

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA KOMPETENSI DASAR JURNAL PENYESUAIAN DI SMK NEGERI 1 GODEAN KELAS X

Hernadito Medika Putra¹ dan Sebastianus Widanarto Prijowuntato²

correspondence: widanartop@usd.ac.id

Abstract

This study aimed to develop a product of appropriate and qualified video-based learning media for Basic Accounting subjects in BC 3.10 and 4.10 on Journal of Adjustment for Grade X of vocational high school students specializing in the Institution Financial Accounting Expertise. The research method was Research and Development (R&D). The steps utilized in this development were the development procedures according to Dick and Carey. This research was divided into 3 stages, namely: individual trial phase, small group trial, and large grup trials. The subject of the study were Grade X students of SMK Negeri 1 Godean specializing in the Institution Financial Accounting Expertise. The number of the subjects in this study were 43 students, consisting of 3 students for individual trials, 5 students for small group trials, and 35 students for large grup trials. Quality and feasibility assessment data along with suggestions for revision of video-based learning media products were collected using questionnaires. The analysis used was qualitative and quantitative in the form of an average. The results showed that video-based instructional media was decent used in learning in the classroom. This is indicated by the results of the assessment of video-based learning media on (1) validation of the material experts, included in the "good" criteria with an average score of 4.10, (2) validation of the phase I media experts, including the "good" criteria with an average score of 4.11, (3) validation of phase II media experts, included in the criteria of "very good" with an average score of 4.39, (4) validation of linguists, included in the criteria of "very good" with an average score of 4.53, (5) validation of stage I practitioners included in the criteria of "very good" with an average score of 4.76, (6) validation of practitioners of stage II included in the criteria of "very good" with scores an average of 4.70, (7) the results of the individual trial evaluation are included in the "very good" criteria with an average score of 4.21, and (8) the results of the small group trial evaluation are included in the "very good" criteria with an average score of 4, 46.

Keywords: Development, video-based teaching media in basic, journal of adjustment

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini peserta didik lebih akrab dengan *gadget* dibandingkan dengan buku teks. Dengan adanya perkembangan revolusi industri 4.0 tersebut membawa perubahan, dimana peserta didik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi pada revolusi ini dengan cara mengakses internet untuk mencari sumber belajar baik melalui *web/BlogSpot* maupun *YouTube*. Peserta didik juga dapat melakukan kegiatan belajar kapanpun dan dimanapun. Dengan demikian media pembelajaran berbasis video dapat mendukung proses pembelajaran

¹Hernadito Medika Putra adalah alumni Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

²Sebastianus Widanarto Prijowuntato adalah dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

pada era revolusi industri 4.0 ini. Sesuai dengan perkembangan yang terjadi pada bidang teknologi dan sosial budaya, aktivitas menonton video saat ini dapat dinikmati dan dilakukan oleh semua kalangan baik orang dewasa maupun anak-anak.

SMK Negeri 1 Godean sudah memanfaatkan kemajuan teknologi pada proses pembelajaran di kelas namun penerapannya belum maksimal. Hal tersebut ditunjukkan ketika penyampaian materi maupun penugasan masih terpaku pada buku teks, dan media pembelajaran seadanya. Penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik rata-rata masih menggunakan media pembelajaran seperti penggunaan buku teks, papan tulis, lembar kertas kerja dan sebagainya, hal tersebut dapat diketahui ketika melakukan observasi di sekolah. Media yang digunakan hanya media pembelajaran seperti buku dan *power point* saja.

Peserta didik terkadang masih merasa kesulitan dalam hal pemahaman terkait materi yang disampaikan oleh pendidik ketika pembelajaran berlangsung. Konsentrasi dan perhatian peserta didik masih sering terganggu ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Minat belajar peserta didik masih kurang ketika pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran seperti buku teks. Hal tersebut dapat terlihat ketika peneliti melakukan observasi di kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis video atau sejenisnya belum pernah digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas, terkhusus untuk mata pelajaran jurnal penyesuaian kelas X.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dan sesuai data analisis kebutuhan peserta didik saat melakukan observasi di sekolah, maka peneliti tertarik untuk membuat produk pengembangan media pembelajaran berbasis video. Pengembangan media pembelajaran berbasis video, diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengembangan media berbasis video pada KD 3.10 dan 4.10 terkait

jurnal penyesuaian pada mata pelajaran akuntansi dasar di SMK Negeri 1 Godean?

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media merupakan sarana atau perantara yang digunakan oleh manusia sebagai alat untuk menyampaikan suatu pesan, gagasan, ide, informasi, maupun pengetahuan. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2014:31), media pembelajaran secara garis besar dapat berupa seperti buku, video, kaset, foto, grafik, televisi, film, dan komputer, semua itu berfungsi untuk menyampaikan suatu isi materi pengajaran, dengan kata lain media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang mampu merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dan memperjelas makna pesan atau pengetahuan yang ingin disampaikan (Kustandi dan Sutjipto, 2011:20)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu ide, gagasan, dan pengetahuan terhadap peserta didik guna mempermudah pemahaman materi dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, sehingga guru dapat berinovasi dalam menyampaikan suatu materi maupun pengetahuan dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Media Video

Media pembelajaran berbasis video termasuk ke dalam golongan media audio visual, media video mampu menyampaikan informasi dan pesan melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan (Pribadi, 2017:23). Media video mampu menampilkan suatu objek bergerak bersama-sama dengan suara alamiah maupun suara yang sesuai (Kustandi dan Sutjipto, 2011). Salah satu media pembelajaran adalah video pembelajaran, video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar yang dapat digunakan untuk

menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran (Hidayat dan Harjono, 2019:1455)

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video adalah salah satu cara yang digunakan untuk menyampaikan pesan, ide, pengetahuan serta dapat merangsang pikiran, perhatian sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang terkendali dan menarik.

3. Materi Jurnal Penyesuaian

Jurnal penyesuaian merupakan jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan akun - akun yang terdapat dalam jurnal umum untuk menunjukkan saldo yang seharusnya.

Fungsi jurnal penyesuaian salah satunya untuk mempermudah dalam melakukan pencatatan transaksi. Hal ini terkait dengan kepraktisan suatu entitas agar tidak perlu mencatat setiap terjadinya transaksi dengan jumlah rupiah yang kecil dan dilakukan berulang kali. Contohnya: misalnya jasa steam mobil tidak harus mencatat setiap sabun yang digunakan karena dengan adanya penyesuaian entitas tersebut dapat menghitungnya pada akhir periode dengan melihat sisa persediaan sabun tersebut.

Tujuan jurnal penyesuaian adalah untuk mengoreksi perkiraan-perkiraan yang ada sehingga mencerminkan ke dalam akun rill dan nominal pada keadaan yang sebenarnya.

Ayat jurnal penyesuaian merupakan langkah yang dilakukan sebagai kelanjutan dari siklus akuntansi setelah trial balance. Format jurnal penyesuaian yang bisa digunakan berbentuk sama dengan *general journal* sehingga prosedur pembuatan jurnal penyesuaian pun sama dengan prosedur pembuatan jurnal umum

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D yang dapat digunakan untuk mendesain, memproduksi, serta menguji keefektifan pada suatu produk tertentu (Sugiono dan Yustiyani, 2015:12). Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video pada

mata pelajaran akuntansi SMK kelas X.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis video di lakukan di SMK Negeri 1 Godean pada bulan Februari sampai dengan bulan Maret tahun 2020.

3. Sampel Penelitian

Sampel ini adalah peserta didik kelas X AKL 3 dan AKL 1 SMK Negeri 1 Godean Tahun Ajaran 2019/2020 dengan jumlah sebanyak 34 peserta didik kelas X AKL 3 dan 8 peserta didik kelas X AKL 1.

4. Pengujian Instrumen Penelitian

Kuesioner dalam penelitian ini berisi item-item terkait penilaian dalam menentukan kualitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.10 dan 4.10 jurnal penyesuaian ditingkat SMK, oleh peserta didik. Instrumen dalam pengumpulan data terkait media pembelajaran berbasis video adalah angket penilaian (kuesioner) dan lembar validasi ahli yang meliputi ahli materi, media, bahasa, dan praktisi.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari saran dan komentar yang telah dikemukakan oleh 3 ahli dan 1 praktisi (guru), yang terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi, dan peserta didik mengenai kualitas dan kelayakan media pembelajaran berbasis video. Data tersebut akan dikumpulkan dan disimpulkan untuk dijadikan sebagai acuan dalam memperbaiki produk yang sedang dikembangkan, proses perbaikan merupakan proses revisi produk. Revisi produk akan dipaparkan secara rinci sesuai tahap-tahap revisi yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba baik sebelum revisi maupun sesudah proses revisi.

Data kuantitatif merupakan data yang berisikan perolehan skor melalui instrumen penilaian yang ada pada kuesioner dan lembar validasi telah diisi oleh tiga ahli di bidang materi, media, dan bahasa, serta

guru dan peserta didik. Data kuantitatif kemudian akan dihitung skor rata-ratanya untuk setiap butir pertanyaan dalam kuesioner tersebut. Setelah ketemu hasil rata-rata dari perhitungan yang telah dilakukan, kemudian akan dikonversi menjadi nilai kualitatif dengan skala 5 yaitu dengan skala Likert.

6. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis video. Produk media pembelajaran berbasis video mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- a. Produk disajikan, dalam bentuk media pembelajaran berbasis video yang di dalamnya terdapat gambar, suara, serta cerita yang menarik.
- b. Media pembelajaran berbasis video ini disajikan dengan adanya penjelasan materi, ilustrasi untuk contoh soal maupun latihan soal, serta dilengkapi dengan adanya pembahasan.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Produk Awal

a. Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis video yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep akuntansi dasar terkait materi jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa.

1) Konsep Produk

Produk media pembelajaran berbasis video dikembangkan oleh peneliti dengan mengambil konsep berupa video pembelajaran, yang di dalamnya berisi penyampaian materi dengan menambahkan alur cerita, ilustrasi di kehidupan nyata, contoh soal, latihan soal, dan pembahasan. Media pembelajaran berbasis video pada penelitian ini mengkombinasikan antara gambar, video, teks, dan suara.

2) Pembuatan Produk

Tahap berikutnya yang dilakukan peneliti yaitu pembuatan produk

media pembelajaran berbasis video, pembuatan produk dilakukan melalui beberapa tahap diantaranya, melakukan *take video* sesuai dengan skenario yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Pertama membuat bagian pembukaan, kedua membuat bagian pembuatan materi, ketiga membuat bagian ilustrasi atau contoh soal, keempat membuat bagian pembahasan ilustrasi contoh soal, kelima membuat bagian latihan soal, keenam membuat bagian pembahasan latihan soal, ketujuh membuat bagian penutup.

b. Deskripsi Analisis Kebutuhan

Hasil dari observasi analisis kebutuhan yang telah di isi oleh peserta didik kelas X, mengatakan bahwa pendidik masih belum menggunakan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar, dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih bersifat manual dan pendidik belum menggunakan media pembelajaran berbasis video pada saat pembelajaran di kelas.

c. Deskripsi Hasil Observasi Penelitian

1) Hasil Observasi Penelitian (Pendidik/ Guru)

Hasil dari observasi penelitian dengan sasaran pendidik menyatakan pendidik menggunakan media pembelajaran berbasis video pada saat pembelajaran berlangsung, pendidik memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk bertanya setelah mengamati dan menyaksikan materi pembelajaran dari video. Pendidik tidak menemui kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video.

2) Hasil Observasi Penelitian (Peserta Didik)

Hasil dari observasi penelitian dengan sasaran peserta didik menyatakan bahwa dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis video di kelas membuat peserta didik dapat berkonsentrasi. Dapat membantu peserta didik dalam memahami

materi yang sedang dipelajari. Dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis video membuat peserta didik menjadi lebih fokus dan aktif.

2. Hasil Uji Coba Produk

a. Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video oleh ahli materi menunjukkan data terkait kualitas media pembelajaran berbasis video yang terdiri dari dua aspek yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi sudah termasuk kategori “baik”, dengan skor 4.10. Menurut hasil penilaian oleh ahli materi, media pembelajaran berbasis video ini dinyatakan layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SMK tanpa revisi.

b. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video oleh ahli media menunjukkan data terkait kualitas media pembelajaran berbasis video yang terdiri dari tiga aspek yaitu aspek penyajian, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Sudah termasuk kategori “sangat baik”, dengan skor 4.39.

c. Validasi Ahli Bahasa

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video oleh ahli bahasa menunjukkan data terkait kualitas media pembelajaran berbasis video yang terdiri dari lima aspek yaitu aspek komunikatif, aspek keterbacaan, aspek lugas, aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, dan aspek keruntutan dan keterpaduan alur pikir. Sudah termasuk kategori “sangat baik”, dengan skor 4.53.

d. Validasi Praktisi

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis video oleh ahli bahasa menunjukkan data terkait kualitas media pembelajaran berbasis video yang terdiri dari empat aspek yaitu aspek materi, aspek bahasa, aspek penyajian, dan aspek tampilan menyeluruh. Sudah termasuk kategori “sangat baik”, dengan skor 4.70. Termasuk kategori “sangat baik”, dengan skor 4.53.

e. Uji Coba Perorangan

Hasil uji coba perorangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video dalam kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,21

f. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video dalam kategori “sangat baik” dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,46

3. Revisi Produk

Revisi produk dalam pengembangan media pembelajaran yang pertama adalah pencahayaan nya yang kurang terang, kedua Salah tulis & EYD, ketiga tampilan *timer* di awal video, keempat belum adanya kegiatan apersepsi pada video pembelajaran, kelima penyampaian materi dalam video yang terlalu cepat, dan yang terakhir perbaikan hanya pada bagian suara dalam video yang masih terdapat *noise*

4. Kajian Produk Akhir

Media pembelajaran berbasis video jurnal penyesuaian perusahaan jasa untuk siswa SMK merupakan produk yang dikembangkan pada penelitian ini, produk tersebut telah dikembangkan dengan melakukan serangkaian kegiatan penelitian dan pengembangan. Terdapat beberapa tahap yang digunakan dalam pengembangan. Pada tahap pertama, melakukan pengumpulan data berupa materi, kurikulum, kompetensi dasar (KD), serta data lainnya yang dapat mendukung proses penyusunan produk dan dapat diproduksi menjadi produk awal. Kemudian pada tahap kedua yaitu merupakan tahap evaluasi terhadap produk, tahap ini dilakukan melalui validasi produk oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktis, serta tahap uji coba produk oleh kelompok sasaran (peserta didik).

Data yang di peroleh dari tahap evaluasi melalui validasi yang dilakukan oleh ahli materi sebanyak satu kali, ahli bahasa satu kali, ahli media dua kali, dan praktisi dua kali, data tersebut digunakan untuk merevisi atau memperbaiki produk awal dan produk

yang kedua yaitu produk yang telah direvisi atau disempurnakan. Hasil dari tahap evaluasi yang telah dilakukan oleh ahli dan praktisi, digunakan untuk memperoleh penilaian terkait kualitas produk yang sedang dikembangkan serta untuk mengetahui saran-saran dari tahap evaluasi tersebut, untuk dijadikan dasar atau acuan dalam melakukan revisi produk. Setelah dilakukan revisi terhadap produk awal, hasil revisi digunakan untuk dijadikan produk akhir yang akan dinilai oleh kelompok sasaran (peserta didik). Hasil dari penilaian yang dilakukan oleh kelompok sasaran (peserta didik) digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk sebelum menjadi produk jadi. Sehingga dengan demikian media pembelajaran berbasis video jurnal penyesuaian untuk siswa SMK ini telah melalui serangkaian penilaian dan revisi yang dilakukan secara bertahap.

Berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan bahwa produk berupa media pembelajaran berbasis video materi jurnal penyesuaian untuk siswa SMK yang dikembangkan ini memiliki kualitas yang baik dan layak untuk digunakan. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil penilaian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli, praktisi, maupun oleh kelompok sasaran (peserta didik). Produk media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan ini, secara umum mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Produk media pembelajaran berbasis video yang telah dikembangkan peneliti merupakan media pembelajaran yang mengkombinasikan berbagai komponen media seperti adanya alur cerita, suara, musik, gambar, dan *subtitle*.
- b. Produk media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan dirancang untuk digunakan di dalam kelas, tanpa memerlukan penginstalan aplikasi, dan dapat juga menggunakan internet jika mengakses nya di YouTube serta media daring yang lainnya.
- c. Produk media pembelajaran berbasis video ini menampilkan materi jurnal penyesuaian yang dilengkapi dengan ilustrasi, contoh soal, latihan soal, dan beserta pembahasan.

5. Keterbatasan Produk Akhir

Dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis video ini, masih terdapat keterbatasan. Berikut ini adalah keterbatasan produk media pembelajaran berbasis video:

- a. *Backsound* dalam media pembelajaran berbasis video masih terbatas, dikarenakan peneliti masih sulit dalam menentukan instrumental musik yang pas dengan video yang akan diedit.
- b. Proses pengambilan gambar pada media pembelajaran berbasis video, masih seadanya sesuai dengan kemampuan peneliti, dan tidak menggunakan jasa profesional.

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis video yang sudah dikembangkan mendapat respon yang positif. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil yang di peroleh dari proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi menunjukan kategori “baik” dengan rerata skor 4,10, oleh ahli media menunjukan kategori “sangat baik” dengan rata-rata skor akhir 4,39, oleh ahli bahasa menunjukan kategori “sangat baik” dengan rata-rata skor akhir 4,53, oleh praktisi menunjukan kategori “sangat baik” dengan rata-rata skor akhir 4,70, pada saat uji coba perorangan menunjukan kategori “sangat baik” dengan rata-rata skor akhir 4,21, pada uji coba kelompok kecil menunjukan kategori “sangat baik” dengan rata-rata skor 4,46.

2. Saran

Peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat. Adapun saran yang peneliti sampaikan sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik

Media pembelajaran berbasis video ini diharapkan dimanfaatkan pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran berbasis video dapat dimanfaatkan pendidik untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dan sebagai saran

pengembangan media pembelajaran lainnya.

b. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas yang memadai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis video. Sekolah dapat memberi *reward* kepada tenaga pendidik yang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif lainnya. Sekolah dapat mengadakan lomba terkait penggunaan media pembelajaran berbasis video atau yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B. I. (2016). Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pada kelas 2 mata pelajaran IPA di D LABSCHOOL UNNES. *Skripsi*. Semarang: UNNES. Tersedia di https://scholar.google.com/hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengembangan+media+video+animasi+pembelajaran+berbasis+powtoon+pada+kelas+2+mata+pelajaran+IPA+di+SD+LABSCHOOL+UNNES&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DogRWQnBZR7gJv
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Dick, W.L., & Carey, J. O. (2009). *The systematic design of instruction*. New Jersey: Pearson
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, SMA/MA*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media .
- Habibi, A. (2013). Keunggulan dan kekurangan pendidikan pada kurikulum 2013. *Pendidikan*, 101(2). Tersedia di <https://www.file-upload.com>
- Haryati, S. (2012). Research and development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Pendidikan*, 371 (1), 11-20. Tersedia di <https://scholar.google.co.id/citations>.
- Hidayat, W. A., & Harjono, N. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran tematik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 1 SD. *Jurnal Mitra Pendidikan*, (JMP Online), 3 (11), 1455-1458. Tersedia: https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengembangan+media+video+animasi+pembelajaran+berbasis+powtoon+pada+kelas+2+mata+pelajaran+IPA+di+SD+LABSCHOOL+UNNES&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3Dvw0n3HSB_bg
- Kagermann, H., Lukas, W., & Wahlster. (2013). *Final report: recommendations for implementing the strategic initiative industrie 4.0*. Working Group. W.
- Kartika, Y. D. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash materi interaksi manusia dengan lingkungan ekonomi untuk pembelajaran IPS Kelas VII SMP. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY. Tersedia di https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengembangan+media+video+animasi+pembelajaran+berbasis+powtoon+pada+kelas+2+mata+pelajaran+IPA+di+SD+LABSCHOOL+UNNES&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DogRWQnBZR7gJv
- Kristanto, A. (2011). Pengembangan model media video pembelajaran mata kuliah pengembangan media video/ tv Program Studi Teknologi Pendidikan. *Tesis*. Surakarta: Universitas sebelas maret surakarta Tersedia di https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengembangan+media+video+animasi+pembelajaran+berbasis+powtoon+pada+kelas+2+mata+pelajaran+IPA+di+SD+LABSCHOOL+UNNES&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DogRWQnBZR7gJv
- Kurniasih, I. (2014). *Implementasi kurikulum 2013: Konsep dan penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Listiyani, I. M. (2012). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA Kelas XI. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY. Tersedia di https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=pengembangan+media+video+animasi+pembelajaran+berbasis+powtoon+pada+kelas+2+mata+pelajaran+IPA+di+SD+LABSCHOOL+UNNES&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DogRWQnBZR7gJv

- agai+media +pembelajaran+akuntansi+pada+kompetensi+dasar+persamaan+dasar+akuntansi+untuk+siswa+sma+kelas+xi&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DvMWVntTzXqYJ1&oi=Scholar#d=gs_qasqbu&u=23p%Dch8CWXswv7wj.
- M. Miftah. (2013). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1 (2), 100-150. Tersedia di <https://scholar.google.co.id/scholar?q=fungsilP7hHyno>.
- Majid, A. (2013). *Implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Interes Media.
- Manajemen, j. J. (2019). Pengertian, Sejarah, Ciri dan Penerapannya Revolusi 4.0. *Jurnal Manajemen*. Tersedia di <https://jurnalmanajemen.com/revolusi-industri-4-0/>.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII (2), 6-10. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949>
- Noor, J. (2011). *Metodologi penelitian: Skripsi, tesis, disertasi, dan karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV. *Jurnal dimensi pendidikan dan pembelajaran*, 3 (1), 26-29. Tersedia di https://scholar.google.co.id/scholar?q=penegmbangan+media+pembelajaran+berbasis+video+kelas+IV&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=Scholar#d=gs_qasqbu&u=23p%Dch8Cjuihy.
- Prasetyo, H., & Sutopo, W. (2018). Industri 4.0 : Telaah klasifikasi dan perkembangan riset. *Jurnal teknik industri*, 13(1), 19-23. Tersedia di https://scholar.google.co.id/scholar?q=industri+4.0:telaah+Klasifikasi+dan+perkmbangan+riset+19&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=Scholar#d=gs_qasqbu&u=23p%Dch8CWXswv7wj.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rayandra, A. (2012). *Kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media pendidikan : Pengertian, pengamatan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky, H. A. (2011). *Media pembelajaran buku pegangan wajib guru dan dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sangadji, E. M., & Sopiah. (2010). *Metodologi penelitian pendekatan praktis dalam penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Setyawan, H. B. (2012). Pengembangan modul pembelajaran pencak silat sebagai sumber belajar bagi siswa sekolah menengah atas (SMA). *Skripsi*. Yogyakarta: UNY. Tersedia di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun>
- Setyorini, V. A. (2015). Pengembangan media interaktif untuk menumbuhkan motivasi siswa SMK Bidang Keahlian Bisnis dan Manajemen pada pembelajaran akuntansi. *Skripsi*. Yogyakarta: USD. Tersedia di <http://www.library.usd.ac.id/>
- Setyosari, P., & Shikabuden. (2005). *Media pembelajaran*. Malang: Elang Mas.
- Smaldino, S. E. (2011). *Istructional technology and media for learning= Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (1989). *Penelitian dan penilaian*. Bandung : Sinar Baru
- Sugiono, & Yustiyani, S. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (1999). *Metode penelitian bisnis*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suwarno. (2005). *SPSS teori dan latihan*. Jakarta: Danamartha Sejahtera.
- Suwarno. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Swardana, H. R. (2017:103). Industri 4.0 berbasis revolusi mental. *Jurnal jatik unik*, 1(2), 103-104. Tersedia di https://scholar.google.co.id/scholar?q=industri+4.0+berbasis+revolusi+as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar#d=gs_qabs&u=23p%3DtbjojfMv-oMJ
- Teguh, I. M., Jempel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- University, B. (2019). Mengenal lebih jauh revolusi industri 4.0. *knowledge management & innovation*. Tersedia: <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/article/view/240/278>
- Verawadina, U., Jalinus, N., & Asnur, L. (2019). Kurikulum pendidikan vokasi pada era revolusi industri4.0 . *Jurnal pendidikan*, 20 (1), 85-90. Tersedia: <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/article/view/240/218>
- Widya Murti, A. A. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbentuk game interaktif uler tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Godean. *Skripsi*. Yogyakarta: USD. Tersedia di <http://www.library.usd.ac.id/>
- Yanti, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif Ssebagai media pembelajaran akuntansi pada materi jurnal penyesuaian untuk siswa SMA Kelas XI. *Skripsi*. Yogyakarta: USD. Tersedia di <http://www.library.usd.ac.id/>