

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS REKONSTRUKSI FILM UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PADA KOMPETENSI DASAR PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI

THE DEVELOPMENT OF ACCOUNTING LEARNING MEDIA BASED FILM RECONSTRUCTION FOR INCREASE THE LEARNING ACTIVENESS

Oleh: **Rio Aditya Nugroho**

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
rioadityanugroho@gmail.com

Diana Rahmawati

Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

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; serta mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa setelah penggunaan media. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian: 1) *Analysis*, yaitu perlu adanya inovasi media pembelajaran akuntansi. 2) *Design*, media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film yang berdurasi 50 menit 11 detik. 3) *Development*, yaitu penilaian media oleh ahli materi dengan rerata skor 4,72 dan ahli media dengan rerata skor 4,30 yang dikategorikan bahwa media sangat layak. 4) *Implementation*, diperoleh data skor angket keaktifan belajar siswa awal sebesar 1848 serta angket keaktifan belajar siswa akhir dengan skor 2055. 5) *Evaluation*, menghitung kategori peningkatan keaktifan belajar siswa dengan metode *Gain Score* yang diperoleh skor sebesar 0,31. Nilai 0,31 yang berarti peningkatan keaktifan belajar siswa dalam kategori sedang.

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

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; and knowing the student's learning activeness increase after using the media. This research is the kind of research and development or Research and Development (R & D) with ADDIE. The results of this: 1) Analysis, there are should be media innovation accounting learning. 2) Design, the accounting learning media based films reconstruction has time 50 minutes 11 seconds. 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, the 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 which means an increase in students' learning activeness included in the category of medium improvement.

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

PENDAHULUAN

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.

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.

Kegiatan pembelajaran Akuntansi di SMK Negeri 4 Klaten, khususnya di kelas X Akuntansi 1, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan saja. 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.

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 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 *entertaint*.

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. 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.”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini 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.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seorang ahli media, dua orang ahli materi (dosen dan guru), 36 siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Klaten.

Prosedur

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200-202) ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

- 1) Tahap Analisis (*Analysis*)
 - a) Analisis kurikulum
 - b) Analisis kebutuhan siswa
 - c) Analisis Tujuan Pembelajaran
- 2) Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga

tahap berikut:

- a) Perancangan Desain Produk
 - b) Penyusunan Konsep
 - c) Menyusun Instrumen Penilaian Produk
- 3) Tahap Pengembangan (*Development*)
- Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:
- a) Pembuatan Produk
 - b) Validasi
 - c) Revisi I
 - d) Validasi II
 - e) Revisi II
- 4) Tahap Implementasi (*Implementation*)
- Meliputi:
- a) Uji Lapangan
 - b) Produk Akhir
- 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.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

a. Data

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

- 1) Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan

media pembelajaran akuntansi rekonstruksi film berupa kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media.

- 2) 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.

b. 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 1. Aturan Pemberian Skor Validasi

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
KurangBaik	2
Sangat Kurang Baik	1

- b) Menghitung nilai rerata skor tiap indikator

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

Keterangan:

\bar{X} = rerata skor

$\sum X$ = jumlah total skor tiap aspek

n = jumlah item

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)

- c) Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
- d) Menginterpretasikan rerata skor ke rumus konversi skor skala lima

Tabel 2. Pedoman Konversi Skor Skala Lima

Kategori	Rumus	Rentang
Sangat Layak	$X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	$X > 4,20$
Layak	$\bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$	$3,40 < X \leq 4,20$
Cukup	$\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$	$2,60 < X \leq 3,40$
Kurang g	$\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$	$1,80 < X \leq 2,60$
Sangat Kuran	$X < \bar{X}_i - 1,80 SB_i$	$X \leq 1,80$

g
Layak

Keterangan:

X = Skor yang diperoleh

$\bar{X}_i = 3$

$SB_i = 0,67$

Sumber: Sukardjo (2005: 53) dengan modifikasi

2) Analisis Data Angket Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

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.

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

Kriteria peningkatan keaktifan belajar siswa ditentukan sesuai dengan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kriteria Nilai Gain Score

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

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

a. Deskripsi Subjek Penelitian

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

b. 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. penilaian yang akan dibahas lebih lanjut pada bagian hasil penelitian dan pembahasan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

a. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Rekonstruksi Film

1) Tahap *Analysis*

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. 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. 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 peningkatan 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*

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. Berikut *screenshoot* dari media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film



Gambar 1. Cuplikan Materi PDA



Gambar 2. Cuplikan Materi PDA



Gambar 3. Cuplikan Adegan 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 penggunaannya.

Tahap terakhir setelah penyelesaian film yang berdurasi 50 menit 11 detik ini adalah tahap *packaging*, berupa desain cover film.

3) Tahap *Development*

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 4.

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Media oleh Ahli Media dan Ahli Materi

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

4) Tahap *Implementation*

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.

Tabel 5. Skor Keaktifan belajar siswa Awal Dan Skor Keaktifan belajar siswa Akhir

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

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. Berikut ringkasan hasil pengukuran keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan pada tabel 6:

Tabel 6. Hasil Pengukuran Keaktifan Belajar Siswa

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		

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.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Skripsi yang disusun oleh peneliti merupakan penelitian *Research and Development* (R & D). Pengembangan

media pembelajaran akuntansi berbasis rekonstruksi film ini melalui lima tahap yaitu:

a. Tahap *Analysis*

Tahap *analysis* ini meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan di SMK N 4 Klaten menggunakan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang diperoleh dari hasil pengamatan langsung di kelas, 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. 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*

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*.

c. Tahap *Development*

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.

d. Tahap *Implementation*

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.

e. Tahap *Evaluation*

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.

Saran

- a. Perlu adanya rencana pembuatan film yang matang dari jauh hari, kerjasama dengan tenaga ahli, guna mempercepat serta menyingkat waktu dalam proses pembuatan film.
- b. 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.
- c. Diharapkan media pembelajaran ini tidak hanya mencakup penilaian peningkatan

- keaktifan belajar siswa saja, tapi juga hingga mengukur hasil belajar siswa.
- d. Diharapkan kepada pengembang atau peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan media ini dengan menambahkan unsur materi yang lebih kompleks.
- e. Hasil penelitian ini menunjukkan 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.
- f. 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.

Estu Miyarso. (2011). Peran Penting Sinematografi dalam Pendidikan pada Era Teknologi dan Informasi. *Jurnal*. Yogyakarta: Dinamika Pendidikan No.02/TA.XVIII/September 2011.

Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Putra Grafika.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: Program PPs UNY

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta