikan oleh guru sebagai upaya meningkatkan peran aktif siswa dalam mata pelajaran akuntansi di kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik dan bermanfaat bagi sekolah dalam rangka memperbaiki serta

meningkatkan kualitas pembelajaran untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan dan akreditasi sekolah, sehingga dapat bermanfaat juga di masyarakat, kalangan generasi muda serta seluruh warga Indonesia.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Akuntansi

Menurut Agus Suprijono (2011: 12-13) pengajaran diterjemahkan sebagai kegiatan guru mengajari siswa, guru menyampaikan pengetahuan kepada siswa, dan siswa hanya sebagai penerima. Pada pembelajaran, guru mengajar yaitu guru menyediakan fasilitas belajar bagi siswa agar siswa dapat mempelajarinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa perbedaan pengajaran dan pembelajaran adalah pada tindak ajarnya. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya mengorganisir lingkungan pembelajaran atau dikatakan guru sebagai fasilitator.

Pembelajaran mencakup dua konsep saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Dalam proses belajar mengajar akan terjadi dua interaksi antara siswa dan pendidik. Menurut Santrock dan Yussen dalam Sugihartono (2012: 74) “belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman”. Wina Sanjaya (2011: 112) juga mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan perilaku akibat dari pengalaman dan latihan. Menurut Oemar Hamalik (2011: 44), “ Mengajar ialah menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah” Pembelajaran yang dilakukan oleh

guru dapat menggunakan berbagai media, metode, dan berbagai sarana-prasarana yang dapat mendukung proses tersebut.

Pembelajaran Akuntansi merupakan proses membuat orang belajar atau rangkaian kejadian yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajarnya dapat berlangsung mudah untuk menyampaikan sekumpulan materi bahan ajar berdasarkan landasan keilmuan Akuntansi yang diajarkan kepada siswa sebagai beban belajar melalui metode dan pendekatan tertentu.

Pembelajaran Akuntansi di SMK N 4 Klaten diajarkan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang disesuaikan dengan kondisi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Keaktifan Belajar Siswa

a. Keaktifan Belajar Siswa

Dimyati dan Mudjiono (2009: 114) menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam peristiwa pembelajaran mengambil beraneka bentuk kegiatan, dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati. Kegiatan fisik ini berarti siswa aktif dengan anggota badan yang dapat diamati, seperti membaca, menulis, memeragakan, dan mengukur. Sedangkan kegiatan psikis adalah jika secara mental dan intelektual siswa banyak berfungsi dalam proses pembelajaran seperti mengingat kembali isi pelajaran pertemuan sebelumnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang

dihadapi, menyimpulkan hasil eksperimen, membandingkan satu konsep yang lain, dan kegiatan psikis lainnya.

Keaktifan peserta didik akan sangat membantu dalam proses pembelajaran akuntansi mengingat belajar merupakan proses aktif dari pembelajaran dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah dari guru (Agus Suprijono, 2014: 10). Oleh karena itu, keaktifan belajar siswa sangat penting dalam menunjang kegiatan belajar yang efektif. Menurut Merril Harmin dan Melanie Toth dalam bukunya (2012: 4), menggolongkan siswa yang aktif ke dalam 4 tangga tingkatan :

- 1) Tingkat 1 : Siswa yang sepenuhnya aktif.
- 2) Tingkat 2 : Siswa yang bertanggung jawab.
- 3) Tingkat 3 : Siswa yang belajar dengan setengah hati.
- 4) Tingkat 4 : Siswa yang menghindari belajar.

Berdasarkan tingkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru harus bisa menginspirasi para siswa untuk belajar lebih keras dibandingkan kegiatan belajar mereka ketika di awal, agar tidak terbentuk mental siswa tersebut ke dalam tingkat pembelajaran yang keempat.

Selanjutnya menurut Raka Joni dalam Martinis Yamin (2007: 80-81) menjelaskan bahwa Keaktifan Siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan apabila :

- 1) Pembelajaran yang dilakukan lebih terpusat pada siswa.
- 2) Guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman belajar.

- 3) Tujuan kegiatan pembelajaran mencapai kemampuan minimal siswa (kompetensi dasar).
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencipta siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.
- 5) Melakukan pengukuran secara berkelanjutan dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Kegiatan pembelajaran seperti yang dimaksud di atas menujukan kegiatan pembelajaran tersebut tidak hanya membebani siswa dengan pemahaman soal dan teori tetapi mampu menerapkan atau mempraktikkannya secara berimbang.

b. Klasifikasi Keaktifan Belajar

Menurut Paul D. Dierich dalam Oemar Hamalik (2011: 172), keaktifan belajar dapat diklasifikasikan dalam 8 kelompok yaitu :

1) Kegiatan-kegiatan Visual

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2) Kegiatan-kegiatan Lisan

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan atau tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3) Kegiatan-kegiatan Mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4) Kegiatan-kegiatan Menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

5) Kegiatan-kegiatan Menggambar

Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta dan pola.

6) Kegiatan-kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.

7) Kegiatan-kegiatan Mental

Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

8) Kegiatan-kegiatan Emosional

Minat, membedakan berani, tenang, dan lain-lain.

Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan *overlap* satu sam lain.

Dari jenis-jenis yang diklasifikasikan oleh Paul D. Dierich dapat dilihat dan sering dijumpai bahwa keaktifan belajar dalam Akuntansi yang digunakan lebih sering adalah kegiatan, visual, kegiatan lisan, kegiatan

menulis ataupun kegiatan mendengarkan. Akan tetapi bukan berarti kegiatan yang lain tidak digunakan dalam pembelajaran Akuntansi, hanya saja lebih jarang digunakan dalam pembelajaran Akuntansi.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar dalam suatu proses pembelajaran dinilai sangat penting untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa. Siswa yang aktif belajar baik di sekolah maupun di lingkungan luar sekolah akan cenderung lebih bisa mengembangkan potensi bakat yang dimiliki dalam diri siswa itu sendiri. Selain itu keaktifan belajar siswa juga dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan dapat memecahkan suatu permasalahan. Akan tetapi, tidak bisa dilepaskan bahwa guru merupakan faktor utama sebagai pengembang, fasilitator bahkan dapat merekayasa suatu proses pembelajaran yang sistematis sehingga dapat merangsang keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Gagne dan Briggs dalam Martinis (2007: 84) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yaitu:

- 1) Memberikan keaktifan belajar dan menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada siswa).

- 3) Meningkatkan kompetensi belajar kepada siswa.
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari).
- 5) Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberi umpan balik (*feed back*).
- 8) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Berdasarkan uraian pendapat dan teori tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan serta merangsang keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah keaktifan belajar atau perhatian siswa, kemampuan dasar siswa, kompetensi belajar siswa, stimulus (masalah, topic, dan konsep yang akan dipelajari), partisipasi siswa, umpan balik siswa maupun oleh guru, kemampuan kognitif siswa dan materi pembelajaran.

Dari seluruh uraian pada keaktifan belajar siswa, dapat dianalisis bahwa keaktifan belajar siswa yang dilihat dari perspektif kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan menulis dan kegiatan mendengarkan, dapat dijabarkan menjadi berikut:

- 1) Kegiatan Visual :
 - a) Siswa aktif membaca materi pelajaran di kelas.

- b) Siswa antusias memperhatikan penjelasan guru.
- 2) Kegiatan Lisan :
- a) Siswa tertarik untuk bertanya kepada guru.
 - b) Siswa aktif mengemukakan pendapatnya.
 - c) Siswa mengemukakan jawaban atas soal latihan dari guru.
- 3) Kegiatan Menulis :
- a) Siswa menulis pertanyaan yang diajukan oleh teman.
 - b) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan
 - c) Siswa membuat catatan materi pelajaran
- 4) Kegiatan Mendengarkan :
- a) Siswa mendengarkan penjelasan guru
 - b) Siswa mendengarkan pendapat yang diajukan oleh teman.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Rossi dan Breidle (1996) dalam Wina Sanjaya (2011: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer, dan lain sebagainya. Menurut Schramm dalam Putri (2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Menurut Sadiman (2008: 7) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu atau perantara dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dipergunakan untuk merangsang pikiran, kemampuan, dan keterampilan belajar serta untuk mekeaktifan belajar siswa.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media menurut Dini Indriana (2011: 55-98) dan Azhar Arsyad (2003: 29-55) antara lain:

- 1) Grafis, bahan cetak dan diam
 - a) Media grafis merupakan media visual dengan simbol visual yang mengutamakan indra penglihatan. Media grafis meliputi grafik,

sketsa, diagram, poster, bagan atau *chart*, papan flanel, dan *bulletin board*.

- b) Bahan cetak merupakan media visual yang pembuatannya melalui proses percetakan. Contoh dari media bahan cetak adalah buku teks, modul, dan buku panduan yang disusun sedemikian rupa agar mampu memberikan penjelasan materi.
- c) Gambar diam merupakan media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Media foto memberikan penjelasan dengan detail dalam bentuk gaya dibandingkan dengan penjelasan secara verbal.

2) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam merupakan media visual yang memproyeksikan pesan berupa tulisan, gambar, angka, dan grafis melalui sebuah alat. Media yang termasuk dalam jenis media proyeksi diam antara lain OHT dan OHP, *opaque projector*, *slide*, dan *filmstrip*.

3) Media audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengaran karena media ini hanya mengeluarkan suara tanpa ada gambar. Pesan yang disampaikan dalam bentuk kata-kata, musik, dan *sound effect*. Yang termasuk media audio adalah radio, pita rekaman, dan *compact disk* (CD) audio.

4) Media gambar hidup/film

Film merupakan serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan kontinu serta diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film menampilkan gambar hidup dan suara sehingga memberikan daya tarik tersendiri. Film tidak hanya diperuntukkan untuk hiburan semata namun juga dapat digunakan untuk tujuan pendidikan.

5) Media televisi

Media televisi merupakan media yang familiar dengan peserta didik. Media ini dikemas dengan menarik yang memberikan pesan secara audiovisual. Media televisi memberikan beberapa jenis antara lain televisi terbuka, televisi siaran terbatas atau CCTV, dan *video cassette recorder* (VCR).

6) Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian pesan yang menggunakan berbagai jenis bahan yang membentuk satu paket terdiri dari bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual.

Arief S. Sardiman, dkk (2006: 28-81) menambahkan permainan dan simulasi menjadi media pengajaran. Permainan atau games merupakan suatu interaksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Simulasi merupakan suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas. Simulasi menggambarkan suatu proses

yang sedang berlangsung. Dengan simulasi peserta didik seolah-olah melakukan kegiatan sesuai dengan realitas.

c. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan keaktifan belajar dan minat siswa dalam belajar.

Adapun fungsi dan peranan media pembelajaran menurut Wina Sanjaya (2011: 169) adalah:

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa penting tertentu

Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

- 3) Menambah gairah dan keaktifan belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah keaktifan belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Kemp dan Dayton (1985: 3-4) dalam Cecep Kustandi, dkk (2011: 21) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran langsung, yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran tidak kaku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.

- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan paparan pendapat dan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa alat bantu berupa media pembelajaran itu dipandang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memberikan informasi yang dibutuhkan siswa, dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan dapat memberikan suasana yang lebih menyenangkan bagi guru dan juga siswa.

d. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan tiga tindakan, yaitu:

1) Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman, dkk. (2011: 100) mengatakan urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b) Merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas

- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
 - d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
 - e) Menulis naskah media
 - f) Mengadakan tes dan revisi
- 2) Kriteria Pemilihan Media
- Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media menurut Rudi Sisilana & Cepi Riyana (2008: 70-73), yaitu :
- a) Kesesuaian dengan tujuan (*instructional goals*)
 - b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*instructional content*)
 - c) Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa
 - d) Kesesuaian dengan teori
 - e) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa
 - f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia
- 3) Aspek Kelayakan Media

Menurut Romi Satria Wahono (2006) aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran ada tiga yaitu:

- a) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

- (1) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran
 - (2) *Reliable* (handal)
 - (3) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
 - (4) *Usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
 - (5) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan
 - (6) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan diberbagai *hardware* dan *software* yang ada)
 - (7) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi
 - (8) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), trouble shooting (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program)
 - (9) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)
- b) Aspek Desain Pembelajaran
- (1) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik)

- (2) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum
 - (3) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran
 - (4) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran
 - (5) Interaktivitas
 - (6) Pemberian keaktifan belajar
 - (7) Kontekstualitas dan aktualitas
 - (8) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
 - (9) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
 - (10) Kedalaman materi
 - (11) Kemudahan untuk dipahami
 - (12) Sistematis, runtut, alur logika jelas
 - (13) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan
 - (14) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran
 - (15) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi
 - (16) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- c) Aspek Komunikasi Visual
- (1) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran
 - (2) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
 - (3) Sederhana dan memikat
 - (4) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik)
 - (5) Visual (*layout*, *design*, *typography*, warna)

(6) Media bergerak (*animasi, movie*)

(7) *Layout Interactive* (ikon navigasi)

Berdasarkan pendapat ahli tersebut mengenai aspek dan kriteria penilaian suatu media pembelajaran maka peneliti menetapkan beberapa aspek dan kriteria penilaian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film yang akan dikembangkan untuk dinilai oleh ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran. Aspek dan kriteria penilaian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film dimodifikasi dari aspek umum kelayakan media, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual yang telah dijabarkan pada kajian teori sebelumnya, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik dari media yang dibuat. Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli materi adalah :

- a) Kesesuaian materi
- b) Interaktivitas siswa dengan media
- c) Kelengkapan
- d) Kualitas suara dan gambar
- e) Kedalaman penjelasan materi dalam media
- f) Kemudahan untuk dipahami
- g) Sistematis
- h) Aktualitas
- i) Kejelasan materi yang dipaparkan

j) Ketepatan evaluasi

Aspek dan kriteria penilaian untuk ahli media meliputi dua aspek, yaitu aspek rekayasa media dan komunikasi audiovisual. Untuk aspek rekayasa media adalah:

- a) Efektif dan efisien
- b) Mudah dikelola (*maintenable*)
- c) Mudah digunakan (*usabilitas*)
- d) Ketepatan memilih media
- e) Kelengkapan petunjuk teknis
- f) Dapat dimanfaatkan kembali (*reusable*)

Untuk aspek komunikasi audiovisual adalah:

- a) Komunikatif
- b) Kreatif
- c) Inovatif
- d) Sederhana
- e) Suara
- f) Gambar

4. Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film

a. Pengertian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang diunduh dari link website <http://kbbi.web.id/rekonstruksi> yang merupakan situs resmi kemendikbud (kementerian pendidikan dan kebudayaan),

rekonstruksi didefinisikan sebagai pengembalian seperti semula atau penyusunan kembali. Sedangkan menurut B.N Marbun dalam kamus politiknya (1996: 469), rekonstruksi diartikan sebagai pengembalian sesuatu ke tempatnya yang semula, penyusunan atau penggambaran kembali dari bahan-bahan yang ada dan disusun kembali sebagaimana adanya atau kejadian semula.

Menurut Cecep Kustandi, dkk (2011: 64) film merupakan kumpulan gambar-gambar dalam frame, dalam media ini setiap frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visualisasi yang berkelanjutan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Dari beberapa penjelasan definisi rekonstruksi dan film oleh beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Rekonstruksi Film dapat didefinisikan sebagai penyusunan kembali tanpa merubah bentuk ataupun alur suatu film aslinya. Sementara itu, Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film dapat didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran akuntansi menggunakan film atau video, yang didalamnya sama sekali tidak mengubah unsur jalan ceritanya, yang hanya disusun kembali ke dalam suatu rangkaian beberapa cuplikan film

yang dipilih dan ditambahkan juga unsur edukatif dalam alur ceritanya. Media rekonstruksi film ini tidak mengandung *editing* film atau video yang mengubah jalan cerita dari cuplikan film terpilih, sehingga hanya menampilkan berupa alur cerita disertai cuplikan film yang disajikan untuk kepentingan pembelajaran akuntansi.

b. Jenis-jenis Film

Terdapat beberapa jenis film (Estu Miyarso, 2011: 106-107), antara lain :

- 1) Dari isinya, film dibedakan menjadi film fiksi (cerita rekaan) dan non fiksi (kisah nyata termasuk dokumentasi, *news*, dan gambar faktual).
- 2) Dari penonton yang ditargetkan, yakni dibedakan menjadi film anak, dewasa, segala umur.
- 3) Dari segi pemerannya, dibedakan menjadi film yang ditokohkan secara animasi dan non animasi.
- 4) Dari segi durasi, film dibedakan menjadi film panjang, dan film pendek. Film panjang biasanya berdurasi 60 menit atau lebih, film pendek sesuai kesepakatan beberapa festival film yakni kurang dari 60 menit

c. Pengembangan Media Film

Menurut Yunanto Happi dkk (2012: 3-9) mengemukakan terdapat tiga langkah dalam pengembangan pembuatan film :

1) Proses Pra Produksi, proses ini merupakan tahapan perencanaan.

Proses ini terdiri dari :

a) Pengumpulan data dan materi

Proses ini dilakukan studi literatur yakni mengumpulkan data pustaka dari buku serta artikel film. Kemudian dilakukan rekrutmen kru dan pembagian *job desc*. Selanjutnya penelitian dan survei lokasi yang akan digunakan untuk pengambilan gambar serta *casting* pemeran dalam film.

b) Konsep

Tahapan ini dimulai dengan menemukan gagasan atau ide cerita dan menulis naskah alur cerita. Ide cerita yang dikembangkan menjadi ringkasan cerita yang disebut sinopsis. Sinopsis selanjutnya dikembangkan menjadi naskah skenario cerita. Naskah skenario cerita dikembangkan kembali untuk dasar pembuatan *script* film dan *screenplay* yang berguna untuk panduan akting. Setelah scenario, *script*, dan *screenplay* sudah siap maka langkah berikutnya adalah membuat *Storyboard* yang berfungsi untuk panduan pengambilan gambar dan panduan editing audio-video.

c) *Planning*

Perencanaan (*planning*) merupakan awal dari sebuah produksi film. Langkah kerja sebuah produksi film tidak terlepas dari

pembuatan jadwal kerja (*working schedule*). *Working schedule* berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh setiap kru sebagai penanggungjawab pekerjaan masing-masing bagian dan target waktu harus dipenuhi sesuai jadwal.

2) Proses Produksi

a) *Video Processing*

Sebelum proses pengambilan gambar, langkah awal adalah membuat animasi logo dan *title text* sebagai pelengkap dari sebuah film. Setelah logo dan *text* dibuat langkah selanjutnya adalah proses pengambilan gambar atau *shooting*.

b) *Audio Processing*

Perekaman suara secara *live* jadi satu dengan proses pengambilan gambar, sedangkan perekaman suara secara *dubbing indoor* dalam studio. Proses *dubbing indoor* berupa *voice over* yang dilakukan oleh pemeran yang diplot sesuai alur cerita.

3) Proses Pasca Produksi

a) *Editing & Mixing*

Langkah awal adalah pemotongan masing-masing video, dihilangkan proses *shooting* yang gagal dari masing-masing kamera.

b) *Special FX*

Langkah ini adalah pemberian efek transisi gambar dan efek animasi gambar.

c) *Final Editing*

Setelah pemotongan gambar dan pemberian efek animasi, tahap berikutnya adalah proses *mastering* atau *packaging*. Format *packaging* video dipilih dalam bentuk format DVD, karena file film yang dihasilkan biasanya cukup besar.

d. Keuntungan dan Keterbatasan Media Pembelajaran Film

Menurut Cecep Kustandi, dkk (2011: 64) keuntungan dan keterbatasan yang diperoleh dengan menggunakan media film dan video sebagai media belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar, dan bahkan dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung saat berdenyut.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang jika diperlukan.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan keaktifan belajar, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.

- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang pernah didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
- 6) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar *frame* demi *frame*, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.
Sedangkan keterbatasan dalam menggunakan media film dan video sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video tersebut dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Pada dasarnya media pembelajaran film jika digunakan dengan benar dan tepat akan memberikan banyak manfaat bagi siswa. Sebaliknya, media pembelajaran film atau video bias saja

disalahgunakan jika tujuan dan cara menggunakannya menyimpang dari esensi belajar mengajar yang sesungguhnya, maka sangat penting bagaimana media film digunakan dengan bijaksana.

e. Film dan Manfaatnya sebagai Media Pembelajaran

Karakteristik film baik kelebihan maupun keterbatasannya, memiliki banyak sekali kesamaan dengan video. Ada perbedaan antara film dan video terutama dalam hal pendistribusianya serta lama pemrosesan, dalam penerapan proses pembelajaran film dapat digunakan untuk tiga tujuan utama (Andi Prastowo, 2011: 307-308):

1) Tujuan kognitif

Film dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan objek yang bergerak, penyimpangan dalam gerakan, dan sebagainya.

2) Tujuan psikomotorik

Film digunakan untuk memperlihatkan contohb keterampilan gerak.

3) Tujuan afektif

Film paling cocok jika digunakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi yaitu dengan menggunakan berbagai cara dan efek. Selain itu film juga merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi efektif baik melalui efek optis maupun gambaran visual yang berkaitan.

5. Model Pengembangan Penelitian

Ada beberapa model pengembangan media pembelajaran, dalam tulisan peneliti hanya disebutkan 2 macam, yaitu:

a. Model Pengembangan DDD-E

Ivers dan Barrons (2002: 21-23) menjelaskan 4 langkah pengembangan yakni DDD-E yang terdiri dari :

a) *Decide*

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan tujuan pembelajaran, tema dan tempat yang digunakan sebagai penelitian.

b) *Design*

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* dan *storyboard* ini dijadikan sebagai pedoman pada proses pengembangan.

c) *Develop*

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mendemonstrasikan dan meninjau media.

d) *Evaluate*

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah memberikan penilaian kepada media dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

b. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap (Endang Mulyatiningsih, 2011: 200), yaitu:

a) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik. Dalam tahap ini dilaksanakan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan analisis tugas. Hasil yang akan didapat berupa karakteristik calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan.

b) Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini dikenal dengan membuat rancangan. Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancangan bangun di atas kertas harus ada terlebih dahulu. Ada beberapa tahap dalam desain: Pertama merumuskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya menyusun tes, di mana tes tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Proses mewujudkan desain menjadi kenyataan. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Segala sesuatu harus disiapkan dalam tahap ini.

d) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Langkah nyata untuk menerapkan yang telah kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan agar bias diimplementasikan. Misalnya, jika memerlukan perangkat lunak tertentu maka perangkat lunak tersebut harus sudah diinstal. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan harus dibuat sesuai dengan keinginan atau rancangannya.

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Proses untuk melihat apakah yang telah kita buat berhasil sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dilakukan pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahap di atas dinamakan formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai dasar untuk meneliti dan mengembangkan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film.

6. Persamaan Dasar Akuntansi

a. Konsep Dasar Akuntansi

Pengertian Akuntansi menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dalam Zaki Baridwan (2008: 1):

Akuntansi adalah suatu kegiatan jasa seni dari pencatatan, penggolongan, dan peringkasan dengan satu cara tertentu dan dalam nilai uang terhadap kejadian atau transaksi keuangan dari kesatuan usaha Ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan-keputusan Ekonomi dalam memilih alternative-alternatif dari suatu keadaan.

Menurut AAA (*American Accounting Association*) dalam Kardiman (2009: 2) adalah “proses pengidentifikasi, pengukuran, dan penyampaian informasi Ekonomi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut”.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa akuntansi merupakan proses pengidentifikasi, pencatatan, penggolongan, peringkasan, dan penyampaian informasi keuangan kepada pihak-pihak yang berkepentingan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengambil keputusan.

Konsep dasar akuntansi merupakan landasan yang berlaku umum sehingga diperoleh suatu kesatuan analisis pandangan, dan pendapat baik oleh penyaji informasi keuangan maupun pihak-pihak yang memerlukannya.

1) Konsep Kesatuan Usaha

Keuangan perusahaan terpisah dari pemilik, terpisah dari keuangan karyawan dan terpisah dari keuangan para direksi. Dengan demikian, perusahaan dianggap sebagai badan atau organisasi yang berdiri sendiri.

2) Kesinambungan

Perusahaan dalam melakukan kegiatannya selalu berusaha mempertahankan kelangsungan hidup usahanya. Selama perusahaan mampu bertahan hidup, laporan keuangan perusahaan harus selalu dibuat agar dapat dijadikan perbandingan dari beberapa periode untuk menentukan kebijakan dalam rangka mengembangkan perusahaannya.

3) Pengukuran Nilai Uang

Semua transaksi usaha, aktiva, kewajiban, dan modal yang terdapat dalam perusahaan harus dapat diukur dengan satuan uang tertentu.

4) Harga Perolehan

Harga perolehan adalah jumlah uang yang dikeluarkan untuk memperoleh sebuah barang/jasa dalam pertukaran, sampai barang / jasa tersebut siap untuk digunakan.

5) Periode Akuntansi

Informasi keuangan perusahaan harus dilaporkan secara berkala yang disebut periode akuntansi, misal per tiga bulan, enam bulan atau satu tahun.

6) Penetapan Beban dan Pendapatan

Penetapan beban dan pendapatan perusahaan hanya diakui dalam periode yang bersangkutan, sehingga beban dan pendapatan yang terjadi benar-benar sudah direalisasi.

b. Penggolongan Akun

Menurut Sony Warsono dan Ratna Chandrasari (2013: 40) akun digolongkan menjadi dua kelompok, yaitu akun riil dan akun tetap. Akun riil adalah akun-akun yang dicatat atau terdapat dalam neraca. Yang termasuk akun riil adalah akun harta, akun kewajiban dan akun modal. Sedangkan akun nominal adalah akun yang terdapat pada laporan laba rugi, yaitu akun pendapatan dan akun beban.

1) Akun Harta atau Aktiva

Harta merupakan kekayaan yang dimiliki oleh perusahaan untuk menjalankan usahanya. Harta perusahaan ini dapat dibedakan atas likuiditasnya, yaitu

a) Harta Lancar, adalah harta yang berupa uang kas/bank dan harta yang sangat mudah dijadikan uang atau umur pemakaian kurang dari 1 tahun. Harta lancar meliputi kas, surat-surat

berharga (efek), wesel tagih, piutang, persediaan, perlengkapan, beban dibayar dimuka.

- b) Investasi Jangka Panjang, yaitu investasi (penyertaan) dalam bentuk sahan, obligasi, atau surat berharga lainnya.
- c) Harta tetap adalah harta berwujud yang digunakan dalam kegiatan usaha perusahaan, dan mempunyai umur ekonomis atau masa manfaat lebih dari setahun. Harta tetap ini terdiri dari: tanah, gedung, mesin, kendaraan dan peralatan.
- d) Harta tidak berwujud yaitu harta yang tidak mempunyai wujud fisik tetapi mempunyai nilai uang. Harta ini mempunyai hak istimewa atau hak hukum dalam jangka panjang. Yang termasuk dalam harta tak berwujud adalah hak paten, hak cipta, franchise, goodwill, dan harta lain-lain.

2) Akun Modal

Modal adalah selisih antara harta dengan utang dan merupakan hak pemilik perusahaan atas sebagian harta perusahaan. Akun modal pada perusahaan perorangan disertai dengan nama para sekutu. Pada perusahaan berbentuk perseroan terbatas, akun modal disebut juga modal saham.

3) Akun Pendapatan

Pendapatan adalah hasil yang diperoleh perusahaan dari kegiatannya menjalankan usaha. Pendapatan dapat dibedakan atas: pendapatan usaha dan pendapatan di luar usaha.

4) Akun Beban

Beban adalah pengorbanan yang terjadi selama melaksanakan kegiatan usaha untuk memperoleh pendapatan. Beban dapat dibedakan atas beban usaha dan beban lain-lain.

c. Persamaan Dasar Akuntansi

Menurut Soemarso S.R. (2002: 43-44) bahwa selalu ada kesamaan antara kekayaan dan sumber pembelanjaan. Kesamaan itu biasanya disebut persamaan akuntansi:

$$\text{AKTIVA} = \text{KEWAJIBAN} + \text{MODAL}$$

Aktiva adalah kekayaan atau harta yang dimiliki perusahaan, sedangkan ekuitas adalah hak atau kekayaan yang terdiri dari utang dan modal.

Biasanya, aktiva merupakan sumber-sumber ekonomi perusahaan yang diharapkan akan bermanfaat dimasa mendatang. Aktiva yang dimiliki perusahaan disebut kekayaan atau harta. Hak atas kekayaan disebut sebagai ekuitas dan modal. Dilain pihak modal juga menunjukkan siapa yang membelanjakan kekayaan ini. Hak kekayaan dibagi menjadi dua, yaitu :

1) Hak kreditor (Utang)

2) Hak pemilik (Modal)

Kedua hak tersebut harus dibedakan. Hal ini menimbulkan persamaan akuntansi baru sebagai berikut :

$$\text{HARTA} = \text{HUTANG} + \text{MODAL}$$

Merupakan kebiasaan dalam akuntansi untuk meletakkan kedua hak tersebut secara terpisah. Bagian yang dimiliki oleh perusahaan yaitu harta (*Assets*) diletakan disisi kiri dan tuntutan si pemilik yaitu hak atas modal ditempatkan disisi kanan. Hak pemilik atas kekayaan, biasanya dapat diberi penekanan dengan membedakan kewajiban kesisi lain. Hal ini membentuk persamaan sebagai berikut :

$$\text{MODAL} = \text{HARTA} - \text{HUTANG}$$

Dari persamaan di atas, berarti modal adalah selisih antara harta dengan hutang. Dalam persamaan akuntansi, bentuk ini digunakan untuk mencatat transaksi dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks.

7. Uji Efektivitas Pembelajaran

Untuk menghitung efektifitas pembelajaran dapat menggunakan teori gain ternormalisasi yang dikemukakan oleh Hake (Fibriyanti, 2012) dengan rumus sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{[\%(\text{Sf}) - \%(\text{Si})]}{[100 - \%(\text{Si})]}$$

Keterangan: $\langle g \rangle$ adalah *gain score* ternormalisasi
 (Sf) adalah skor rerata *post-test*
 (Si) adalah skor rerata *pre-test*

Menurut Hake (Fibriyanti, 2012), *gain score* ternormalisasi $\langle g \rangle$ merupakan metode yang baik untuk menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test*. *Gain score* merupakan indikator yang baik untuk menunjukkan tingkat keefektifan pembelajaran yang dilakukan dilihat dari skor pre-test dan post-test. Tingkat perolehan *gain score* ternormalisasi dikategorikan dalam tiga kategori, yaitu:

g-tinggi : $\langle g \rangle \geq 0,7$

g-sedang: $0,3 \leq \langle g \rangle < 0,7$

g-rendah : $\langle g \rangle < 0,3$

Dengan mengadaptasi teori Hake tersebut, maka untuk mengukur tingkat efektivitas pembelajaran dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\langle e \rangle = \frac{(\% \text{Akhir} - \% \text{Awal})}{(100 - \% \text{Awal})}$$

Dengan $\langle e \rangle$ adalah derajat efektivitas yang dikategorikan :

Efektivitas-tinggi : $\langle e \rangle \geq 0,7$

Efektivitas-sedang : $0,3 \leq \langle e \rangle < 0,7$

Efektivitas-rendah : $0 < \langle e \rangle < 0,3$

Tidak efektif : $\langle e \rangle < 0$

B. Penelitian yang Relevan

1. Yunita Rahmawati (Skripsi:2012) yang berjudul “Pengembangan Media Film Kartun Dalam Pembelajaran Ekonomi SMA Kelas X”. Penelitian ini menunjukkan bahwa kualitas media film kartun yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik dengan rerata skor 3,89 dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi di SMA/MA sederajat”. Hal ini terbukti dengan hasil validasi dan hasil uji coba yang baik. Selain itu selama pelaksanaan uji coba diketahui bahwa aktivitas belajar efektif dan peserta didik dapat belajar secara mandiri. Penelitian ini memiliki kesamaan yakni pengembangan media film sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya pada penelitian ini yang dikembangkan adalah media film kartun dan mata pelajaran yang dijadikan penelitian adalah ekonomi.
2. Amalia Rahmi Hanum (Skripsi:2013) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Sinematografi Untuk Meningkatkan Keaktifan belajar Peserta Didik Kelas X MAN Yogyakarta III”. Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Sinematografi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi pada aspek materi dan aspek pembelajaran adalah baik dengan rata-rata bskor 3,7 dalam rentang skala 4,0. Selain itu dapat terbukti juga bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis Sinematografi mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Peningkatan keaktifan belajar tergolong dalam kategori tinggi dan tidak ditemukan peserta didik yang mengalami penurunan keaktifan belajar. Penelitian ini memiliki kesamaan yakni pengembangan media film sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya pada penelitian ini yang dikembangkan adalah media Sinematografi untuk meningkatkan keaktifan belajar dan mata pelajaran yang dijadikan penelitian adalah Ekonomi.

3. Eti Wahyu Setianingrum (Skripsi:2013) yang berjudul “ Pemanfaatan media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 4 SMA N 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Media Audio Visual program *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS 4 SMA N 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013 dan layak digunakan. Hal ini dibuktikan pada pra siklus persentase peningkatan siswa yang tuntas KKM pada *pre-test* ke *post-test* sebesar 32,14%, pada siklus I persentase peningkatan siswa yang tuntas KKM pada *pre-test* ke *post test* sebesar 50%, dan kemudian meningkat pada siklus II persentase peningkatan siswa yang tuntas KKM pada *pre-test* ke *post-test* sebesar 57,14%. Penelitian ini memiliki kesamaan yakni pembelajaran audio visual dan mata pelajaran Akuntansi yang diteliti. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian ini kualitas hasil belajar yang menjadi variabel penelitiannya.

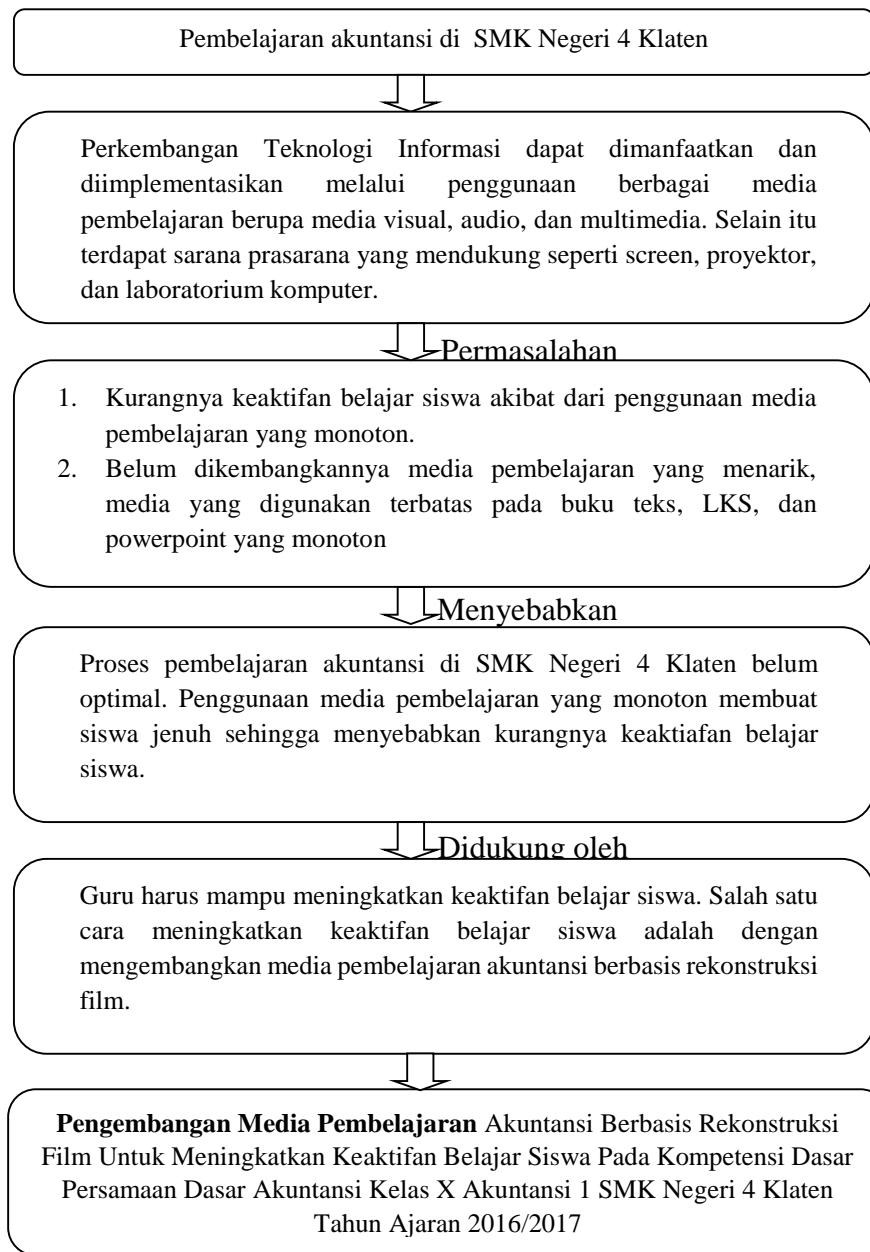
C. Kerangka Berpikir

Masih sering ditemui proses pembelajaran Akuntansi di kelas yang berpusat pada guru (*teacher center*). Guru menyampaikan pesan dengan pola konvensional dengan media seperti LKS, *teksbook*, dan terkadang divariasi dengan slide presentasi. Kurang maksimalnya penggunaan fasilitas pembelajaran di sekolah seperti laboratorium dan LCD juga merupakan masalah dalam proses pembelajaran Akuntansi. Metode pembelajaran yang monoton dan konvensional cenderung menciptakan suasana pembelajaran Akuntansi dalam kelas menjadi membosankan dan kurang menarik, sehingga keaktifan belajar siswa di kelas kurang optimal, padahal keaktifan belajar siswa tersebut sangat penting untuk memicu suasana pembelajaran yang menyenangkan dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran.

Pengembangan media Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film ini diperlukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten. Terutama dalam hal ini adalah media film yang menarik, dengan adanya bantuan ilustrasi audio visual yang menggambarkan suatu kejadian berkaitan kompetensi dasar yang dipelajari siswa, akan merangsang keingintahuan siswa yang menimbulkan suasana aktif di kelas. Berdasarkan teori yang disampaikan dan dijabarkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat digerakkan melalui film pendidikan yang dapat menimbulkan gairah belajar peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini dikemas dan divisualisasikan melalui alur cerita sebuah kisah kehidupan sehari-hari yang menghibur dan edukatif, mengambil tema asmara tentang seorang pria yang jatuh cinta kepada sahabat wanitanya yang rajin dan pandai dalam pelajaran Akuntansi, disertai juga adanya potongan-potongan adegan film yang dikombinasikan dengan beberapa penjelasan materi Persamaan Dasar Akuntansi di dalamnya, sehingga menciptakan suatu alur cerita drama menarik dengan pembelajaran Akuntansi kompetensi Persamaan Dasar Akuntansi yang menghibur. Media pembelajaran Akuntansi berbasis rekonstruksi film yang dikembangkan peneliti diharapkan mampu membuat suasana pembelajaran siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten menjadi menyenangkan, tidak membosankan dan merangsang keaktifan belajar siswa di kelas.

D. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian

E. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan landasan teoritis yang dikemukakan di atas, maka dapat diajukan pertanyaan penelitian dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media berbasis Rekonstruksi Film sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menurut penilaian ahli materi mengenai Rekonstruksi Film sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran menurut penilaian ahli media mengenai Rekonstruksi Film sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten?
4. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten setelah diterapkannya media pembelajaran Akuntansi Berebasis Rekonstruksi Film ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sumadi Suryabrata (2013: 77) menjelaskan bahwa tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menyelidiki pola dan perurutan pertumbuhan dan perubahan sebagai fungsi waktu. Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih (2011: 161) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.

Produk yang dihasilkan dapat berupa modul, buku, program pembelajaran, maupun alat bantu/media pembelajaran lain seperti ular tangga akuntansi. Produk-produk ini dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk yang siap digunakan secara nyata di lapangan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMK Negeri 4 Klaten yang beralamat di Jl. Mataram No. 05, Belang Wetan, Klaten Utara, Klaten, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap yang meliputi tahap persiapan pada

bulan Januari – Maret 2016. Tahap pelaksanaan sampai tahap pelaporan pada bulan April – September 2016.

C. Prosedur Penelitian

Menurut Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200-202) ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) untuk mengembangkan media pembelajaran. Secara umum, tahap-tahap pengembangan model ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a) Analisis siswa yang meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media Rekonstruksi Film.
- b) Analisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media ini.
- c) Analisis instruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam media Pembelajaran Akuntansi Rekonstruksi Film.
- d) Mempelajari kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau

perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut:

a) Perancangan Desain Produk

Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

b) Penyusunan Konsep Media Pembelajaran

Produk media pembelajaran ini memiliki konsep seperti penyajian beberapa cuplikan film yang dikombinasikan dengan penjelasan tentang materi kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

c) Menyusun Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk

Pada tahap ini peneliti mulai membuat kisi-kisi instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi (dosen Pendidikan Akuntansi UNY dan Guru Akuntansi kelas XI SMK Negeri 4 Klaten) dan ahli media (Dosen Pendidikan Akuntansi UNY) dan siswa sebagai sasaran implementasi produk.

Rancangan media pembelajaran ini masih bersifat konseptual yang akan mendasari proses selanjutnya.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan

pembuatan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh.

b. Validasi I

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (dosen) dan ahli media (dosen). Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi (dosen Pendidikan Akuntansi UNY) dan ahli media (dosen Pendidikan Akuntansi UNY).

d. Validasi II

Pada tahap ini produk divalidasi oleh ahli materi (guru Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten) dengan menggunakan instrumen angket yang sudah disusun pada tahap sebelumnya.

e. Revisi II

Pada tahap ini produk kembali direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari praktisi pembelajaran Akuntansi (guru SMK). Produk hasil revisi pada tahap ini selanjutnya akan digunakan pada tahap implementasi kepada siswa sebagai sasaran penggunaan produk.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Uji coba lapangan

Pada tahap ini produk produk diujicobakan kepada 38 siswa dari kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengukur dan mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penerapan produk yang dibuat.

- b. Produk akhir

Pada tahap ini telah dihasilkan produk berupa media pembelajaran Akuntansi berupa Rekonstruksi Film yang sudah direvisi pada tahap implementasi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terkait pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Rekonstruksi Film, yaitu peneliti melakukan pengukuran peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini dilakukan satu tahap uji coba yaitu uji coba lapangan. Subjek uji coba yang terlibat adalah seorang ahli media, dua orang ahli materi, dan 36 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten. Sedangkan objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media pembelajaran yang meliputi aspek pembelajaran dan aspek rekayasa media.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai keaktifan belajar siswa dengan mengamati individu atau kelompok secara langsung. Jenis observasi yang digunakan adalah Observasi Partisipasi yang di mana peneliti akan mengikuti proses penelitian dan berbaur langsung dengan objek penelitian dan melakukan pencatatan sistematis mengenai hal-hal yang diamati.

2. Angket

Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang arti laporan pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui, dalam hal ini ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa setelah penerapan pembelajaran akuntansi menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Lembar Angket

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

a. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran akuntansi rekonstruksi film berupa kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran akuntansi rekonstruksi film dari ahli materi, ahli media, dan siswa SMK dalam kuesioner.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Menurut Suharsimi Arikunto (2010:194) menjelaskan bahwa kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Angket kelayakan media pembelajaran Rekonstruksi Film menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik (Sugiyono, 2011: 93). Selanjutnya agar diperoleh data kuantitatif, maka kelima alternatif jawaban diberi skor yaitu sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang baik = 2, sangat kurang baik = 1.

Berikut beberapa angket yang digunakan dalam penelitian ini:

1.) Angket untuk ahli materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian materi

Tabel 1. Aspek Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	No. Pertanyaan
Aspek Pembelajaran		
1	Kesesuaian materi	1,2,3
2	Interaktivitas siswa dengan media	4
3	Aktualitas	5
4	Kelengkapan	6,7
5	Kualitas	8,9
6	Kedalaman Penjelasan materi dalam media	10
7	Kemudahan untuk dipahami	11,12
8	Sistematis	13
9	Kejelasan	14,15
10	Ketepatan evaluasi	16

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi.

2.) Angket untuk ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual.

Aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Aspek Penilaian Rekayasa Media dan Komunikasi Audio Visual oleh Ahli Media

No	Aspek Rekayasa Media	No. Pertanyaan
1	Cover dan Judul	1,2
2	Mudah dikelola (<i>maintenable</i>)	3
3	Mudah digunakan (<i>usabilitas</i>)	4
4	Ketepatan memilih media	5
5	Dokumentasi	6,7,8
6	Dapat dimanfaatkan kembali (<i>reusable</i>)	9
7	Komunikatif	10
8	Kreatif	11

No	Aspek Rekayasa Media	No. Pertanyaan
9	Inovatif	12
10	Sederhana	13
11	Kualitas Gambar	14,15,16, 17
12	Kualitas Suara	18,19,20

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi.

3.) Angket untuk siswa

Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai peningkatan keaktifan belajar siswa terhadap media serta angket keaktifan belajar belajar akuntansi. Aspek penilaian keaktifan belajar siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Keaktifan Belajar Siswa

No	Aspek	No Pernyataan
1	Siswa aktif membaca materi pelajaran di kelas	1,
2	Siswa antusias memperhatikan penjelasan guru	2, 3
3	Siswa tertarik bertanya pada guru	4,
4	Siswa aktif mengemukakan pendapatnya	5, 6*
5	Siswa mengemukakan jawaban atas soal latihan dari guru	7,
6	Siswa aktif menulis pertanyaan	8
7	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan	9
8	Siswa membuat catatan materi pelajaran	10, 11*
9	Siswa mendengarkan penjelasan guru	12, 13*
10	Siswa mendengarkan pendapat yang diajukan oleh teman	14
Jumlah		14

Keterangan * : tanda untuk pernyataan negatif

Skala pengukuran angket keaktifan belajar ini memberikan lima alternatif dalam penelitian ini menggunakan skala *likert*. Angket ini

diberikan dengan empat alternative jawaban, yaitu alternatif jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Kurang Setuju (KS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Suharsimi Arikunto, 2010: 195)

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Cara yang dipakai dalam menguji tingkat validitas adalah dengan variabel internal, yaitu menguji apakah terdapat kesesuaian antara bagian instrumen secara keseluruhan. Untuk mengukurnya menggunakan analisis butir. Pengukuran pada analisis butir yaitu dengan cara skor-skor yang ada kemudian dikorelasikan dengan menggunakan Rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson dalam Suharsimi Arikunto, (2009: 72) sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

N = jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor butir item

$\sum Y$ = jumlah skor total item

$\sum X^2$ = jumlah skor kuadrat butir item

$\sum Y^2$ = jumlah skor total kuadrat butir item

Nilai r_{hitung} dicocokkan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} 5% maka butir instrumen tersebut valid. Sebaliknya, jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} 5% maka butir instrumen tersebut tidak valid.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Validitas

No	r hitung	r tabel (sig 0,005)	interpretasi
1	0,481	0,339	Valid
2	0,327	0,339	Tidak Valid
3	0,386	0,339	Valid
4	0,376	0,339	Valid
5	0,640	0,339	Valid
6	0,514	0,339	Valid
7	0,415	0,339	Valid
8	0,727	0,339	Valid
9	0,314	0,339	Tidak Valid
10	0,577	0,339	Valid
11	0,488	0,339	Valid
12	0,369	0,339	Valid
13	0,492	0,339	Valid
14	0,350	0,339	Valid
15	0,473	0,339	Valid
16	0,433	0,339	Valid

Sumber: hasil olah data SPSS 23

Berdasarkan tabel 5 dari 16 butir pernyataan, ada sebanyak 14 butir yang dinyatakan valid dan 2 butir tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrument (Zainal Arifin, 2013: 258). Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas angket keaktifan belajar menggunakan rumus Alpha. Rumusnya yaitu:

$$a = \left[\frac{R}{R - 1} \right] \left[1 - \left[\frac{\sum \delta_i^2}{\delta_t^2} \right] \right]$$

Keterangan:

a = koefisien reliabilitas instrument

R = Jumlah butir soal

$\sum \delta_i^2$ = jumlah varian skor tiap-tiap butir

δ_t^2 = varians total

(Zainal Arifin, 2012: 264)

Perhitungan uji reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan r_{hitung} lebih besar r_{tabel} 5%.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan program SPSS 23 diperoleh ringkasan yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
0.748	0.774	14

Sumber: hasil olah data SPSS 23

Berdasarkan tabel 5 di atas, diketahui bahwa nilai Alpha Cronbach sebesar 0,748, artinya instrumen angket yang diujicobakan reliabel. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 89) menjelaskan bahwa instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien korelasi (*Cronbach's Alpha*) $\geq 0,600$. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang diujicobakan mempunyai tingkat reliabilitas yang tinggi.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan uji coba lapangan melalui lembar angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi (Sugiyono, 2011: 207).

1. Analisis Data Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 6. Aturan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi, dan Ahli Media

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: Sugiyono (2011: 93) dengan modifikasi

- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rerata skor

$\sum X$ = jumlah total skor tiap aspek

n = jumlah reviewer

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala lima sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Konversi Nilai Skala Lima

Skor	Interval Skor	Nilai	Rumus	Rentang
5	Sangat Layak	A	$X > \bar{X}_i + 1,80 S_Bi$	$X > 4,20$
4	Layak	B	$\bar{X}_i + 0,60 S_Bi < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_Bi$	$3,40 < X \leq 4,20$
3	Cukup	C	$\bar{X}_i - 0,60 S_Bi < X \leq \bar{X}_i + 0,60 S_Bi$	$2,60 < X \leq 3,40$
2	Kurang Layak	D	$\bar{X}_i - 1,80 S_Bi < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_Bi$	$1,80 < X \leq 2,60$
1	Sangat Kurang Layak	E	$X < \bar{X}_i - 1,80 S_Bi$	$X \leq 1,80$

Keterangan:

X = Skor aktual (skor yang diperoleh)

$$\begin{aligned}
 \bar{X}_i &= (\text{Rerata ideal}) \\
 &= \frac{1}{2} (\text{skormaksimum} + \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{2}(5 + 1) \\
 &= 3 \\
 SBi &= (\text{Simpangan Baku Ideal}) \\
 &= \frac{1}{6} (\text{Skor maksimum} - \text{skor minimum}) \\
 &= \frac{1}{6} (5 - 1) \\
 &= 0,67
 \end{aligned}$$

(Sukardjo, 2005: 53)

Berdasarkan tabel konversi di atas diperoleh standar kelayakan media pembelajaran Rekonstruksi Film dari setiap aspek sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran Rekonstruksi Film Akuntansi dinyatakan Sangat Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 4,20 sampai dengan 5,00.
- 2) Media pembelajaran Rekonstruksi Film Akuntansi dinyatakan Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 3,41 sampai dengan 4,20.
- 1) Media pembelajaran Rekonstruksi Film Akuntansi dinyatakan Cukup apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 2,61 sampai dengan 3,40.
- 2) Media pembelajaran Rekonstruksi Film Akuntansi dinyatakan Kurang Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang 1,81 sampai dengan 2,60.

- 3) Media pembelajaran Rekonstruksi Film Akuntansi dinyatakan Sangat Kurang Layak apabila rata-rata skor yang diperoleh adalah pada rentang kurang dari atau sama dengan 1,80.

2. Analisis Data Peningkatan Keaktifan Belajar

Metode untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar adalah menggunakan *gain score*. *Gain score* disebut juga dengan peningkatan atau perbedaan skor yang merupakan selisih antara skor angket awal dan skor angket akhir. Hasil dari analisis data *gain score* menunjukkan pencapaian peningkatan keaktifan belajar siswa. Dengan demikian hasil perhitungan gain score dapat mengetahui keefektifan hasil pengembangan multimedia interaktif terhadap pembelajaran.

$$Gain\ Score = \frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$$

(Hake, 2012: 1)

Kriteria peningkatan keaktifan belajar siswa ditentukan sesuai dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Kriteria Nilai Gain Score

Nilai g	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 < g < 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 36 siswa.

2. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di SMK Negeri 4 Klaten yang beralamat di Jl. Raya Solo, Belang Wetan, Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini dilaksanakan pada bulan Juli 2016. Prosedur penelitian terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan pada tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No.	Prosedur Pengembangan	Nama Kegiatan
1.	Tahap <i>Analysis</i>	a. Analisis kurikulum b. Analisis kebutuhan c. Analisis tujuan pembelajaran
2.	Tahap <i>Design</i>	a. Penyusunan materi b. Silabus c. Naskah skenario d. Produksi media
3.	Tahap <i>Development</i>	a. Penilaian ahli b. Revisi produk dan editing c. <i>Packaging</i>
4.	Tahap <i>Implementation</i>	a. Uji coba lapangan
5.	Tahap <i>Evaluation</i>	a. Mengukur keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1

B. Hasil Penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pengambilan data pendahuluan dilakukan di SMK Negeri 4 Klaten berupa wawancara dengan guru mata pelajaran persamaan dasar akuntansi dan observasi langsung dengan guru mata pelajaran persamaan dasar akuntansi dan diperoleh beberapa informasi, yaitu guru merasa bahwa pada proses pembelajaran mata pelajaran akuntansi khususnya pada kompetensi persamaan dasar akuntansi, sebagian besar siswa terlihat pasif ketika di kelas baik dalam aktivitas membaca, menulis, mengemukakan pendapat ataupun bertanya dalam kelas. Semua hal tersebut terlihat dari siswa yang cenderung diam, tidak tertarik dan merasa jemu ketika proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan observasi lanjutan di kelas X Akuntansi 1, dalam proses pembelajaran Persamaan Dasar Akuntansi, guru kurang mengoptimalkan dan kurang berinovasi terhadap penggunaan media pembelajaran akuntansi. Guru lebih sering menggunakan *slide powerpoint* dan lebih banyak menggunakan buku atau modul sebagai media pembelajaran di kelas. Ketika guru menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya, siswa cenderung diam, lalu selama proses pembelajaran terdapat siswa yang sibuk dengan kegiatan lain di luar pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dilakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Rangkuman dari tahap analisis yaitu:

a. Analisis kurikulum

Isi materi dalam media pembelajaran akuntansi rekonstruksi film ini mengarahkan siswa untuk lebih aktif dan membantu siswa dalam memvisualisasikan materi pelajaran sehingga mudah dalam memahami konsep dan didasarkan pada kurikulum yang diterapkan di SMK N 4 Klaten yaitu KTSP.

b. Analisis kebutuhan

Setelah observasi dilakukan, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

c. Analisis tujuan pembelajaran

Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa SMK Negeri 4 Klaten yaitu dengan tersedianya media pembelajaran akuntansi yang menarik, kreatif, dan inovatif sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi persamaan dasar akuntansi.

Berdasarkan rangkuman analisis tersebut, seorang guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media yang memiliki

konsep belajar dan menghibur yaitu melalui pengembangan media pembelajaran akuntansi rekonstruksi film.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua yaitu menyusun silabus yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Materi yang akan dikembangkan adalah tentang persamaan dasar akuntansi dalam struktur silabus kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Materi tersebut untuk kelas X Akuntansi yang disampaikan pada semester ganjil.

Tahap selanjutnya adalah menyusun konsep media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Dalam menyusun konsep media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini terdapat beberapa tahap yang peneliti ringkas dari proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi yaitu menjadi:

a. Pembuatan ringkasan cerita (sinopsis)

Ringkasan cerita merupakan gagasan/ide cerita awal dan berguna untuk pembuatan skenario. Ringkasan cerita berisi paparan alur cerita film yang dibuat menarik. Ringkasan cerita/sinopsis disajikan secara lengkap pada Lampiran 2a.

b. Pembuatan naskah skenario

Naskah skenario merupakan pengembangan dari ringkasan cerita. Naskah skenario ini berguna untuk panduan akting. Penyusunan naskah skenario ini mempertimbangkan sisi edukatif sebagai media

pembelajaran yang memuat materi dan sisi *entertain* yang memberikan media belajar baru bagi siswa yang menghibur, materi yang sudah dipilih digabungkan sehingga menjadi cerita yang menarik. Tokoh dalam cerita ini adalah 3 orang mahasiswa bernama Kepin, Memey, dan Cuplis serta dengan durasi waktu film 50 menit 11 detik. Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini terdiri dari 10 *scene* yang bersetting di lima tempat yang berbeda yaitu di kampus, kamar tidur rumah kontrakan Kepin dan Cuplis, rumah kontrakan Kepin dan Cuplis, teras rumah, dan area persawahan. Naskah skenario dapat dilihat pada Lampiran 2b.

c. Produksi Media

Produksi media pembelajaran media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini diawali dengan pengambilan gambar atau *shooting*. Pengambilan gambar atau *shooting* dilakukan di tiga tempat yang berbeda. Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan skenario yang sudah dibuat pada saat pra produksi.

Telah diuraikan bahwa dalam film ini terdapat beberapa teknik yang digunakan dalam pengambilan gambar dan terdapat 10 *scene*. Masing-masing *scene* ini masih dipecah menjadi beberapa *shot*. Pengambilan setiap *shot* menggunakan teknik atau posisi kamera yang berbeda. Transisi yang digunakan untuk menggabungkan setiap *shot* menjadi *scene* adalah *cut* dan *dissolve*. Pengambilan audio media

pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi ini diambil secara live atau jadi satu pada saat pengambilan gambar.

Tahap selanjutnya setelah pengambilan gambar yang terdiri dari banyak *shot* pada masing-masing scene kemudian melalui proses *editing* dan *mixing*. Pada tahap ini akan dipotong dan dipilih *shot* yang layak digabungkan serta menghilangkan yang gagal diambil. Proses *editing* dan *mixing* dilakukan dengan bantuan program *iSky Soft Video Editor*. Selanjutnya adalah pemilihan cuplikan-cuplikan film yang sudah dipersiapkan sesuai dengan materi persamaan dasar akuntansi, untuk dilakukan proses *editing* penambahan penjelasan materi persamaan dasar akuntansi pada setiap cuplikan film tersebut. Kemudian setelah itu, cuplikan-cuplikan film tersebut diintegrasikan ke dalam penggabungan *shot* menjadi *scene*, media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini selanjutnya diberikan efek. Efek terdiri dari efek transisi gambar, teks dan animasi. Proses terakhir yaitu *mastering* atau *packaging*. Format yang digunakan yakni format WMV.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film kepada ahli materi yang terdiri dari dosen pengampu mata kuliah akuntansi pengantar dan guru mata pelajaran akuntansi pengantar SMK, serta seorang ahli media.

selanjutnya melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran dikatakan baik untuk digunakan apabila telah melalui beberapa tahap penilaian. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan dari penilaian media ini adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum digunakan pada siswa. Penilaian yang dilakukan oleh ahli menggunakan instrumen berupa angket. Data dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran. Berikut ini adalah data hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media.

a. Penilaian Produk

1) Penilaian Ahli Materi

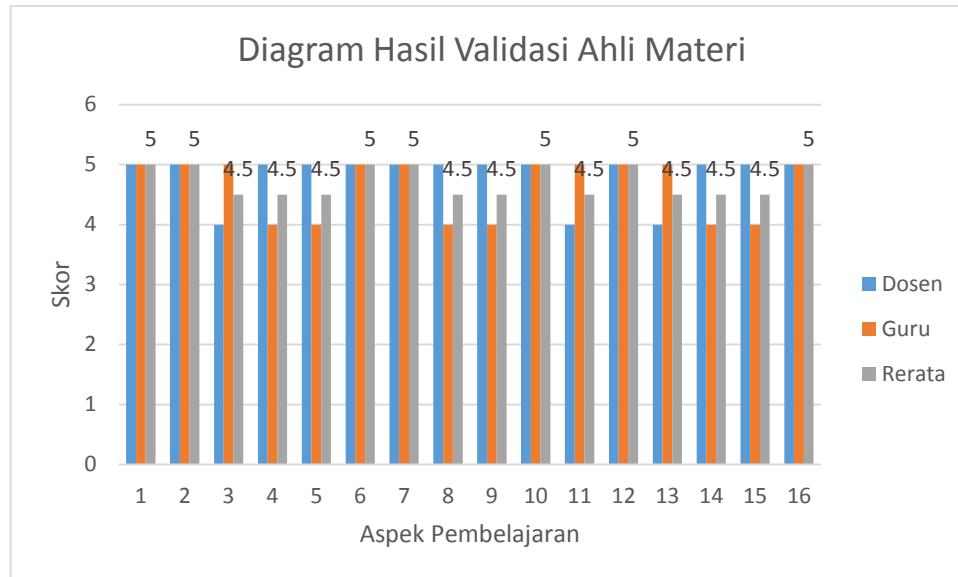
Penilaian materi dalam media dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si., selaku dosen yang berkompeten sesuai materi yang disajikan yaitu kompetensi Persamaan Dasar Akuntansi. Penilaian oleh ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran. Hasil penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Penilaian oleh Ahli Materi

Nomor	Aspek Pembelajaran	Nilai		
		Dosen	Guru	Rerata
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi	5	5	5
2	Kesesuaian materi dengan indikator	5	5	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	4	5	4.5
4	Interaktivitas siswa dengan media	5	4	4.5
5	Aktualitas materi yang disajikan	5	4	4.5
6	Kecukupan jumlah kasus yang	5	5	5
7	Kelengkapan materi yang disampaikan	5	5	5
8	Kualitas penyampaian materi melalui	5	4	4.5
9	Kualitas materi yang disampaikan	5	4	4.5
10	Kedalaman penjelasan materi dalam	5	5	5
11	Kemudahan pembelajaran untuk	4	5	4.5
12	Contoh kasus yang mudah dipahami	5	5	5
13	Keruntutan penyajian materi yang	4	5	4.5
14	Kejelasan uraian contoh kasus	5	4	4.5
15	Kejelasan konsep materi dalam media	5	4	4.5
16	Materi yang disampaikan mengandung	5	5	5
	Total skor	77	74	75.5
	rerata	4.81	4.63	4.72
	kategori	Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 10, dapat disimpulkan bahwa materi aspek pembelajaran masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media sangat layak diujicobakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada Lampiran 3c. Rekapitulasi hasil penilaian ahli materi jika disajikan dalam diagram, dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

2) Penilaian Ahli Media

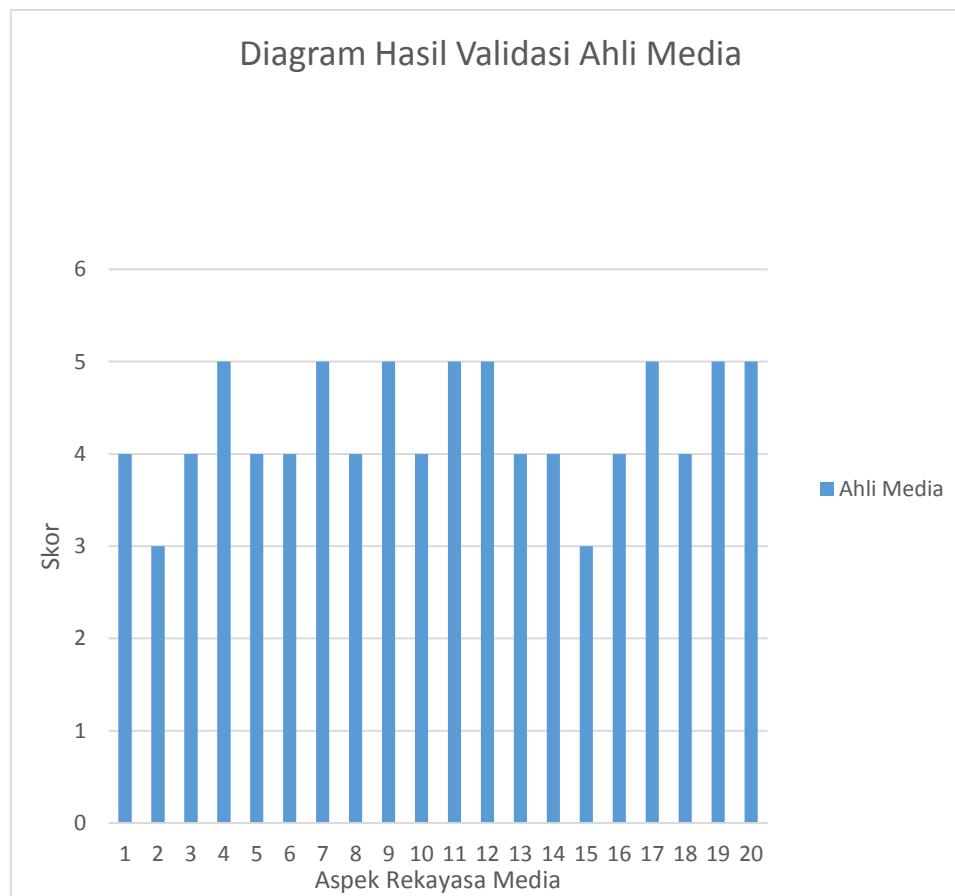
Penilaian media dalam media pembelajaran ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Estu Miyaso, M.Pd. selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran sinematografi dan film. Penilaian oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media untuk menilai tingkat kelayakan media ini serta pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Hasil penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Penilaian oleh Ahli Media

Nomor	Aspek Rekayasa Media	Nilai
		Ahli Media
1	Tampilan sampul atau <i>cover</i>	4
2	Kejelasan judul film	3
3	Mudah dikelola/dipelihara	4
4	Mudah digunakan	5
5	Ketepatan memilih format	4
6	Kejelasan penggunaan media	4
7	Variasi alur cerita dalam media	5
8	Reliabilitas (kehandalan dalam	4
9	Dapat digunakan kembali	5
10	Komunikatif (bahasa & alur	4
11	Kreatif (luwes dan menarik)	5
12	Inovatif (cerdas dan unik)	5
13	Sederhana	4
14	Kualitas gambar setiap <i>scene</i>	4
15	Pemilihan huruf dalam <i>credit</i>	3
16	Keterbacaan teks dalam media	4
17	Tampilan kualitas gambar	5
18	Kejelasan lafal dalam dialog	4
19	Kualitas suara setiap <i>scene</i>	5
20	Kualitas <i>back sound</i> dalam	5
Total Skor		86
Rerata		4.30
Kategori		Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 11, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dari aspek rekayasa media masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan secara lengkap pada lampiran 3d. Rekapitulasi hasil penilaian ahli media jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil Penilaian Ahli Media

b. Revisi Produk

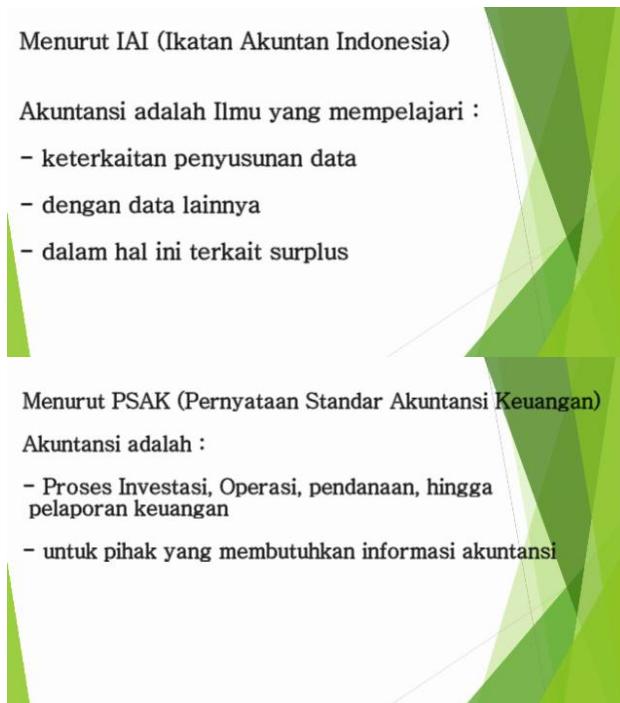
1. Revisi Media Hasil Evaluasi Ahli Materi

Hasil penilaian dari ahli materi dalam lembar angket disampaikan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini secara keseluruhan sudah baik. Namun sebelum digunakan ahli materi memberikan saran, sebagai berikut:

- 1). Materi yang disajikan dalam film ini harus urut sesuai tahapan dan penambahan materi pada definisi akuntansi. Materi film sebelum dan setelah revisi dapat dilihat pada gambar 4 - 7.



Gambar 4. Sebelum Revisi Penambahan Materi dari Ahli Materi



Gambar 5. Setelah Revisi Penambahan Materi dari Ahli Materi



Gambar 6. Sebelum Revisi Urutan Tahapan Materi dari ahli materi



Gambar 7. Setelah Revisi Urutan Tahapan Materi dari ahli materi

- 2). *Layout* dari penjelasan harus diperjelas. *Layout* sebelum dan setelah revisi dapat dilihat pada gambar 8 dan 9.

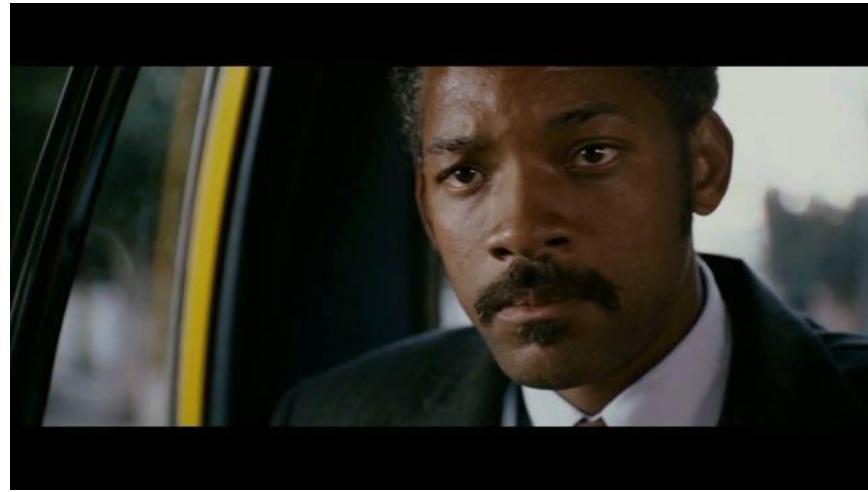


Gambar 8. Sebelum Revisi *Layout* Penjelasan Materi dari ahli materi



Gambar 9. Setelah Revisi *Layout* Penjelasan Materi dari ahli materi

3). Terdapat beberapa cuplikan film yang harus diganti, karena belum sesuai dengan materi. Cuplikan film sebelum dan setelah revisi dapat dilihat pada Gambar 10 dan 11.



Gambar 10. Sebelum Revisi penggantian cuplikan film dari ahli materi



Gambar 11. Setelah Revisi penggantian cuplikan film dari ahli materi

- 4) Penjelasan uraian contoh kasus harus lebih disederhanakan lagi agar siswa lebih paham. Penjelasan uraian contoh kasus sebelum dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar 12 dan 13.



Gambar 12. Sebelum Revisi penjelasan contoh kasus dari ahli materi



Gambar 13. Setelah Revisi penjelasan contoh kasus dari ahli materi Saran dan masukan dari ahli materi tersebut, seluruhnya sudah dapat terpenuhi dan lengkap.

2. Revisi Media Hasil Evaluasi Ahli Media

Secara keseluruhan media sudah dinyatakan baik namun sebelum digunakan perlu ada beberapa perbaikan. Perbaikan yang disarankan oleh ahli media sebagai berikut:

- 1). Pengurangan durasi waktu media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film, yang pada awalnya berdurasi 1 jam 19 menit, di potong hingga berdurasi 50 menit 11 detik.
- 2). Pengurangan adegan film yang berulang, dapat dilihat pada gambar 14 dan 15.

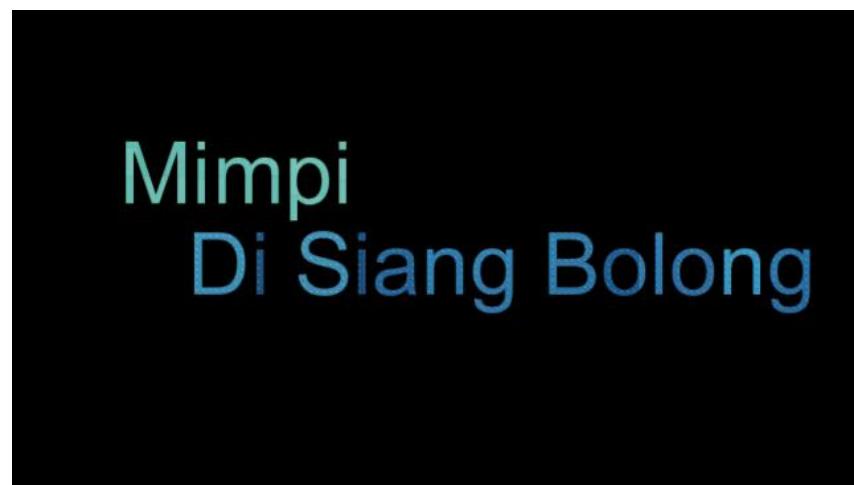


Gambar 14. Sebelum revisi pengurangan adegan berulang dari ahli media



Gambar 15. Setelah Revisi pengurangan adegan berulang dari ahli media

- 3). Perubahan judul film, perubahan judul film dapat dilihat pada gambar 16 dan 17.

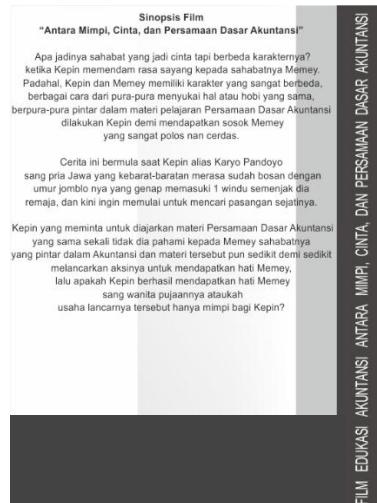


Gambar 16. Sebelum Revisi perubahan judul dari ahli media



Gambar 17. Setelah Revisi perubahan judul dari ahli media

- 4). Penambahan adanya cara menggunakan pada cover film, dapat dilihat pada gambar 18 dan 19.



Gambar 18. Sebelum penambahan adanya cara menggunakan dari ahli media



Gambar 19. Setelah penambahan adanya cara menggunakan dari ahli media

5). Pemotongan adegan film yang dianggap kurang efektif dalam pembelajaran, dapat dilihat pada gambar 20.





Gambar 20. Adegan yang dipotong dan dianggap kurang efektif oleh ahli media

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Sebelum data keaktifan belajar siswa dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket keaktifan belajar siswa tersebut menggunakan program SPSS. Uji coba angket keaktifan belajar siswa tersebut dilakukan pada 25 Juli 2016 di kelas X Akuntansi 3 SMK N 4 Klaten, yang bukan merupakan kelas dari objek penelitian. Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas yang disajikan secara lengkap pada lampiran 3f, diketahui bahwa angket keaktifan belajar siswa belajar akuntansi siswa yang dikembangkan valid dan reliabel. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya

diukur, sedangkan reliabel berarti instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Setelah angket keaktifan belajar siswa diuji dan terbukti valid serta reliabel, maka pada tanggal 27 Juli 2016 uji coba lapangan langsung dilakukan di kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten. Dari hasil uji coba lapangan, diketahui skor keaktifan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film adalah sebesar 1848, kemudian skor keaktifan belajar siswa yang diperoleh setelah menggunakan media adalah sebesar 2055. Keberlangsungan uji coba lapangan langsung tersebut dapat dilihat lengkap pada lampiran 4a dan 4b.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

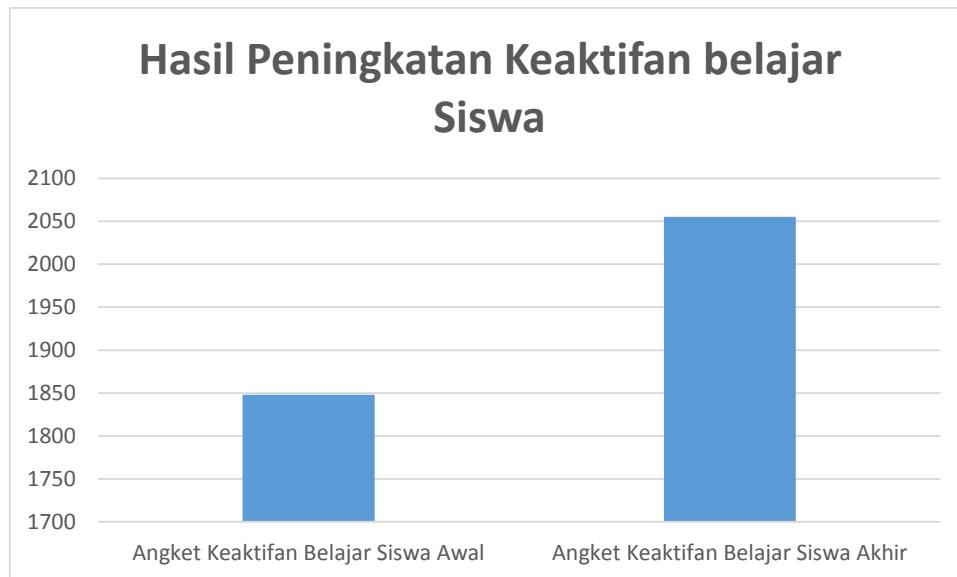
Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengukur keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film diproduksi dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten. Peningkatan keaktifan belajar siswa diukur menggunakan lembar angket awal yaitu angket sebelum menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film dan lembar angket terakhir yaitu setelah menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Angket yang digunakan yaitu angket dengan model penilaian skala *likert*.

Peningkatan keaktifan belajar akuntansi siswa dapat diketahui dengan menggunakan dua data yaitu data keaktifan belajar siswa belajar akuntansi awal dan data keaktifan belajar siswa belajar akuntansi akhir. Untuk data awal diperoleh sebelum penggunaan media pembelajaran akuntansi rekonstruksi film kemudian untuk data akhirnya diperoleh setelah menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Berdasarkan hasil perhitungan diketahui bahwa rerata keaktifan belajar siswa awal dan keaktifan belajar siswa akhir adalah seperti pada tabel 12.

Tabel 12. Skor Keaktifan belajar siswa Awal Dan Skor Keaktifan belajar siswa Akhir

Angket Keaktifan Belajar Siswa Awal	Angket Keaktifan Belajar Siswa Akhir
1848	2055

Untuk lebih jelasnya hasil pengukuran keaktifan belajar siswa dengan menggunakan *Gain score* disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 21.



Gambar 21. Hasil peningkatan keaktifan belajar siswa awal dan akhir

Setelah data keaktifan belajar awal dan akhir diketahui, selanjutnya data tersebut digunakan untuk menganalisis peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan analisis *Gain Score*. Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan analisis *Gain Score* dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Hasil Pengukuran Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Gain Score

No.	Angket Keaktifan belajar Akuntansi	Jumlah Skor	Gain Score	Kategori
1.	Angket Keaktifan belajar siswa Belajar Akuntansi Awal	1848	0,31	Sedang
2.	Angket Keaktifan belajar Belajar Akuntansi Akhir	2055		

Berdasarkan perhitungan dan pada tabel 13, maka dapat diketahui bahwa rerata peningkatan keaktifan belajar siswa belajar siswa berada pada kategori sedang.

C. Pembahasan

1. Pengembangan dan Penilaian Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film

Prosedur pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film menggunakan model pengembangan ADDIE Dick and Carrey (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 185-186). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: 1) Tahap *Analysis*, 2) Tahap *Design*, 3) Tahap *Development*, 4) Tahap *Implementation*, dan 5) Tahap *Evaluate*.

a. Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* ini meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan di SMK N 4 Klaten di semua jenjang kelas menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), artinya bahwa penelitian ini sejalan dengan kurikulum KTSP yang mengutamakan peran aktif siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten, berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung di kelas, diketahui ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa terlihat pasif di kelas, yaitu media yang digunakan guru terlalu monoton sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran. Faktor selanjutnya adalah kurangnya ketertarikan siswa dalam mata pelajaran persamaan dasar akuntansi,

karena merupakan materi baru bagi siswa khususnya yang baru mempelajari Akuntansi di jenjang SMK. Oleh karena itu, siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, dan memberikan pemahaman yang mudah, sehingga merangsang peningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas. Berdasarkan analisis tujuan pembelajaran, Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa SMK Negeri 4 Klaten yaitu dengan tersedianya media pembelajaran akuntansi yang menarik, kreatif, inovatif sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi persamaan dasar akuntansi.

b. Tahap *Design*

Tahap *Design* adalah menyusun konsep media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Dalam menyusun konsep media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini terdapat beberapa tahap, yaitu meliputi penyusunan materi, silabus mata pelajaran persamaan dasar akuntansi, penulisan ringkasan cerita, penyusunan naskah skenario dan *shooting script*, kemudian produksi media yang dalam pengaplikasiannya adalah proses *editing* film, penambahan *special FX* film, dan penggabungan cuplikan-cuplikan film. Dalam tahap ini, ada beberapa kendala utama yang menghambat waktu penyelesaian film, diantaranya adalah pemilihan *talent* yang tepat,

konsep skenario cerita yang harus disusun secara menarik dan edukatif, pemilihan cuplikan film yang harus sesuai materi, serta *editing* film yang kompleks. Solusi yang diterapkan untuk mengatasi kendala tersebut yaitu pemilihan *talent* dengan didukung oleh beberapa kerabat dekat dan keluarga, mencari referensi skenario pada film komedi romantis, melakukan konsultasi pemilihan film yang tepat kepada dosen ahli, serta melakukan *editing* film menggunakan aplikasi sederhana yang mudah dalam penggunaanya. Tahap terakhir setelah penyelesaian film yang berdurasi 50 menit 11 detik ini adalah tahap *packaging*, berupa desain cover film.

c. Tahap *Developpment*

Tahap *Development* ini meliputi penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Hasil penilaian media dari aspek isi materi oleh ahli materi yaitu dosen dan guru diperoleh rerata skor sebesar 4,72 dan rerata skor yang diperoleh dari penilaian aspek rekayasa media oleh ahli media diperoleh rerata skor 4,63. Kesimpulan akhir rerata skor dari penilaian ahli materi dan ahli media melebihi skor 4,20 dalam skala lima yang artinya media dikategorikan sangat layak untuk digunakan kepada siswa. Kategori sangat layak diartikan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini memiliki kualitas isi materi yang sangat baik, mudah dipahami dan menunjang

untuk pembelajaran akuntansi bagi siswa, serta memiliki aspek rekayasa media yang sangat baik pula, seperti interaktivitas media kepada siswa, kualitas gambar, suara, serta alur cerita. Adapun hasil dari analisis hasil penilaian media oleh ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Data Hasil Penilaian Media oleh Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Ahli Materi		Ahli Media	Rerata	Kategori
		Dosen	Guru			
1.	Pembelajaran	4,81	4,63	-	4,72	Sangat Layak
2.	Rekayasa Media	-	-	4,30	4,30	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 14, penilaian aspek pembelajaran materi dalam media dinilai oleh 2 orang ahli materi yaitu dosen dan guru. Rerata skor yang diperoleh dari penilaian Dosen adalah 4,81 dan yang diperoleh dari guru adalah 4,63. Kemudian rerata skor yang diperoleh dari dosen dan guru sebesar 4,72, yang diartikan bahwa materi yang terdapat di dalam media sangat layak untuk pembelajaran karena berada melebihi skor 4,20 dalam nilai skala lima. Sementara itu aspek penilaian rekayasa media yang dilakukan oleh ahli media memperoleh rerata skor 4,30, yang artinya bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film sangat layak digunakan, karena melebihi skor 4,20 dalam nilai skala lima.

d. Tahap *Implementation*

Tahap *Implementation* ini meliputi uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket keaktifan belajar siswa tersebut menggunakan program SPSS.

Uji coba angket keaktifan belajar siswa tersebut dilakukan pada 25 Juli 2016 di kelas X Akuntansi 3 SMK N 4 Klaten, yang bukan merupakan kelas dari objek penelitian. Setelah angket keaktifan belajar siswa diuji dan terbukti valid serta reliabel, maka pada tanggal 27 Juli 2016 uji coba lapangan langsung dilakukan di kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten. Dari hasil uji coba lapangan, diketahui skor keaktifan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film adalah sebesar 1848, kemudian skor keaktifan belajar siswa yang diperoleh setelah menggunakan media adalah sebesar 2055. Setelah memperoleh skor keaktifan belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media, lalu peneliti menghitung peningkatan keaktifan belajar siswa menggunakan metode *Gain Score*, sehingga memperoleh skor sebesar 0,31 yang berarti peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten dalam kategori sedang. Menurut Merril Harmin dan Melanie Toth dalam bukunya (2012: 4), menggolongkan siswa yang aktif ke dalam 4 tangga tingkatan :

Tingkat 1 : Siswa yang sepenuhnya aktif.

Tingkat 2 : Siswa yang bertanggung jawab.

Tingkat 3 : Siswa yang belajar dengan setengah hati.

Tingkat 4 : Siswa yang menghindari belajar.

Berdasarkan tingkatan tersebut, kategori sedang dalam peningkatan keaktifan belajar siswa di kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten berada pada tingkat 2 yaitu siswa yang bertanggung jawab, artinya siswa tidak lagi menghindari pelajaran ataupun belajar dengan setengah hati. Siswa mulai bertanggung jawab terhadap materi yang dipelajarinya, hal ini terlihat dari hasil analisis di kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten dengan pengamatan langsung yang menunjukkan peran aktif siswa mulai muncul dengan ditandai banyak siswa yang berpendapat ketika ditanyakan oleh guru, banyak siswa yang mencatat materi pelajaran yang diberikan guru, antusiasme siswa dalam mendengarkan penjelasan dari guru serta banyaknya siswa yang mulai menunjukkan minat terhadap pelajaran persamaan dasar akuntansi.

e. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengukur keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Peningkatan keaktifan belajar siswa belajar akuntansi siswa dapat diketahui dengan menggunakan dua data yaitu data keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media dan data keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media. Peneliti menggunakan metode *Gain Score* dalam menghitung peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten, dan

diperoleh data rerata skor keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 1848, lalu rerata skor keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media sebesar 2055. Sehingga bila menggunakan metode *Gain Score* akan diperoleh skor sebesar 0,31 yang berarti peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten dalam kategori sedang. Pada dasarnya, media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini bisa lebih ditingkatkan kualitas alur ceritanya, serta dapat juga dikombinasikan dengan penambahan pemaparan film melalui *game* edukatif yang menarik sehingga akan memacu siswa untuk lebih aktif dan dapat meningkatkan nilai *Gain Score* hingga menjadi kategori tinggi.

2. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Guna mengetahui media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa digunakan data keaktifan belajar siswa awal dan data keaktifan belajar akhir. Untuk data awal didapat sebelum penggunaan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film kemudian untuk data akhir didapat setelah menggunakan media. Sesuai tabulasi data pada lampiran 4a, diketahui jumlah skor keaktifan belajar akuntansi awal sebesar 1.848 kemudian mengalami peningkatan skor sebesar 207 menjadi 2.055. oleh karena itu dilakukan perhitungan peningkatan Keaktifan Belajar akuntansi menggunakan *Gain Score* untuk mengetahui kategori peningkatan Keaktifan Belajar Siswa.

Hasil perhitungan menunjukkan peningkatan Keaktifan Belajar akuntansi sebesar 0,31. Nilai 0,31 berada pada rentang 0,30 dan 0,70 yang berarti peningkatan keaktifan belajar siswa termasuk dalam kategori peningkatan sedang.

Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan kategori peningkatan sedang. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain:

- a). Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film merupakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga siswa tertarik.
- b). Alur cerita yang lucu dan menarik, materi yang dipaparkan serta kualitas film bersifat mendidik dan menghibur, sehingga siswa tidak merasa jemu dengan media pembelajaran akuntansi ini.
- c). Penyampaian materi dalam media ini didukung dengan bahasa yang komunikatif disertai dengan beberapa cuplikan film menarik yang efektif serta efisien dalam memberikan contoh riil kepada siswa.
- d). Suasana belajar saat menggunakan media rekonstruksi film menjadi sangat cair yang merangsang siswa turut aktif dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan media pembelajaran akuntansi berbasis Rekonstruksi Film ini telah mendapatkan penilaian baik dari ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film juga dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar akuntansi siswa dengan kategori sedang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

Skripsi yang disusun oleh peneliti merupakan penelitian *Research and Development* (R & D). Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini melalui lima tahap yaitu:

1. Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* ini meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan di SMK N 4 Klaten di semua jenjang kelas menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Subjek pada penelitian ini yaitu kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten, berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung di kelas, diketahui ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa terlihat pasif di kelas, yaitu media yang digunakan guru terlalu monoton sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran. Faktor selanjutnya adalah kurangnya ketertarikan siswa dalam mata pelajaran persamaan dasar akuntansi, karena merupakan materi baru bagi siswa khususnya yang baru mempelajari Akuntansi di jenjang SMK. Oleh karena itu, siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik, tidak

membosankan, dan memberikan pemahaman yang mudah, sehingga merangsang peningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas. Berdasarkan analisis tujuan pembelajaran, Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film yang telah dikembangkan ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa SMK Negeri 4 Klaten yaitu dengan tersedianya media pembelajaran akuntansi yang menarik, kreatif, inovatif sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi persamaan dasar akuntansi.

2. Tahap *Design*

Dalam Tahapan *Design* dilakukan penyusunan konsep media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Dalam menyusun konsep media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini terdapat beberapa tahap, yaitu meliputi penyusunan materi, Silabus mata pelajaran persamaan dasar akuntansi, penulisan ringkasan cerita, penyusunan naskah skenario dan *shooting script*, kemudian produksi media yang dalam pengaplikasiannya adalah proses *editing* film, penambahan *special FX* film, dan penggabungan cuplikan-cuplikan film, lalu diselesaikan berupa hasil film jadi berdurasi 50 menit 11 detik dan dalam format WMV, hingga tahapan akhir yaitu berupa *Packaging*.

3. Tahap *Development*

Tahap *Development* ini meliputi penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film menggunakan lembar angket oleh ahli materi

yang terdiri dari dosen pengampu mata kuliah akuntansi pengantar dan guru mata pelajaran akuntansi pengantar SMK, serta seorang ahli media. Hasil penilaian media dari aspek isi materi oleh ahli materi yaitu dosen dan guru diperoleh rerata skor sebesar 4,72 dan rerata skor yang diperoleh dari penilaian aspek rekayasa media oleh ahli media diperoleh rerata skor 4,63. Kesimpulan akhir rerata skor dari penilaian ahli materi dan ahli media melebihi skor 4,20 dalam skala lima yang artinya media dikategorikan sangat layak untuk digunakan kepada siswa.

4. Tahap *Implementation*

Tahap *Implementation* ini meliputi uji validitas dan reliabilitas dari hasil angket keaktifan belajar siswa tersebut menggunakan program SPSS. Uji coba angket keaktifan belajar siswa tersebut dilakukan pada 25 Juli 2016 di kelas X Akuntansi 3 SMK N 4 Klaten, yang bukan merupakan kelas dari objek penelitian. Setelah angket keaktifan belajar siswa diuji dan terbukti valid serta reliabel, maka pada tanggal 27 Juli 2016 uji coba lapangan langsung dilakukan di kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten. Dari hasil uji coba lapangan, diketahui skor keaktifan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film adalah sebesar 1848, kemudian skor keaktifan belajar siswa yang diperoleh setelah menggunakan media adalah sebesar 2055. Setelah memperoleh skor keaktifan belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media, lalu peneliti menghitung peningkatan keaktifan belajar siswa menggunakan

metode *Gain Score*, sehingga memperoleh skor sebesar 0,31 yang berarti peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten dalam kategori sedang.

5. Tahap *Evaluation*

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengukur keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film. Peningkatan keaktifan belajar siswa belajar akuntansi siswa dapat diketahui dengan menggunakan dua data yaitu data keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media dan data keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media. Peneliti menggunakan metode *Gain Score* dalam menghitung peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten, dan diperoleh data rerata skor keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media sebesar 1848, lalu rerata skor keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media sebesar 2055. Sehingga bila menggunakan metode *Gain Score* akan diperoleh skor sebesar 0,31 yang berarti peningkatan keaktifan belajar siswa kelas X Akuntansi 1 SMK N 4 Klaten dalam kategori sedang.

B. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film masih jauh dari sempurna. Ada beberapa kekurangan antara lain sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu dari proses pembuatan film, artinya untuk membuat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini membutuhkan waktu yang relatif lama guna menghasilkan media pembelajaran yang sempurna.
2. Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini memerlukan dana yang cukup tinggi untuk mendapat bantuan dari tenaga ahli, karena keterbatasan biaya yang ada maka hasil dari media pembelajaran akuntansi ini masih banyak unsur *technical missing*.
3. Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini dikembangkan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar akuntansi siswa namun belum sampai pada mengukur hasil belajar siswa.
4. Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini hanya memuat garis besar dari materi yang dipaparkan, belum sampai pada tahap pemaparan materi pembelajaran yang lebih kompleks.
5. Media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini belum melibatkan aktif siswa, sarana dan prasarana sekolah dalam proses pembuatan film.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film, maka beberapa saran yang diajukan antara lain:

1. Perlu adanya rencana pembuatan film yang matang dari jauh hari, kerjasama dengan tenaga ahli, guna mempercepat serta menyingkat waktu dalam proses pembuatan film.
2. Perlu adanya persiapan biaya yang tepat agar dalam proses pembuatan film dapat dibantu oleh tenaga ahli guna mengurangi atau menghilangkan unsur *technical missing* dalam proses pembuatan film.
3. Diharapkan kepada pengembang atau peneliti selanjutnya, media pembelajaran ini tidak hanya mencakup penilaian peningkatan keaktifan belajar siswa saja, tapi juga hingga mengukur hasil belajar siswa.
4. Diharapkan kepada pengembang atau peniliti selanjutnya dapat menyempurnakan media ini dengan menambahkan unsur materi yang lebih kompleks guna meningkatkan pula pemahaman siswa terhadap materi tersebut.
5. Hasil penelitian ini menunjukan peningkatan keaktifan belajar dalam kategori sedang. Pada dasarnya, media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini bisa lebih ditingkatkan kualitas alur ceritanya, serta dapat juga dikombinasikan dengan penambahan pemaparan film melalui *game* edukatif yang menarik sehingga akan memacu siswa untuk lebih aktif dan dapat meningkatkan nilai *Gain Score* hingga menjadi kategori tinggi.
6. Diharapkan kepada pengembang atau peneliti selanjutnya, dalam membuat media pembelajaran film untuk melibatkan aktif siswa, dan bisa

memanfaatkan sarana prasarana sekolah, agar muncul antusiasme dan apresiasi lebih dari siswa itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Amalia Rahmi Hanum. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Sinematografi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X MAN Yogyakarta III. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arief S Sardiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi, dkk.. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Dimyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Dini Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Eko Putro Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Estu Miyarso. (2011). Peran Penting Sinematografi dalam Pendidikan pada Era Teknologi dan Informasi. *Jurnal*. Yogyakarta: Dinamika Pendidikan No.02/TA.XVIII/September 2011.
- Eti Wahyu Setianingrum. (2013). Pemanfaatan media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 4 SMA N 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ivers and Barrons. (2002). *Multimedia Projects In Education Designing Producing and Assessing*. New York: John Willey and Sons.

- Kardiman, dkk. (2009). *Prinsip-Prinsip Akuntansi 1. SMA Kelas XI*. Jakarta: Yudhistira.
- Kemendikbud. (2013). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diambil dari <http://kbbi.web.id/rekonstruksi/> pada tanggal 30 September 2015 pukul 20.10 WIB.
- Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Putra Grafika.
- Merril Harmin & Melanie Toth. (2012). *Pembelajaran Aktif yang Menginspirasi*. Jakarta: PT. Indeks.
- Nasution, S. (2008). Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bumi Aksara
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Bumi Aksara.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diambil dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 30 September 2015 pukul 20.15 WIB.
- Rudi Susilia & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpend FIP UPI.
- Silberman, M. L. (2010). *Strategi Pembelajaran Information Search*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soemarso S.R. (2002). *Akuntansi Suatu Pengantar*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sony Warsono, Ratna Chandrasari. (2013). *Dasar-dasar Akuntansi Tes Potensi Akademik*. Yogyakarta: AB Publisher.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Suharsimi Arikunto. (2010) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sukardjo. (2012). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY.
- Sumadi Suryabrata. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelejaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Wina Sanjaya. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yunanto Urbani Happi, dkk. (2012). Produksi Film Indie Komersial “Aku Cinta Indonesia-Generation” Berbasis Multimedia. Jurnal Universitas Surakarta. Diambil dari <http://ejournal.unsa.ac.id/index.php/speed/article/view/775> pada tanggal 3 Januari 2016 jam 15.30 WIB.
- Yunita Rahmawati. (2012). Pengembangan Media Film Kartun Dalam Pembelajaran Ekonomi SMA Kelas X. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Zaenal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakaya
- Zaki Baridwan. (2008). *Intermediete Accounting*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

TAHAP ANALYSIS

Silabus Mata Pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi

Lampiran 1 Silabus Mata Pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi

NAMA SEKOLAH : SMK Negeri 4 Klaten
 KELAS / SEMESTER : X / GASAL
 STANDAR KOMPETENSI : Mengerjakan persamaan dasar akuntansi
 ALOKASI WAKTU : 2 Jam @ 45 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
1. Memahami dasar-dasar akuntansi	▪ Pengertian akuntansi dijelaskan dengan benar	▪ Pengertian akuntansi	▪ Teliti dan cermat memahami dasar-dasar akuntansi ▪ Menyebutkan pengertian akuntansi dari sudut pandang AICPA dan AAA	▪ Tertulis ▪ Pengetahuan	1/2	1/2 (2)	–	▪ Modul ▪ Buku referensi ▪ Sumber lain yang relevan
2. Memahami 5 kelompok besar akun	▪ Penjelasan 5 kelompok akun : harta, beban, utang, pendapatan, modal	▪ Penjelasan 5 kelompok akun ▪ Contoh riil 5 kelompok akun persamaan dasar akuntansi	▪ Teliti dan cermat memahami 5 kelompok besar akun ▪ Menyebutkan 5 kelompok besar akun	▪ Tertulis ▪ Pengetahuan	1/2	1/2(2)	–	▪ Modul ▪ Buku referensi ▪ Sumber lain yang relevan
3. Memahami persamaan dasar akuntansi	▪ Transaksi keuangan dapat diidentifikasi ▪ Bentuk-bentuk persamaan dasar akuntansi dapat diidentifikasi	▪ Pengertian dan penggunaan persamaan dasar Akuntansi ▪ Bentuk-bentuk persamaan dasar akuntansi ▪ Pencatatan transaksi kedalam persamaan dasar akuntansi	▪ Mencatat transaksi dalam persamaan dasar akuntansi secara teliti, cermat dan benar ▪ Menjelaskan pengertian dan penggunaan persamaan dasar akuntansi ▪ Mengidentifikasikan bentuk persamaan dasar akuntansi	▪ Tertulis ▪ Pengetahuan ▪ Praktikum	1/2	1/2(3)	–	▪ Modul ▪ Buku referensi ▪ Sumber lain yang relevan

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU			SUMBER BELAJAR
					TM	PS	PI	
4. Menghitung soal persamaan dasar akuntansi perusahaan jasa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi transaksi yang terjadi ▪ Mengidentifikasi dan menghitung transaksi terhadap pengaruh aktiva dan pasiva 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Transaksi perusahaan jasa ▪ Soal persamaan dasar akuntansi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Teliti dan cermat mengidentifikasi transaksi dalam soal ▪ Menghitung transaksi dan mencermati perubahan aktiva dan pasiva 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sikap ▪ Pengetahuan ▪ Praktikum 	1/2	1/2 (2)	1/4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modul ▪ Buku referensi ▪ Sumber lain yang relevan

LAMPIRAN 2

TAHAP DESIGN

- a. Ringkasan Cerita/Sinopsis
- b. Naskah Skenario
- c. Isi Materi Persamaan Dasar Akuntansi

Lampiran 2a. Ringkasan Cerita/Sinopsis

Title : Antara Mimpi, Cinta, dan Persamaan Dasar Akuntansi
Sutradara : Rio Aditya Nugroho
Penulis Skenario : Rio Aditya Nugroho

Sinopsis Film “Antara Mimpi, Cinta, dan Persamaan Dasar Akuntansi”

Apa jadinya sahabat yang jadi cinta tapi berbeda karakternya? ketika Kepin memendam rasa sayang kepada sahabatnya Memey. Padahal, Kepin dan Memey memiliki karakter yang sangat berbeda, berbagai cara dari pura-pura menyukai hal atau hobi yang sama, berpura-pura pintar dalam materi pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi dilakukan Kepin demi mendapatkan sosok Memey yang sangat polos nan cerdas.

Cerita ini bermula saat Kepin alias Karyo Pandoyo sang pria Jawa yang kebarat-baratan merasa sudah bosan dengan umur jomblo nya yang genap memasuki 1 windu semenjak dia remaja, dan kini ingin memulai untuk mencari pasangan sejatinya.

Kepin yang meminta untuk diajarkan materi Persamaan Dasar Akuntansi yang sama sekali tidak dia pahami kepada Memey sahabatnya yang pintar dalam Akuntansi dan materi tersebut pun sedikit demi sedikit melancarkan aksinya untuk mendapatkan hati Memey, lalu apakah Kepin berhasil mendapatkan hati Memey sang wanita pujaannya ataukah usaha lancarnya tersebut hanya mimpi bagi Kepin?

Lampiran 2b. Naskah Skenario

JUDUL FILM : ANTARA MIMPI, CINTA, DAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI

GENRE : DRAMA KOMEDI EDUKASI

DURASI : 50 MENIT 11 DETIK

TOKOH : KEPIN, MEMEY, CUPLIS, MAS JOKO (KETUA JOMBLO SE-JAWA BALI)

KARAKTER :

TOKOH	KARAKTER	TAMPILAN	BAGIAN
KEPIN	SOK KEBARAT-BARATAN, TIDAK MAU TERLIHAT JELEK, JENAKA	KAOS, CELANA PANJANG, TAS, HEADSET	SCENE 1,3,...10
MEMEY	LUGU, PINTAR, KAKU	BAJU RAPI, ROK, TAS, KACAMATA	SCENE 2,5,6,...10
CUPLIS	SOK TAU, SUPEL	KAOS SANTAI, CELANA PANJANG, TAS	SCENE 1,9,10
MAS JOKO (KETUA JOMBLO SE-JAWA BALI)	SOK BERWIBAWA, KAKU	KEMEJA HITAM, CELANA PANJANG, KACAMATA	SCENE 3

SCENE 1

DURASI : 1 MENIT

SETTING : HALAMAN KAMPUS

PROLOG PERKENALAN TOKOH YANG DIDESKRIPSIKAN OLEH TOKOH UTAMA
(DIDESKRIPSIKAN OLEH KEPIN)

PROLOG : KENALIN NAMA GUE KEPIN, BUKAN PAKE HURUF V TAPI PAKE HURUF P YANG DIBACA KEPIN, KARENA NAMA GUE ITU SINGKATAN DARI KARYO PANDOYO. GUE SEORANG PRIA JAWA TULEN YANG GAUL DAN KEBARAT-BARATAN. KEMANA-MANA GUE SELALU BAWA HEADSET, BUKAN KARNA GUE SUKA MUSIK, TAPI LEBIH KARENA BIAR DILIAK KEREN. PADAHAL SI...

VISUAL : DI HALAMAN KAMPUS, KEPIN TERLIHAT SEDANG SANGAT MENIKMATI MUSIK DENGAN HEADSET YANG DIPAKAINYA SEMBARI MENGGELENGKAN KEPALA LAYAKNYA SEORANG DJ. KEMUDIAN MUCULAH TEMAN KULIAH KEPIN MENGHAMPIRINYA DENGAN RASA PENASARAN MELIHAT KEPIN YANG MENGGELENG-GELENGKAN KEPALANYA.

CUPLIS : "WOY PIN.. NGAPAIN LO?"

KEPIN : (TIDAK MELIHAT DAN TIDAK MENDENGAR ADA TEMANNYA YANG DATANG, DAN MASIH MENIKMATI MUSIK DENGAN MEMEJAMKAN MATANYA DAN MENGGELENG-GELENGKAN KEPALANYA)

CUPLIS : "WOY PIN..!" (DENGAN NADA SEDIKIT BERTERIAK DAN MENEPUK PUNDAK KEPIN)

KEPIN : (BARU TERSADAR JIKA ADA TEMANNYA YANG MEMANGGIL) "EH.. IYA KENAPA?"

CUPLIS : "DENER LAGU APA SI KAYAKNYA ASIK BANGET? SINI PINJEM DEH.." (SEMBARI MEREBUT HEADSET KEPIN)

KEPIN : "EHHH JA...JANGAN..."(MENUNJUKAN EKSPRESI PASRAH)

CUPLIS PUN MEMASANG HEADSET ITU DI KEPALANYA, DAN TERDENGARLAH LAGU DANGDUT KOPLO 'KERETA MALAM'.

TEMAN KEPIN : "YAE LAH PIN...PIN..." (EKSPRESI MUKA BETE)

SCENE 2

DURASI : 1 MENIT 15 DETIK

SETTING : TAMAN KAMPUS

PROLOG PERKENALAN TOKOH YANG DIDESKRIPSIKAN OLEH TOKOH UTAMA
(DIDESKRIPSIKAN OLEH KEPIN)

PROLOG : MEMEY ITU ORANGNYA PUINTER BANGET, APALAGI SOAL AKUNTANSI, WUIH PINTERNYA GAK KETULUNGAN

VISUAL : (BACKSONG : INSTRUMEN JENAKA) MEMEY SEDANG DUDUK SENDIRIAN DI TAMAN KAMPUS SEMBARI BERMAIN LAPTOP DAN MEMEY SEDANG BELAJAR DENGAN BUKU BERTUMPUK-TUMPUK TINGGI DI SAMPINGNYA

PROLOG : MEMEYINI JUGA SEORANG WANITA YANG BERBAKAT, YAH... DIA SANGAT BERBAKAT MAKAN PEDES, SAKING HOBINYA MAKAN PEDES, KEMANA-MANA DIA SELALU BAWA BOTOL SAOS DAN CABE RAWIT DI TAS NYA

VISUAL : MEMEY SEDANG MAKAN DAN MENGAMBIL BOTOL SAOS SERTA CABE RAWIT YANG BERLEBIHAN UNTUK DIMASUKKAN KEDALAM MAKANANNYA

PROLOG : YAH... RADA ANEH SI... TAPI GUE SUKA SAMA DIA, DAN GUE BERTEKAT UNTUK MENDAPATKANNYA.. YEAHHHH!

SCENE 3

DURASI : 3 MENIT 29 DETIK

SETTING : DALAM KAMAR KONTRAKAN & RUMAH

PROLOG PERKENALAN TOKOH YANG DIDESKRIPSIKAN OLEH TOKOH UTAMA
(DIDESKRIPSIKAN OLEH KEPIN)

PROLOG : GUEINI JUGA SEORANG JOMBLO, TAPI JOMBLO YANG BERKUALITAS. KARENA GUE JOMBLO YANG PILIH-PILIH, SAKING PILIH-PILIHNYA HINGGA TAK TERASA WAKTU BEGITU CEPAT BERLALU...

VISUAL : KEPIN MEMBACA SEBUAH IKLAN DI KAMAR KONTRAKANNYA TENTANG ACARA TEMU SERING JOMBLO BERKUALITAS SE-JAWA BALI BERSAMA MAS JOKO

- KEPIN : "WAH ADA IKLAN BAGUS NIH, ACARA SHARING JOMBLO BERKUALITAS SE-JAWA BALI BERSAMA MAS JOKO, MENGATASI MASALAH JOMBLO AKUT DAN JOMBLO KRITIS, WAH ADA NOMOR TELPON NYA JUGA NIH, TELPON AH."
- VISUAL : KEPIN MENEMUI MAS JOKO DI RUMAHNYA UNTUK SHARING TENTANG MASALAH KEJOMBLOAN
- KEPIN : "MAS JOKO YA ? KETUA JOMBLO BERKUALITAS SE-JAWA BALI ?"
- KETUA : (HANYA MENGANGGUKKAN KEPALA)
- KEPIN : "TAPI, NGOMONG-NGOMONG, MAS KOK MIRIP TEMAN KONTRAKAN SAYA CUPLIS YA MAS ? SAUDARA YA MAS ?
- KETUA : "OO..MIRIP YA MAS ? IYA SI SAYA SAUDARA, CUMA BEDA KELUARGA SAMA BEDA ORANG TUA AJA SI MAS, KAN KITA SEMUA BERSAUDARA."
- KEPIN : "IYA JUGA SI MAS"
- KETUA : "JADI ADA APA GERANGAN SAUDAGAR KEMARI?"
- KEPIN : (EKSPRESI BINGUNG)."SAUDAGAR? SAUDARA MUNGKIN MAS, KALAU SAUDAGAR KAN ORANG-ORANG KAYA MAS.."
- KETUA : "EHEM.. IYA SAYA MAKSUDNYA JUGA BEGITU.."
- KEPIN : "BEGINI MAS.... SAYA MAU MENGATASI MASALAH KEJOMBLOAN Saya? BISA MAS?"
- KETUA : "JADI BEGITU.... BAIKLAH, MASALAH PERTAMA YANG HARUS DIKETAHUI ITU LAMA KAMU JADI JOMBLO. JADI.. UDAH BERAPA LAMA MAS KEPIN INI MENJOMBLO?"
- KEPIN : "SAYA.. UDAH GENAP SATU MAS..."
- KETUA : "SATU? SATU... MINGGU?"
- KEPIN : "EMM..BUKAN MAS..."
- KETUA : "SATU...BULAN?"
- KEPIN : "BUKAN MAS...."
- KETUA : "AAAHH YA.. SAYA PAHAM.. SUDAH SATU TAHUN YA?" (SEMBARI TERSENYUM)
- KEPIN : "NGGAK MAS... SATU...WINDU MAS" (BACKSONG : LAGU SEDIH)
- KETUA : "SABAR YA..KAMU SUDAH GAK KETOLONG"(EKSPRESI WAJAH BIJAKSANA)

SCENE 4

- DURASI : 3 MENIT 5 DETIK
- SETTING : KAMAR TIDUR
- VISUAL : (BACKSONG : MUSIK JENAKA) SIANG YANG TERIK DATANG, DAN JAM DINDING PUN MENUNJUKAN SUDAH JAM 1 SIANG
- KEPIN : (SENYUM-SENYUM SENDIRI SEMBARI MEMELUK GULING)
- VISUAL : DI LAIN SISI CUPLIS TEMAN KONTRAKAN KEPIN SEDANG BERSIAP-SIAP UNTUK PERGI KULIAH
- CUPLIS : "WAH UDAH JAM 1 AJA, BERANGKAT KULIAH LAH, MANA KULIAH AKUNTANSI PENGANTAR LAGI" (MEMBERESKAN BUKU KE TAS DAN BERSIAP-SIAP) "TAPI INI SI KEPIN MANA LAGI, UDAH TELAT GINI.."
- KEPIN : MASIH TERTIDUR PULAS SEMBARI MENGIGAU MENGELUS-ELUS GULING
- VISUAL : CUPLIS BERJALAN MENUJU KAMAR KEPIN DAN MENGETUK PINTU
- CUPLIS : "PINN.. BERANGKAT KULIAH YOK..UDAH TELAT NIH.. EH INI KAN KAMAR GUE YA, KAMARNYA KEPIN KAN YANG INI" (SAMBIL MENGETUK PINTU DAN PERGI DI KAMAR YANG SALAH)
- CUPLIS : (SAMBIL MENGETUK PINTU KAMAR KEPIN) "PINN.. WOY PI, KULIAH NGGAK ? UDAH JAM SATU NIH ?
- KEPIN : (MASIH TERLIHAT PULAS DI KASURNYA DAN TERLIHAT SANGAT MENIKMATI TIDURNYA)
- VISUAL : TIDAK ADA JAWABAN SAMA SEKALI, SEHINGGA CUPLIS MEMUTUSKAN UNTUK LANGSUNG MASUK KE KAMAR KEPIN DAN MELIHAT KEPIN YANG MASIH TERTIDUR.
- CUPLIS : "YAHH ELAH.. NI ANAK, JAM SEGINI MASIH AJA MOLOR AJA, KEBANYAKAN MAIN MONOPOLI GINI NIH MALEM-MALEM" (EKSPRESI BETE). "PIN.. BANGUN.. PINN.. BANGUN DAH SIANG NIH... KULIAH NGGAK? PIN..." (SAMBIL MENYENTUH KAKI KEPIN)
- KEPIN : (MASIH SETENGAH SADAR) "HMM..APASIH PLIS... KAN UTANG-UTANG GUE UDAH DIBAYAR SEMALEM." (KEMBALI TIDUR)
- CUPLIS : "YEE.. MALAH NGOMONGIN UTANG MONOPOLI NI ANAK, WOY DANA UMUM, EH SALAH.. KULIAH AKUNTANSI PIN TELAT NIH GUE AMBILIN JAM YA BIAR LO PERCAYA."

AKHIRNYA, CUPLIS MENGAMBILKAN JAM DINDING UNTUK DIPERLIHATKAN KEPADA KEPIN.

CUPLIS : "NIH LIAT UDAH JAM BERAPA SEKARANG !"

KEPIN : (MENGUSAP MATA LALU TERKAGET)."WADUHH.. TELAT COYY.. WADUH.. GIMANA SI LO PLIS NGGAK BANGUNIN DARITADI..." (LANGSUNG BERANJAK DARI TEMPAT TIDUR).

SCENE 5

DURASI : 3 MENIT 14 DETIK

SETTING : TAMAN KAMPUS

VISUAL : (BACKSONG : MUSIK JENAKA) KEPIN SEDANG ASIK MEMBACA KOMIK DORAEMON DI TAMAN KAMPUS SENDIRIAN SAMBIL TERTAWA KECIL SENDIRI SETELAH SELESAI KULIAH, KETIKA SEDANG ASIK DENGAN AKTIVITASNYA ITU, TIBA-TIBA MEMEY BERJALAN DARI KEJAUHAN MENUJU KE ARAHNYA YANG TERNYATA KEPIN BARU MENYADARINYA KETIKA SUDAH DEKAT. KEMUDIAN KEPIN MENJADI PANIK DAN SALTING, DIA LANGSUNG KOCAR KACIR MEMASUKKAN KOMIKNYA KE DALAM TAS DAN BURU-BURU MENCARI BUKU AKUNTANSI AGAR TERLIHAT SEPERTI SEDANG BELAJAR.

KEPIN : "HAHAHA.." (TERTAWA SAMBIL MEMEGANG KOMIK DAN BAHASA TUBUH YANG SEDANG ASIK MENIKMATI SEBUAH KOMIK).

VISUAL : DITENGAH TERTAWANYA ITU, KEPIN TIDAK SENGAJA MELIHAT BAHWA ADA MEMEY YANG SEDANG MENDATANGINYA.

KEPIN : (KEPIN MEMASUKAN SEGERA KOMIKNYA KE DALAM TAS DAN PANIK MENCARI BUKU AKUNTANSI)

MEMEY : "HEYY KEPIIN.. SENDIRIAN AJA NIH, LAGI APA?" (EKSPRESI BAHAGIA)

KEPIN : "HEEY MEYY..." (SENYUM KEPAKSA HABIS PANIK)"ANUU...INI AKU..AKU LAGI BELAJAR AKUNTANSI DONG MEY...HAHAHA.." (SAMBIL GARUK-GARUK KEPALA)

MEMEY : "WAH..HEBAT..BARU SELESAI KULIAH AKUNTANSI UDAH BELAJAR AKUNTANSI LAGI YA, BELAJAR BAB APA..?"

KEPIN : (MASIH PANIK) "EMMM..INI LHO MEY.. APA TUH...ITU LHO BAB ANU.. YANG TADI HABIS DIJELASIN ITU.." (RAUT WAJAH PANIK DAN SALTING)

MEMEY : "OOH IYA YA.. MAKSUDNYA PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI ?" (SAMBIL TERSENYUM)

- KEPIN : "NAHHHH... IYA.. PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI.. ITU DIA MEY, AKU BELAJAR ITU DARI TADI" (SENYUM LEGA DAN BANGGA)
- MEMEY : "BY THE WAY GIMANA PELAJARAN TADI TENTANG PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI PIN, UDAH PAHAM ?"
- KEPIN : (MENGANGGUK-ANGGUKN KEPALA) YA... YAA.. EHM..YA..
- MEMEY : "MAKSUDNYA PIN ?"
- KEPIN : (DIAM SEJENAK) "YA.. BELUM PAHAM SI MEY..HEHE."
- MEMEY : "GITU YA PIN.. EMM GIMANA KALAU BESOK KITA BELAJAR BARENG AJA TENTANG PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI PIN..?"
- VISUAL : SEPERSEKIAN DETIK SETELAH MEMEY BERTANYA, KEPIN LANGSUNG MENJAWAB DENGAN NADA SANGAT MEYAKINKAN.
- KEPIN : "KAPAN DI MANA JAM BERAPA ? MAU SUBUH, ASHAR, ZUHUR, ATAU KAPANPUN AKU SIAP KOK MEY ?" (SOROT MATA LEBAR DAN SENANG DAN MENGACUNGKAN JEMPOL)
- MEMEY : (RAUT MUKA SEDIKIT KEBINGUNGAN) "OH OKE DEH KALAU GITU PIN, BESOK YA.. EH BALIK YOK PIN"
- KEPIN : "AYOK" (REFLEK MENJULURKAN TANGAN UNTUK MENGGANDENG)
- MEMEY : "EH.. APA YA PIN?"
- KEPIN : (HENING SEJENAK) "EEEE...HAHAHA.. GAK PAPA MEY,INI TANGANKU PESEL AJA DARI TADI BELAJAR..HEHE, ITU LANGITNYA BAGUS YA MEY" (SAMBIL MEREGANG-REGANGKAN TANGAN KE DEPAN, BELAKANG, DLL)
- MEMEY : "OOH..YAUDAH YUK..." (JALAN DULUAN)
- KEPIN : (TEPOK JIDAT)
- VISUAL : MEMEY PERGI MENINGGALKAN KEPIN (BACKSONG : LAGU SEDIH)

SCENE 6

- DURASI : 6 MENIT 59 DETIK
- SETTING : DEKANAT KAMPUS
- VISUAL : (BACKSONG : MUSIK JENAKA) KEPIN SEDANG MENUNGGU MEMEY DI DEKANAT KAMPUS, TIBA-TIBA HANDPHONE KEPIN BERGETAR

- KEPIN : (MELIHAT HANDPHONE) "HAHA..BIDADARI TELPON,,EHEMH" (SAMBIL MENGAMBIL NAFAS DAN MELURUSKAN SUARA) "HALO MEMEY?" (SUARA SOK SOK NGEBASS) "OOH IYA..BAIKLAH, AKU TUNGGU DISINI YA MEMEY.." (SENYUJM)
- VISUAL : TAK SELANG LAMA MEMEY PUN DATANG
- MEMEY : "SORI PIN TELAT,INI TADI ABIS BELI BOTOL SAOS CABE BUAT MAKAN SIANG NANTI, TEMENIN AKU MAKAN YUK PIN NANTI?"
- KEPIN : "OOH..IYA MEY GAK PAPA, SIAP LAH KALAU NEMENIN KAMU MAH.." (SENYUM)
- MEMEY : "OKE THANKS PIN, JADI KITA SEKARANG KAN MAU BELAJAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI NIH, NAH PERTAMA-TAMA KAMU HARUS TAU DULU PENGERTIAN AKUNTANSI ITU APA.."
- KEPIN : "OOH..OKE.." (EKSPRESI MEMPERHATIKAN)
- MEMEY : "NI COBA LIHAT LAPTOPKU PIN, JADI AKUNTANSI ITU PENGERTIANNYA ADALAH" (SAMBIL MENUNJUKAN LAPTOP)
- VISUAL : DI LAPTOP MUCUL PENJELASAN PENGERTIAN AKUNTANSI
- KEPIN : (MENGANGGUK-ANGGUKN KEPALA)."WAH DARIPADA DIJELASIN DOSEN, KOK AKU MALAH LANGSUNG PAHAM SAMA KAMU LHO MEY, WES KAMU JADI DOSEN PRIBADIKU AJA LAH MEY.. DUA PULUH SEMESTER KALO SAMA KAMU MAH PASTI BETAH AKU, MALAH GA USAH DILULUSIN AJA BIAR KAMU JADI DOSENKA TERUS...HAHAHA"
- MEMEY : (HENING DAN HANYA MENATAP BINGUNG KE ARAH KEPIN)
- MEMEY : "IYA PIN... BEGITU, NAH NANTI KITA LANJUT LAGI YA, SEKARANG CARI MAKAN DULU YUK PIN, UDAH LAPER NIH.."
- KEPIN : "OKE MEY, AYUK..."
- VISUAL : MULAI BERANJAK DARI TEMPAT DAN PERGI MENCARI MAKAN

SCENE 7

- DURASI : 2 MENIT 38 DETIK
- SETTING : TEMPAT MAKAN
- VISUAL : KEPIN DAN MEMEY JALAN BERDUA MENUJU TEMPAT MAKAN
- MEMEY : "INI DIA MAKANAN FAVORITKU.. SOTO MANTAP NIH PIN.."

KEPIN : "KALAU AKU SIH ROTI BAKAR COKLATNYA MEY, HEMM..MENGGOYANG LIDAH!"

MEMEY : "OKE PIN, YUK MAKAN.. EH TUNGGU, KAYAKNYA KAMU JUGA HARUS COBA DEH MAKAN PAKE SAOS SAMA CABE RAWIT PIN, TAMBAH ENAK LHO MAKANANNYA?" (LANGSUNG MEMASUKKAN SAUS DAN CABE KE MANGKUK KEPIN).

KEPIN : (BENGONG)

MEMEY : "COBAIN PIN.." (EKSPRESI SENYUM)

KEPIN : "IYA,,, TA..TAPI INI KAN ROTI BAKAR COKLAT MEY..."

MEMEY : (TERLIHAT ASIK MAKAN TANPA MEMPEDULIKAN KEPIN)

KEPIN : (RAGU-RAGU KETIKA INGIN MAKAN TAPI AKHIRNYA KEPIN PUN MEMAKANNYA DENGAN RAUT MUKA KESEDIHAN)

VISUAL : MAKAN PUN USAI

MEMEY : "GIMANA PIN MAKANANNYA ? ENAK ?

KEPIN : (MINUM AIR SATU BOTOL HINGGA HABIS KARENA KEPEDESAN) "HAHHHH... IYA MEY, ENAK.."

MEMEY : (TERSENYUM) "NAH PIN, BESOK KALAU KITA MAKAN LAGI, KITA MAKAN PAKAI BOTOL SAOS YANG INI YA ?" (MENGELUARKAN BOTOL SAOS YANG LEBIH BESAR UKURANNYA)

KEPIN : "AHHH.. YA YA.. BOLEEH MEY.." (RAUT WAJAH TERPAKSA)

MEMEY : "YAUDAH PIN, YUK KITA LANJUTIN BELAJAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI NYA DI RUMAHKU?

KEPIN : "IYA MEY, AYUK"

SCENE 8

DURASI : 9 MENIT 23 DETIK

SETTING : RUMAH MEMEY

VISUAL : KEPIN DAN MEMEY TIBA DI RUMAH MEMEY DAN KEPIN MEREKA BERSIAP-SIAP MEMBUKA BUKU DAN LAPTOP UNTUK BELAJAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI LAGI.

- MEMEY : "NAH PIN.. KITA KAN UDAH TAU NI PENGERTIAN AKUNTANSI ITU APA, SEKARANG AKU MAU JELASIN KE KAMU TENTANG 5 KELOMPOK AKUN PIN.."
- KEPIN : "OH OKE MEY.. GIMANA TU?"
- MEMEY : "NIIH PIN COBA LIHAT LAPTOPKU, JADI PADA DASARNYA DALAM AKUNTANSI ITU TERDAPAT 5 KELOMPOK AKUN YANG AKAN SELALU KITA TEMUI. YANG PERTAMA AKUN HARTA ATAU NAMA LAINNYA ASET."
- "JADI HARTA ADALAH KEKAYAAN YANG DIMILIKI OLEH PERUSAHAAN DALAM BERBAGAI BENTUK BAIK WUJUD DAN TAK BERWUJUD. NI PIN CONTOHNYA KAMU BISA LIHAT CUPLIKAN FILMINI..."
- VISUAL : TAMPILAN FILM
- MEMEY : "NAH JADI ITU YANG NAMANYA HARTA PIN, SEKARANG KITA LANJUT KE AKUN UTANG ATAU NAMA LAINNYA TU KEWAJIBAN."
- "JADI UTANG ATAU KEWAJIBAN ADALAH SESUAI DENGAN NAMANYA YAITU KEWAJIBAN YANG HARUS DIBAYARKAN. NI PIN CONTOHNYA ADA DI CUPLIKAN FILMINI.."
- VISUAL : TAMPILAN FILM
- MEMEY : "OKE.. SAMPE DUA AKUN INI PAHAM KAN PIN ?"
- KEPIN : "IYA MEY AKU PAHAM..LANJUT MEY.."
- MEMEY : "NAH SELANJUTNYA ITU AKUN MODAL ATAU NAMA LAINNYA EKUITAS. JADI MODAL ATAU EKUITAS INI PENGERTIANNYA ADALAH SUATU YANG BAIK DALAM BENTUK UANG ATAU BENTUK LAINNYA YANG DI GUNAKAN DALAM PROSES USAHA UNTUK MENCAPAI DAN MENGHASILKAN TUJUAN PERUSAHAAN YAITU MENDAPATKAN KEUNTUNGAN. NIH CONTOHNYA PIN.."
- VISUAL : TAMPILAN FILM
- MEMEY : "SEKARANG ADA AKUN PENDAPATAN PIN, PENDAPATAN DALAM AKUNTANSI PENGERTIANNYA ADALAH PENGHASILAN YANG DIDAPAT PERUSAHAAN DARI AKTIVITAS OPERASIONAL PERUSAHAAN. NIH AKU KASIH LAGI CONTOH CUPLIKAN FILMNYA.."
- VISUAL : TAMPILAN FILM
- MEMEY : "NAH SEKARANG YANG TERAKIR PIN, YAITU AKUN BEBAN. NAH PENGERTIAN BEBAN DALAM AKUNTANSI ADALAH PENGORBANAN YANG TERJADI DALAM RANGKA MEMPEROLEH PENDAPATAN. NIH CONTOH CUPLIKAN FILMNYA PIN.."
- VISUAL : TAMPILAN FILM

MEMEY : "OKE, JADI ITU LIMA KELOMPOK BESAR AKUN DALAM AKUNTANSI PIN, ADA HARTA ATAU ASET, ADA KEWAJIBAN ATAU UTANG, EKUITAS ATAU MODAL, PENDAPATAN DAN YANG TERAKHIR AKUN BEBAN PIN."

KEPIN : (MELONGO MELIHAT MEMEY) "WAH...GITU YA MEY,,CKCKCK, SETELAH DENGER PENJELASAN KAMU, SEKARANG AKU JADI LEBIH NGE....ADUH.." (TIBA-TIBA ADA SUARA PERUT MULAS DAN KEPIN PUN MEMEGANG PERUTNYA)

KEPIN : (LANGSUNG LARI MENUJU TOILET)

SCENE 9

DURASI : 7 MENIT 19 DETIK

SETTING : RUMAH KONTRAKAN KEPIN DAN CUPLIS

VISUAL : KEPIN SEDANG ASIK MEMEGANG LAPTOP DAN MENGEMIL SEPIRING KECIL BATANG CABAI.

CUPLIS : (KELUAR DARI KAMAR) "WUIHH.. BELAJAR APA LO PIN ?"

KEPIN : "INI.. GUE LAGI BELAJAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI, WAH GILE SI MEMEY TU PINTER BANGET PELAJARAN AKUNTANSI, DAN GUE GAK MAU KALAH."

CUPLIS : "OOH PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI YANG DIJELASIN PAK SULAIMAN KEMARIN ITU KAN ? YANG HARGA POKOK PENJUALAN ?"

KEPIN : "BEDA.. ITU HPP, KEMARIN YANG NGAJAR PAK ISMAIL."

CUPLIS : "YA..ABIS KAYAK KEMBAR GITU, GUE JADI AGAK SUSAH BEDAINNYA. EE..BY THE WAY KAYAKNYA DARI TADI LO ASIK MAKAN ITU, MAKAN APA LO PIN?"

KEPIN : "INI.. NAMANYA TANGKAI CABE, SEBELUM GUE BISA MAKAN CABE BENERAN, GUE MAKAN TANGKAINYA LEBIH DULU, ITU BARU JANTAN"

CUPLIS : " BERARTI.. SELAMA INI GUE KURANG JANTAN YA.. TAPI EMANG ENAK PIN ?"

KEPIN : "HAH... YA ENGGAK SIH.."

CUPLIS : "TERUS ?"

KEPIN : "YA.. LO TAU KAN SI MEMEY ITU SUKA MAKAN PEDES, JADI GUE BELAJAR MAKAN TANGKAI CABE DULU SEBELUM MAKAN CABENYE BENERAN.."

CUPLIS : "OOH.. SI MEYMEY ANAKNYA BU PARMIN..?"

KEPIN : "BUKAN, ANAKNYA PAK MINO"

- CUPLIS : "EH YA.. ITU MAH TETANGGA LO YA.. BY THE WAY KAYAKNYA LO ASIK BANGET DARI TADI MAKAN ITU, SINI GUE COBAIN DEH."
- KEPIN : "COBAIN AJA.."
- VISUAL : AKHIRNYA, KEPIN MEMUTUSKAN UNTUK MEMBANTU CUPLIS DALAM LATIHAN MAKAN PEDAS NYA DENGAN CARA ALA KEPIN. KEMUDIAN DI LATIHAN MAKAN PEDAS TAHAP SATU, KEPIN MELAKUKAN SIT UP DENGAN DIHADAPKAN SAMBAL DI DEPANNYA.
- VISUAL : KEMUDIAN PADA LATIHAN MAKAN PEDAS TAHAP DUA, KEPIN DIINSTRUKSIKAN CUPLIS UNTUK PUSH UP DENGAN DIHADAPKAN SAMBAL DI WAJAHNYA KETIKA PUSH UP.
- KEPIN : "GUE HARUS BENERAN LAKUININI PLIS ?"
- CUPLIS : "UDAH LO NURUT AJA SAMA GUE,INI ADALAH LATIHAN PALING MUTAKHIR YANG PERNAH ADA, GUE LIHAT DI *YOU TUBE* ITU BELUM ADA ORANG DENGAN LATIHAN SEPERTI INI, JADI LO ADALAH SATU-SATUNYA ORANG YANG ADA DI *YOU TUBE* DENGAN LATIHAN SEPERTI INI."
- KEPIN : "GITU YA PLIS, OKE DEH."(LANGSUNG MELAKUKAN INSTRUKSI CUPLIS UNTUK PUSH UP DENGAN DIHADAPKAN SAMBAL)
- CUPLIS : "AYOK PIN SEMANGAT !"
- VISUAL : AKHIRNYA KEPIN SELESAI MELAKUKAN LATIHAN TERSEBUT DAN MULAI MELANJUTKAN BELAJAR AKUNTANSI BERSAMA CUPLIS.
- KEPIN : "LATIHAN YANG BAGUS, GUE YAKIN SETELAH LATIHANINI, LOE BAKAL BISA MAKAN PEDES YANG BANYAK, KALAU SI MEYMEY NAWARIN SAOS YANG BANYAK, LAHAB PIN,, TAPI NANTI KALAU LO BUTUH OBAT DIARE, YA.. *CALLING* GUE AJA YA,, OKE SEKARANG KITA BELAJAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI PIN, MUMPUNG GUE TADI BARU BELAJAR, NIH SINI LIHAT LAPTOP GUE"
- CUPLIS : "HANYA MENGANGGU"
- VISUAL : MUNCUL PENJELASAN TENTANG PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI DAN CUPLIKAN FILM NYA.

SCENE 10

- DURASI : 11 MENIT 59 DETIK
- SETTING : PERSAWAHAN

- VISUAL : KEPIN MENGAJAK MEMEY UNTUK MELIHAT PEMANDANGAN PERSWAHAN DI SORE HARI
- KEPIN : "DUDUK SINI DULU AJA YA MEY? KAYAKNYA PEMANDANGANNYA BAGUS NIH MEY"
- MEMEY : "OKE PIN."
- KEPIN : "LIHAT DEH MEY, PEMANDANGANNYA BAGUS YA, AKU TU KALAU LAGI GALAU KADANG SUKA KE SINI."
- MEMEY : "EMANG NGAPAIN KAMU KALAU LAGI GALAU KE SINI PIN? "
- KEPIN : "YA.. GA NGAPA-NGAPAIN SIH MEY, CUMA NGELIATIN RUMPUT YANG BERGOYANG AJA, SOALNYA KALAU NGELIATIN RUMPUT YANG BERGOYANG TU RASANYA HATIKU JUGA IKUT BERGOYANG."
- MEMEY : "OOH GITU YA PIN, *BY THE WAY* KAMU KATANYA MAU NGOMONG SESUATU PIN? EMANG MAU NGOMONG APA?"
- KEPIN : "EE...EH..EMM MAU NGOMONG SESUATU YA,, ENG..ENGGAK KOK MEY, MAKSUDNYA MAU TANYA TENTANG KESIMPULAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI AJA SI MEY.."
- MEMEY : "OOH KESIMPULAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI YA PIN, SINI AKU JELASIN PIN."
- VISUAL : MUNCUL PENJELASAN TENTANG KESIMPULAN PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI
- KEPIN : "OO GITU YA MEY, TAPI SEBENERNYA BUKAN ITU YANG MAU AKU OMONGIN MEY."
- VISUAL : EKSPRESI WAJAH KEPIN YANG RAGU ANTARA INGIN MENGUTARAKAN PERASAANNYA ATAU TIDAK
- KEPIN : "MEY..KITA KAN UDAH LAMA YA SAHABATAN DARI SMA, AKU MAU NGUTARAIN PERASAAN AKU, SEBENERNYA AKU TU SUKA SAMA KAMU MEY. KAMU MAU GAK JADIAN SAMA AKU?"
- MEMEY : "IYA SIH KITA UDAH SAHABATAN DARI LAMA, EMM... AKUU.. MAU KOK JADIAN SAMA KAMU."
- KEPIN : (EKSPRESI GEMBIRA) "AKU..GAK PERCAYA...SERASA DALAM MIMPI YA.."
- MEMEY : "IYA PIN, TAPI ADA SYARATNYA, KAMU HARUS BANGUN"
- KEPIN : "MAKSUDNYA MEY? BANGUN APA?"

VISUAL : TIBA-TIBA CUPLIS DATANG
CUPLIS : "IYA WOY, BANGUN.."
KEPIN : "LOH KOK LO ADA DISINI PLIS?
CUPLIS : "HEH, KULIAH JAM 1, BANGUN !"
KEPIN : (EKSPRESI BINGUNG) "HAH? APAAN?"
VISUAL : TERNYATA KEPIN HANYA BERMIMPI, DAN CERITA KEMBALI KE SAAT DI MANA KEPIN MASIH TERTIDUR PULAS DI KAMAR.

Lampiran 2c. Isi Materi Persamaan Dasar Akuntansi

Materi Persamaan Dasar Akuntansi

A. Pengertian Akuntansi

1. Menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*)

Akuntansi adalah suatu :

- ▶ Seni pencatatan,
- ▶ pengelompokan,
- ▶ pengikhtisaran menurut cara yang berarti,
- ▶ dinyatakan dalam nilai uang, segala transaksi dan kejadian yang sedikit-dikitnya bersifat finansial dan kemudian menafsirkan hasilnya.

2. Menurut AAA (*American Accounting Association*)

Akuntansi adalah suatu :

- ▶ Identifikasi,
- ▶ pengukuran,
- ▶ pengkomunikasian informasi ekonomi,
- ▶ pengikhtisaran menurut cara yang berarti dan,
- ▶ yang memungkinkan penilaian dan pengambilan keputusan yang berharga oleh pengguna informasi.

3. Menurut IAI (Ikatan Akuntan Indonesia)

Akuntansi adalah ilmu yang mempelajari :

- ▶ Keterkaitan penyusunan data,
- ▶ dengan data lainnya,
- ▶ dalam hal ini terkait surplus,

4. Menurut PSAK (Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan)

Akuntansi adalah :

- ▶ Proses investasi, operasi, pendanaan, hingga pelaporan keuangan
- ▶ Untuk pihak yang membutuhkan informasi akuntansi,

3. Akuntansi Sebagai Sistem, adalah :

- ▶ Pencatatan,
- ▶ Penggolongan,
- ▶ Pengikhtisaran,
- ▶ Dan pelaporan keuangan,
- ▶ Yang ditujukan untuk memberikan informasi ekonomi kepada pihak yang bersangkutan sebagai dasar-dasar dalam mengambil langkah keputusan.

4. Inti Pengertian Akuntansi adalah :

- ▶ Mencatat transaksi,
- ▶ Menggolongkan transaksi tersebut masuk ke mana, apakah pendapatan, modal, utang atau lainnya.
- ▶ Setelah menggolongkan itu proses pengikhtisaran, artinya mengolah data yang sudah ada untuk akhirnya kan dijadikan suatu laporan keuangan.
- ▶ Setelah itu proses pelaporan keuangan yang sudah diolah data-datanya untuk kepentingan informasi bagi pihak-pihak yang akan mengambil suatu keputusan ekonomi sesuai kepentingannya.

B. 5 Kelompok Besar Akun Dalam Akuntansi

Terdapat 5 kelompok besar akun dalam akuntansi, yaitu :

1. Harta (Aset)

Kekayaan yang dimiliki oleh perusahaan dalam berbagai bentuk baik wujud dan tak berwujud

2. Utang (Kewajiban)

Kewajiban yang harus dibayarkan.

3. Modal (Ekuitas)

Suatu yang baik dalam bentuk uang atau bentuk lainnya yang di gunakan dalam proses usaha untuk mencapai dan menghasilkan tujuan perusahaan yaitu mendapatkan keuntungan.

4. Pendapatan

Penghasilan yang didapat perusahaan dari aktivitas operasional perusahaan.

5. Beban

Pengorbanan yang terjadi dalam rangka memperoleh pendapatan.

C. Persamaan Dasar Akuntansi

1. Pengertian Persamaan Dasar Akuntansi

Pada dasarnya, pengertian persamaan dasar akuntansi adalah keseimbangan antara sisi kiri (aktiva) dan sisi kanan (pasiva), atau bisa juga diartikan hubungan antara harta, utang dan modal secara sederhananya.

$$\text{AKTIVA (Sisi Kiri)} = \text{PASIVA (Sisi Kanan)}$$

$$\text{HARTA} = \text{UTANG} + \text{MODAL}$$

2. Bentuk Persamaan Dasar Akuntansi

Ada beberapa bentuk dari persamaan dasar akuntansi, akan tetapi ada 2 bentuk yang paling sering dipakai atau ditemui, yaitu :

$$\text{HARTA} = \text{UTANG} + \text{MODAL}$$

$$\text{HARTA} = \text{UTANG} + \text{MODAL} + \text{PENDAPATAN} - \text{BEBAN}$$

D. Contoh Soal Persamaan Dasar Akuntansi

Perusahaan Jasa :

Tuan Aji pada tanggal 1 Januari 2016 mendirikan perusahaan jasa yang diberi nama PT. Aji aji. Berikut uraian transaksi yang terjadi selama bulan tersebut :

- ▶ Tanggal 1 Januari 2016 : Tuan Aji menyertorkan sejumlah uang tunai sebagai modal usaha sebesar Rp. 8.500.000,00.
- ▶ Tanggal 4 Januari 2016 : Tn. Aji meminjam sejumlah uang dari BNI untuk tambahan modalnya sebesar Rp. 5.500.000,00.
- ▶ Tanggal 6 Januari 2016 : Tn. Aji membayar dengan uang tunai untuk sewa gedung sebesar Rp. 400.000,00.
- ▶ Tanggal 8 Januari 2016 : Tuan Aji membeli perlengkapan sebanyak Rp.2.000.000,00.
- ▶ Tanggal 10 Januari 2016 : Tuan Aji membeli peralatan secara tunai sebanyak Rp.6.000.000,00.

- Tanggal 13 Januari 2016 : Tuan Aji menerima pendapatan atas pekerjaan yang sudah terselesaikan sebesar Rp.5.000.000,00.

Penyelesaian :

AKTIVA				PASIVA	
Tgl. (Jan 2016)	Kas	Perlengkapan	Peralatan	Utang	Modal
1	8.500.000	-	-	-	8.500.000
4	5.500.000	-	-	5.500.000	-
	14.000.000	-	-	5.500.000	8.500.000
6	(400.000)	-	-	-	(400.000)
	13.600.000	-	-	5.500.000	8.100.000
8	(2.000.000)	2.000.000	-	-	-
	11.600.000	2.000.000	-	5.500.000	8.100.000
10	(6.000.000)	-	6.000.000	-	-
	5.600.000	2.000.000	6.000.000	5.500.000	8.100.000
AKTIVA		PASIVA			
Tgl. (Jan 2016)	Kas	Perlengkapan	Peralatan	Utang	Modal
13	5.000.000	-	-	-	5.000.000
	10.600.000	2.000.000	6.000.000	5.500.000	13.100.000

E. Kesimpulan Persamaan Dasar Akuntansi

Kesimpulan :

- HARTA = UTANG + MODAL
- HARTA = UTANG + MODAL + PENDAPATAN – BEBAN
- AKTIVA => HARTA = 1. Kas
 - 2. Peralatan
 - 3. Perlengkapan
 - 4. Piutang, dll
- PASIVA = 1. Utang
 - 2. Modal, dll

Persamaan Dasar Akuntansi :

HARTA

Sisi Kiri (D) Sisi Kanan (K)

$$+H = -H$$

UTANG

Sisi Kiri (D) Sisi Kanan (K)

$$H = U + M$$

$$H - U = M$$

MODAL

Sisi Kiri (D) Sisi Kanan (K)

$$H = U + M$$

$$H - M = U$$

PENDAPATAN

Sisi Kiri (D) Sisi Kanan (K)

$$H = U + M + P - B$$

$$H - P = U + M - B$$

BEBAN

Sisi Kiri (D) Sisi Kanan (K)

$$H = U + M + P - B$$

$$H + B = U + M + P$$

AKUN	DEBET	KREDIT
HARTA	+	-
UTANG	-	+
MODAL	-	+
PENDAPATAN	-	+
BEBAN	+	-

LAMPIRAN 3

TAHAP DEVELOPMENT

- a. Lembar Penilaian Ahli Materi
- b. Lembar Penilaian Ahli Media
- c. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi
- d. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media
- e. Instrumen Uji Coba Angket Keaktifan Belajar Siswa
- f. Hasil Uji Coba Angket Keaktifan Belajar

Lampiran 3a. Lembar Penilaian Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Akuntansi

Kompetensi Dasar : Persamaan Dasar Akuntansi

Peneliti : Rio Aditya Nugroho

Ahli Media :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan materi pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film untuk siswa kelas X Akuntansi SMK ditinjau aspek pembelajaran.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Kesesuaian materi dengan indikator					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
4	Interaktivitas siswa dengan media					
5	Aktualitas materi yang disajikan					
6	Kecukupan jumlah kasus yang disajikan					
7	Kelengkapan materi yang disampaikan					
8	Kualitas penyampaian materi melalui media					
9	Kualitas materi yang disampaikan dalam bentuk media					
10	Kedalaman penjelasan materi dalam media					
11	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami					
12	Contoh kasus yang mudah dipahami					
13	Keruntutan penyajian materi yang disampaikan dalam media					
14	Kejelasan uraian contoh kasus					
15	Kejelasan konsep materi dalam media					
16	Materi yang disampaikan mengandung evaluasi materi bagi siswa					

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, _____

Ahli Materi

Lampiran 3b. Lembar Penilaian Ahli Media

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2016/2017

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas X Akuntansi

Kompetensi Dasar : Persamaan Dasar Akuntansi

Peneliti : Rio Aditya Nugroho

Ahli Media :

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film untuk siswa kelas X Akuntansi SMK ditinjau aspek rekayasa media dan komunikasi visual.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu dimohon untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Rekayasa Media						
1	Tampilan sampul atau <i>cover</i> film					
2	Kejelasan judul film					
3	Mudah dikelola/dipelihara					
4	Mudah digunakan					
5	Ketepatan memilih format media film					
6	Kejelasan penggunaan media					
7	Variasi alur cerita dalam media					
8	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)					
9	Dapat digunakan kembali					
10	Komunikatif (bahasa & alur mudah dipahami, baik, benar, dan efektif)					
11	Kreatif (luwes dan menarik)					
12	Inovatif (cerdas dan unik)					
13	Sederhana					
14	Kualitas gambar setiap <i>scene</i> dalam media					
15	Pemilihan huruf dalam <i>credit title</i>					
16	Keterbacaan teks dalam media					
17	Tampilan kualitas gambar keseluruhan media					
18	Kejelasan lafal dalam dialog					
19	Kualitas suara setiap <i>scene</i> dalam media					
20	Kualitas <i>back sound</i> dalam media					

B. Kebenaran Aspek Media

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

C. Komentar/Saran

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

4. Layak untuk diujicobakan
5. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, _____

Ahli Media

Lampiran 3c. Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi

KONVERSI DATA PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MATERI PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS REKONSTRUKSI FILM PADA KOMPETENSI DASAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI

A. PEDOMAN KONVERSI

Skor	Interval Skor	Nilai	Rumus	Rentang
5	Sangat Layak	A	$X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	$X > 4,20$
4	Layak	B	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	$3,40 < X \leq 4,20$
3	Cukup	C	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	$2,60 < X \leq 3,40$
2	Kurang Layak	D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	$1,80 < X \leq 2,60$
1	Sangat Kurang Layak	E	$X < \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	$X \leq 1,80$

B. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK PEMBELAJARAN

Nomor	Aspek Pembelajaran	Nilai		
		Dosen	Guru	Rerata
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi	5	5	5
2	Kesesuaian materi dengan indikator	5	5	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	4	5	4.5
4	Interaktivitas siswa dengan media	5	4	4.5
5	Aktualitas materi yang disajikan	5	4	4.5
6	Kecukupan jumlah kasus yang	5	5	5
7	Kelengkapan materi yang disampaikan	5	5	5
8	Kualitas penyampaian materi melalui	5	4	4.5
9	Kualitas materi yang disampaikan	5	4	4.5
10	Kedalaman penjelasan materi dalam	5	5	5
11	Kemudahan pembelajaran untuk	4	5	4.5
12	Contoh kasus yang mudah dipahami	5	5	5
13	Keruntutan penyajian materi yang	4	5	4.5
14	Kejelasan uraian contoh kasus	5	4	4.5
15	Kejelasan konsep materi dalam media	5	4	4.5
16	Materi yang disampaikan mengandung	5	5	5
Total skor		77	74	75.5
rerata		4.81	4.63	4.72
kategori		Sangat Layak	Sangat Layak	Sangat Layak

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 4.72. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film dari kelayakan aspek pembelajaran oleh Ahli Materi termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK

Lampiran 3d. Hasil penilaian produk oleh ahli media

**KONVERSI DATA PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS REKONSTRUKSI FILM PADA
KOMPETENSI DASAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI**

C. PEDOMAN KONVERSI

Skor	Interval Skor	Nilai	Rumus	Rentang
5	Sangat Layak	A	$X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	$X > 4,20$
4	Layak	B	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	$3,40 < X \leq 4,20$
3	Cukup	C	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	$2,60 < X \leq 3,40$
2	Kurang Layak	D	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	$1,80 < X \leq 2,60$
1	Sangat Kurang Layak	E	$X < \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	$X \leq 1,80$

D. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK REKAYASA MEDIA

Nomor	Aspek Rekayasa Media	Nilai
		Ahli Media
1	Tampilan sampul atau <i>cover</i>	4
2	Kejelasan judul film	3
3	Mudah dikelola/dipelihara	4
4	Mudah digunakan	5
5	Ketepatan memilih format	4
6	Kejelasan penggunaan media	4
7	Variasi alur cerita dalam media	5
8	Reliabilitas (kehandalan dalam	4
9	Dapat digunakan kembali	5
10	Komunikatif (bahasa & alur	4
11	Kreatif (luwes dan menarik)	5
12	Inovatif (cerdas dan unik)	5
13	Sederhana	4
14	Kualitas gambar setiap <i>scene</i>	4
15	Pemilihan huruf dalam <i>credit</i>	3
16	Keterbacaan teks dalam media	4
17	Tampilan kualitas gambar	5
18	Kejelasan lafal dalam dialog	4
19	Kualitas suara setiap <i>scene</i>	5
20	Kualitas <i>back sound</i> dalam	5
Total Skor		86
Rerata		4.30
Kategori		Sangat Layak

Jumlah rerata skor yang diperoleh sebesar 4.30. Berdasarkan konversi nilai diatas, maka penilaian media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film yang dinilai oleh Ahli Media termasuk dalam kategori SANGAT LAYAK

Lampiran 3e. Instrumen Uji Coba Angket Keaktifan Belajar Siswa

**ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SEBELUM PEMBELAJARAN**

Nama Siswa :
 Kelas :

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (sebelum Anda mengikuti pembelajaran Persamaan Dasar Akuntansi dengan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film).
3. Adapun keterangan jawaban yaitu:
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja
6. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya memiliki kesadaran tinggi dan berinisiatif sendiri membaca materi pelajaran ketika di kelas					
2	Membaca materi pelajaran bisa dilakukan kapan saja saya inginkan tanpa harus di kelas					
3	Saya merasa tertarik memperhatikan penjelasan guru di kelas					
4	Saya selalu antusias dan berusaha memperhatikan penjelasan guru di kelas					
5	Saya aktif bertanya kepada guru ketika di kelas					
6	Saya aktif mengemukakan pendapat di kelas					
7	Saya sering menyimpan sendiri pendapat saya ketika di kelas					
8	Saya aktif mengemukakan jawaban latihan dari guru di kelas					
9	Saya berusaha mengemukakan jawaban dari latihan dari guru di kelas					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
10	Saya aktif menuliskan pertanyaan yang diajukan teman di kelas					
11	Saya tertarik dan suka mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru ketika di kelas					
12	Saya aktif mencatat materi yang diterangkan oleh guru					
13	Saya mencatat materi yang diterangkan oleh guru ketika diinstruksikan					
14	Saya mendengarkan penjelasan guru di kelas dengan antusias					
15	Saya mendengarkan penjelasan guru di kelas ketika diawasi oleh guru					
16	Saya tertarik dan antusias mendengarkan pendapat yang diajukan oleh teman di kelas					

Lampiran 3f. Hasil Uji Coba Angket Keaktifan Belajar Siswa

Correlations

		Item1	Item2	Item3	Item4	Item5	Item6	Item7	Item8	Item9	Item10	Item11	Item12	Item13	Item14	Item15	Item16	Total
Total	Pearson Correlation	.481**	.327	.386*	.376*	.640**	.514**	.415*	.727**	.314	.577**	.448**	.369*	.492**	.350*	.473**	.433*	1
	Sig. (2-tailed)	.004	.059	.024	.029	.000	.002	.015	.000	.070	.000	.008	.032	.003	.042	.005	.011	
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.748	.774	14

LAMPIRAN 4

TAHAP IMPLEMENTASI

(*IMPLEMENTATION*)

- a. Lembar Angket Sebelum Menggunakan Media
- b. Lembar Angket Setelah Menggunakan Media
- c. Data Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan sebelum Menggunakan Media
- d. Data Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan setelah Menggunakan Media

Lampiran 4a. Lembar Angket Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media

**ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SEBELUM PEMBELAJARAN**

Nama Siswa :
 Kelas :

Petunjuk:

8. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
9. Berilah tanda cek list () untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (sebelum Anda mengikuti pembelajaran Persamaan Dasar Akuntansi dengan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film).
10. Adapun keterangan jawaban yaitu:
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju
11. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
12. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja
13. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri
14. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya memiliki kesadaran tinggi dan berinisiatif sendiri membaca materi pelajaran ketika di kelas					
2	Saya merasa tertarik memperhatikan penjelasan guru di kelas					
3	Saya selalu antusias dan berusaha memperhatikan penjelasan guru di kelas					
4	Saya aktif bertanya kepada guru ketika di kelas					
5	Saya aktif mengemukakan pendapat di kelas					
6	Saya sering menyimpan sendiri pendapat saya ketika di kelas					
7	Saya aktif mengemukakan jawaban latihan dari guru di kelas					
8	Saya aktif menuliskan pertanyaan yang diajukan teman di kelas					
9	Saya tertarik dan suka mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru ketika di kelas					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
10	Saya aktif mencatat materi yang diterangkan oleh guru					
11	Saya mencatat materi yang diterangkan oleh guru ketika diinstruksikan					
12	Saya mendengarkan penjelasan guru di kelas dengan antusias					
13	Saya mendengarkan penjelasan guru di kelas ketika diawasi oleh guru					
14	Saya tertarik dan antusias mendengarkan pendapat yang diajukan oleh teman di kelas					

Lampiran 4b. Lembar Angket Keaktifan Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media

**ANGKET KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
SETELAH PEMBELAJARAN**

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk:

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (✓) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Persamaan Dasar Akuntansi dengan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film).
3. Adapun keterangan jawaban yaitu:

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS: Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja
6. Tidak ada jawaban Salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat Anda sendiri
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada pelajaran Persamaan Dasar Akuntansi dan dijaga kerahasiaannya

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya memiliki kesadaran tinggi dan berinisiatif sendiri membaca materi pelajaran ketika di kelas setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					
2	Saya merasa tertarik memperhatikan penjelasan guru di kelas setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					
3	Saya selalu antusias dan berusaha memperhatikan penjelasan guru di kelas setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					
4	Saya aktif bertanya kepada guru ketika di kelas setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					
5	Saya aktif mengemukakan pendapat di kelas setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
6	Saya sering menyimpan sendiri pendapat saya ketika di kelas					
7	Saya aktif mengemukakan jawaban latihan dari guru di kelas setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					
8	Saya aktif menuliskan pertanyaan yang diajukan teman di kelas setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					
9	Saya tertarik dan suka mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru ketika di kelas setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					
10	Saya aktif mencatat materi yang diterangkan oleh guru setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					
11	Saya mencatat materi yang diterangkan oleh guru ketika diinstruksikan					
12	Saya mendengarkan penjelasan guru di kelas dengan antusias setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					
13	Saya mendengarkan penjelasan guru di kelas ketika diawasi oleh guru					
14	Saya tertarik dan antusias mendengarkan pendapat yang diajukan oleh teman di kelas setelah melihat media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film					

Lampiran 4c. Data Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan Sebelum Menggunakan Media

No Responden	Skor Angket													Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2	4	45
2	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	2	4	3	4	46
3	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	4	3	5	52
4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	1	5	52
5	4	4	5	3	3	2	3	2	4	4	2	4	1	4	45
6	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	56
7	4	5	4	2	2	2	3	3	4	4	1	4	4	4	46
8	5	4	3	4	4	3	4	4	3	5	1	3	1	4	48
9	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	1	5	47
10	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	2	3	1	5	45
11	4	5	5	3	3	4	3	2	4	4	2	4	3	5	51
12	4	5	4	4	4	2	3	3	4	5	3	4	3	4	52
13	4	5	4	3	3	2	3	3	5	5	1	5	3	5	51
14	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2	4	47
15	3	4	4	4	3	4	3	3	5	4	2	4	4	4	51
16	3	5	5	4	3	2	3	4	5	4	2	5	4	5	54
17	5	5	4	3	3	2	4	3	5	4	3	4	2	5	52
18	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	3	5	5	5	63
19	4	5	4	4	4	5	4	3	4	5	2	4	5	4	57
20	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	2	4	2	4	44
21	4	5	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	4	55
22	4	4	5	5	4	1	5	5	4	4	2	4	2	4	53
23	4	5	5	4	4	2	4	3	4	3	2	4	2	4	50
24	5	5	4	4	4	2	4	4	4	5	1	5	2	4	53
25	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	45
26	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	4	4	5	52
27	4	4	4	3	3	2	3	3	3	5	2	5	3	4	48
28	4	5	5	3	3	2	3	3	3	5	1	5	3	5	50
29	4	5	4	4	4	1	4	4	5	5	3	5	3	5	56
30	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	57
31	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	1	5	3	5	57
32	4	5	5	3	3	2	3	3	4	5	1	5	3	5	51
33	5	4	5	4	3	2	4	5	5	4	2	4	3	5	55
34	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	54
35	5	4	5	5	5	3	5	4	5	4	1	5	3	5	59
36	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	49
Total														1848	

Lampiran 4d. Data Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan Setelah Menggunakan Media

No Responden	Skor Angket													Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	54
2	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	2	5	3	5	56
3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	1	5	4	5	59
4	5	5	4	4	4	3	4	5	4	3	1	4	4	5	55
5	5	4	3	4	4	2	3	3	5	5	2	5	3	5	53
6	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	55
7	3	5	4	3	2	3	3	4	4	3	1	5	4	4	48
8	5	5	4	4	4	4	5	5	4	5	2	4	3	4	58
9	5	5	4	3	3	3	4	4	3	5	1	4	4	3	51
10	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	1	4	2	5	57
11	4	4	5	3	3	4	3	3	4	5	4	4	3	5	54
12	4	5	5	4	4	2	4	4	5	5	4	5	3	4	58
13	5	5	5	3	3	2	4	3	5	5	4	5	3	5	57
14	4	4	5	5	4	3	3	4	5	5	4	5	4	5	60
15	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	3	5	65
16	4	5	5	3	3	4	4	3	4	5	5	5	5	4	59
17	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	48
18	5	5	4	4	3	3	4	4	5	5	3	5	4	4	58
19	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	68
20	5	5	5	3	3	2	3	4	5	4	5	5	3	5	57
21	5	5	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5	62
22	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
23	5	5	5	4	3	2	4	4	4	4	1	5	4	5	55
24	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	55
25	5	5	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	54
26	4	5	4	4	4	3	3	4	5	4	1	5	5	4	55
27	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	2	5	3	5	57
28	5	5	5	3	3	2	4	3	4	4	2	5	3	4	52
29	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	3	5	2	4	61
30	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	3	5	4	5	63
31	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	1	5	3	5	59
32	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	3	5	5	5	64
33	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	2	5	3	5	58
34	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	51
35	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	3	4	63
36	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	3	4	3	5	59
Total														2055	

LAMPIRAN 5

TAHAP EVALUASI (*EVALUATION*)

Rekapitulasi Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

Lampiran 5. Rekapitulasi Peningkatan Keaktifan Belajar

A. PEDOMAN KONVERSI MENGGUNAKAN GAIN SCORE

Nilai g	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 < g < 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Rumus Perhitungan *Gain Score*:

$$\text{Gain Score} = \frac{\text{skor angket akhir} - \text{skor angket awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor angket awal}}$$

B. REKAPITULASI PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN GAIN SCORE

No.	Angket Keaktifan belajar siswa Belajar Akuntansi	Jumlah Skor	Gain Score	Kategori
1.	Angket Keaktifan belajar siswa Belajar Akuntansi Awal	1848	0,31	Sedang
2.	Angket Keaktifan belajar Belajar Akuntansi Akhir	2055		

Berdasarkan perhitungan menggunakan *Gain Score*, maka dapat diketahui bahwa rerata peningkatan keaktifan belajar siswa belajar siswa berada pada kategori sedang. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi ini efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

LAMPIRAN 6

Dokumentasi Kegiatan

DOKUMENTASI KEGIATAN KETIKA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
BERBASIS REKONSTRUKSI FILM DI KELAS X AKUNTANSI 1 SMK NEGERI 4 KLATEN





LAMPIRAN 7

- a. Surat Ijin Penelitian
- b. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 7a. Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

(BAPPEDA)

Jl. Pemuda No. 294 Gedung Pemda II Lt. 2 Telp. (0272)321046 Psw 314-318 Faks 328730
 KLATEN 57424

Nomor : 072/612/VI/09

Klaten, 8 Juni 2016

Lampiran : -

Kepada Yth.

Perihal : Ijin Penelitian.

Kepala SMKN 4. Klaten

Di

KLATEN

Menunjuk Surat dari Dekan Fak. Ekonomi UNY Nomor 1310/UN34.18/LT/2016 Tanggal 7 Juni 2016
 Perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan hormat kami beritahukan bahwa di Instansi/Wilayah yang saudara
 pimpin akan dilaksanakan Penelitian oleh :

Nama	:	Rio Aditya Nugroho
Alamat	:	Karangmalang, Yogyakarta
Pekerjaan	:	Mahasiswa UNY
Penanggungjawab	:	Prof. Sukirno, S.Pd, M.Si, Ph.D
Judul/Topik	:	Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi I SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2016/2017
Jangka Waktu	:	3 Bulan (8 Juni s/d 8 September 2016)
Catatan	:	Menyerahkan Hasil Penelitian Berupa Hard Copy Dan Soft Copy Ke Bidang PEPP/ Litbang BAPPEDA Kabupaten Klaten

Demikian atas kerjasama yang baik selama ini kami ucapan terima kasih



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Klaten
2. Ka, Dinas Pendidikan Kab. Klaten
3. Dekan Fak. Ekonomi UNY
4. Yang bersangkutan
5. Arsip

Lampiran 7a. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) NEGERI 4 KLATEN
 Jl. Mataram No. 5, Belangwetan, Klagen Utara. Telp. (0272) 324084 Klagen
 Email: smkn4klagen@ymail.com



S U R A T K E T E R A N G A N

Nomor : 423.1 / 395 / 13

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK Negeri 4 Klagen menerangkan bahwa:

N a m a	: Rio Aditya Nugroho
Alamat	: Karang Malang, Yogyakarta
Pekerjaan	: Mahasiswa UNY
Penanggungjawab	: Prof. Sukirno, S.Pd, Ph.D.

bahwa yang namanya tersebut di atas pada bulan Juli 2016 telah melaksanakan Penelitian Tugas Akhir dengan judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klagen Tahun Ajaran 2016/2017.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat kepada yang berkepentingan harap dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 27 Juli 2016

Kepala Sekolah

M. WORO NUGROHO, S.Pd, M.Eng
NIP. 19720316 199702 1 002