PENGEMBANGAN *ASSESSMENT* BERBASIS VIDEO PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS SIMPANAN DANA DEPOSITO DI SMK NEGERI 1 TEMPEL KELAS X TAHUN AJARAN 2019/2020

Rosita Nur Wahyuningtyas Priharsanti[1] dan Sebastianus Widanarto Prijowuntato[2]

correspondence: [2]widanartop@usd.ac.id

Abstract

This research aims to create and develop a video-based assessment product in Basic Banking Course to teach the basic competence number 3.9, i.e. Time Deposits, to the tenth grade Accounting students and to determine the feasibility of the learning products based on media experts, assessment experts, linguists, accounting learning practitioners, and students' responses. This research is a research and development (R&D) consisting of 8 stages, namely : 1) research and information collection, 2) planning, 3) developing preliminary from of product 4) preliminary field testing, 5) main product revision, 6) main field testing, 7) final product revision, 8) dissemination and implementation. The media were validated by a media expert, an assessment expert, a linguist, and an accounting teacher in SMK Negeri 1 Tempel. The media was tested on 47 tenth grade Accounting students of SMK Negeri 1 Tempel. The results showed that the level of feasibility of the video-based assessment product was categorized 1) as "feasible" based on the validation of assessment experts, with a mean score of 3.72; 2) as "strongly feasible" based on the validation of media experts, with a mean score of 4.17 ; 3) as "strongly feasible" based on the validation of linguists, with a mean score of 4.26; 4) and as "strongly feasible" based on the validation of accounting learning practitioners, with a mean score of 4.8. Student showed a positive response to this assessment product after being tested as shown in the observation sheet. Thus, the video-based learning product is feasible to be used in Accounting learning, especially Basic Banking Course discussing Basic Competence number 3.9: Time Deposits.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dunia mulai memasuki era revolusi industri 4.0 dengan disertai kemajuan dan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sejak tahun 2011, Indonesia sudah mulai memasuki industri 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas, interaksi dan batas antara manusia, mesin dan sumber daya lainnya yang semakin kompleks melalui teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini mengharuskan Indonesia mempersiapkan diri memasuki revolusi industri 4.0. Presiden Joko Widodo membentuk gerakan *"making Indonesia 4.0"* yang menjadi sebuah usaha dan komitmen Pemerintah Indonesia untuk mempersiapkan diri memasuki revolusi 4.0 (Satya, 2018). Beberapa pihak menegaskan bahwa bidang pendidikan mempunyai peranan penting dalam menghadapi industri 4.0. Pemerintah Indonesia perlu merubah sistem pendidikan di Indonesia supaya bangsa Indonesia dapat bersaing dengan bangsa lain di era modern ini.

Sistem pendidikan Indonesia sudah usang dan tertinggal oleh kemajuan teknologi di era industri 4.0. Pengajaran yang hanya mentransfer ilmu dan menuntut peserta didik untuk menghafal pengetahuan sudah tidak relevan dengan perkembangan tekonologi. Penerapan

[1]***Rosita Nur Wahyuningtyas Priharsanti*** *adalah alumni Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*
[2]***Sebastianus Widanarto Prijowuntato*** *adalah dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*

kurikulum 2013 maupun kurikulum 2013 revisi sudah mulai membentuk pikiran peserta didik untuk berpikir kritis. Pengembangan 4C *(Critical thinking, Colaboration, Creative, Communication)* bisa menjadi bekal untuk menciptakan sumber daya manusia yang siap menghadapi industri era 4.0. Selain pengembangan 4C, penguasaan teknologi juga harus dimiliki oleh peserta didik sejak dini. Sehingga, sebagai tenaga pendidik harus dituntut untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran supaya peserta didik mampu mengikuti perkembangan teknologi. Tetapi pada kenyataannya, penyampaian materi dan penilaian masih berdasar banyak yang hanya menggunakan kertas dan pensil.

Penulis memilih SMK Negeri 1 Tempel sebagai tempat untuk melakukan penelitian karena ada beberapa hal menarik di sekolah itu. SMK Negeri 1 Tempel memiliki kompetensi keahlian Akuntansi dan Lembaga Keuangan, program keahlian yang mencetak tenaga akuntansi yang mumpuni. Lulusan dari SMK Negeri 1 Tempel ini dibekali dengan ketrampilan, pengetahuan, dan sikap yang kompeten. Tetapi, pendidik di sekolah tersebut belum sepenuhnya memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Pendidik masih mengandalkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan metode penilaian atau *assessment* berbasis video. Maka penulis memilih judul "Pengembangan *Assessment* Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar Kd 3.9 Menganalisis Simpanan Dana Deposito Dan 4.9 Menghitung Simpanan Dana Deposito Di Smk Negeri 1 Tempel Kelas X Tahun Ajaran 2019/2020"

2. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan *assessment* berbasis video pada mata pelajaran Perbankan Dasar KD 3. 9 Simpanan Deposito?

B. KAJIAN TEORI

1. Penilaian atau *Assessment*

Penilaian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata nilai, yang artinya adalah kepandaian, biji, dan ponten. Sedangkan penilaian adalah proses, cara, perbuatan menilai, pemberian nilai (biji, kadar mutu, harga). Menurut Ralph Tyler dalam (Arikunto, 2014) penilaian adalah suatu usaha untuk mengumpulkan data untuk menunjukkan seberapa jauh tujuan pembelajaran mampu dicapai peserta didik. Penilaian *(assessment)* merupakan istilah yang dapat mencakup semua metode yang biasa digunakan dalam mengukur keberhasilan peserta didik dalam belajar (Haryati, 2009).

"Evaluation is a systematic process determining the extent to which instructional objectives are achieved by pupils" (Purwanto, 2009) Kalimat tersebut mengungkapkan bahwa penilaian adalah suatu proses dalam usaha mengumpulkan data dan menarik kesimpulan dari data atau informasi yang sudah dikumpulkan. Selain itu, *assessment* atau penilaian dapat didefinisikan sebagai sebuah proses dalam mendapatkan data atau informasi dalam rangka pengambilan keputusan mengenai kurikulum, program-program, kebijakan pemerintah, instrument ataupun metode pendidikan oleh suatu lembaga, badan, organisasi atau institusi resmi yang melakukan suatu kegiatan tertentu (Uno & Koni, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah sutau proses untuk mengumpulkan data atau informasi yang bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar. Penilaian dilakukan untuk membuat keputusan yang akan membentuk kebijakan-kebijakan dan metode baru dalam kurikulum.

Penilaian Berbasis Video

Penilaian berbasis video diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik mampu berpikir kritis, berkolaborasi, kreatif, dan komunikatif. Penilaian berbasis video ini berisi ilustrasi yang mampu mendorong peserta didik untuk berpikir secara nyata sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan prinsip penilaian menurut (Kusaeri & Suprananto, 2012) bahwa penilaian harus mencerminkan masalah dalam kehidupan nyata sehari-hari *(real*

world problem), bukan hanya dunia sekolah *(school work-kind problem).*

Fungsi dan Tujuan Penilaian *(Assessment)*

Menurut purwanto, fungsi penilaian dalam proses evaluasi pengajaran dan pendidikan, yaitu : (a) untuk mengetahui perkembangan ataupun kemajuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, (b) untuk mengetahui keberhasilan komponen-komponen yang saling berkaitan dalam pembelajaran, (c) untuk keperluan Bimbingan dan Konseling (BK), (d) sebagai dasar untuk mengembangkan dan memperbaiki kurikulum atau kebijakan oleh sekolah yang bersangkutan (Drs. M. Ngalim Purwanto, 2004).

Prinsip Penilaian

Prinsip penilaian digunakan sebagai dasar untuk melakukan penilaian yang efektif dan efisien. Menurut (Kusaeri & Suprananto, 2012) prinsip-prinsip yang digunakan dalam penilaian antara lain : (a) penilaian harus menjadi satu kesatuan dengan proses pembelajaran (b) penilaian harus mencerminkan masalah dalam kehidupan nyata sehari-hari, (c) penilaian harus menggunakan metode, ukuran, dan kriteria seuai dengan karakteristik pengalaman belajar, (d) penilaian harus yang bersikap holistic dan mencakup seluruh ranah dari tujuan pembelajaran yaitu ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotor.

2. Penelitian dan Pengembangan

Menurut Borg dan Gall dalam (Latief, 2009) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penulis menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan adalah jenis penelitian yang menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang pernah ada sebelumnya.

Menurut Borg dan Gall dalam (Latief, 2009) terdapat sepuluh langkah yang harus dilaksanakan dalam rangka menciptakan produk sebagaimana suatu siklus penelitian pengembangan, antara lain : a) *Research and Information Collecting, b) Planning, c) Develop Preliminary From of Product, d) Preliminary Field Testing, e) Main Product Revision* (revisi produk awal), f) *Main Field Testing* (Uji coba lapangan), g) *Operasional Product Revision* (Revisi produk), h) *Operasional Field Testing* (Uji lapangan), i) *Final product Revision* (Revisi produk akhir), j) *Dissemination and implementation.*

3. Materi Simpanan Deposito

Deposito berjangka merupakan suatu simpanan di bank yang penarikannya dilakukan hanya saat jangka waktu tertentu sesuai dengan perjanjian di awal saat penyimpanan antara pihak bank dan penyimpan (deposan).

Terdapat beberapa karakteristik deposito antara lain sebagai berikut.

Saat pertama kali melakukan penyetoran, deposito memiliki batas minimal tertentu yang harus dibayarkan oleh deposan sebagai suatu syarat setoran minimal tergantung kebijakan dari masing-masing bank. Deposito tidak dapat dicairkan sebelum jangka waktu berakhir. Deposan diberikan opsi dalam memilih jangka waktu simpanan yaitu jangka waktu 1, 3, 6, 12, dan 24 bulan. Jangka waktu ini akan menentukan bagaimana deposan menggunakan simpanan tersebut. Pencairan dana dapat dilakukan sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan sehingga tidak dapat dicairkan sewaktu-waktu. Jika deposan mencairkan dana sebelum jatuh tempo atau tidak sesuai dengan perjanjian dan kesepakatan maka deposan akan dikenakan sejumlah denda atau penalti yang membuat keuntungan menjadi tidak maksimal. Limitasi jangka waktu yang diberikan membuat bunga deposito relatif lebih tinggi dibandingkan dengan tabungan. Oleh karena itu, deposito adalah investasi yang menguntungkan. Jaminan LPS menjadi suatu syarat yang membuat deposito dikatakan sebagai produk yang memiliki resiko rendah. Bank yang dipilih harus bank yang tercatat ke dalam anggota LPS. Jaminan deposito merupakan salah satu aset yang dapat dijaminkan ke bank. Akan tetapi, tidak semua bank dapat menerima jaminan berupa deposito. Keuntungan yang diterima harus terlebih dulu dipotong pajak sebesar 20%.

C. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan produk berupa pengembangan *assessment* berbasis video pada KD 3.9 yaitu tentang simpanan dana deposito. Jenis penelitian yang cocok untuk penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Tempel pada bulan Februari-Maret 2020.

3. Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Tempel yang berjumlah 108 orang terbagi dalam tiga kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah salah satu kelas yang sedang mempelajari KD 3.9 tentang simpanan deposito.

4. Teknik Pengujian Instrumen

Teknik pengujian instrumen ini bertujuan untuk menguji validitas produk yang sedang di kembangkan. Instrumen yang akan diuji ini adalah produk pengembangan *assessment* berbasis video. Produk yang sedang dikembangkan diuji melalui validator yaitu ahli *assessment*, ahli media, ahli bahasa, praktisi.

5. Pengembangan Produk

Pengembangan produk dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah penyusunan menurut Borg and Gall dalam (Latief, 2009). Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan dalam alur bagan di bawah ini : a) Pengumpulan data, b) Perencanaan, c) Pengembangan produk awal, d) Uji coba lapangan, e) Revisi, dan f) Implementasi.

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang diperoleh dengan teknik observasi berupa masukan, pendapat, saran mengenai produk yang telah diujicobakan. Data tersebut kemudian dikumpulkan dan dijadikan dasar untuk perbaikan produk. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari angket kuesioner yang diisi oleh ahli *assessment*, ahli media, ahli bahasa, guru sebagai praktisi dan peserta didik sebagai subjek uji coba. Data dari kuesioner kemudian diolah menggunaan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) atau *standards-referenced assessment*.

D. HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Produk

Produk media pembelajaran untuk *assessment* berbasis video ini dirancang untuk mempermudah pemahaman peserta didik serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis. Materi yang disajikan dalam media ini adalah bab simpanan dana deposito, peneliti memilih bab ini karena selama ini masih banyak siswa yang kesulitan dalam membedakan simpanan tabungan dan deposito.

2. Analisis Data

Penilaian oleh ahli asesmen, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa produk sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi ahli asesmen masuk dalam kriteria “layak” menunjukkan skor sebesar 3,72. Hasil validasi ahli media masuk dalam kriteria “sangat layak” menunjukkan skor sebesar 4,17. Hasil validasi ahli bahasa masuk dalam kriteria “sangat layak” menunjukkan skor sebesar 4,26. Hasil validasi oleh praktisi masuk dalam kriteria “sangat layak” menunjukkan skor sebesar 4,80. Selain penilaian dari para ahli, penilaian juga dilakukan oleh peserta didik. Penilaian peserta didik pada tahap 1 atau uji coba skala kecil masuk dalam kriteria “layak” menunjukkan skor sebesar 3,84. Dengan demikian, produk pembelajaran berupa penilaian berbasis video bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas dan dapat dimanfaatkan secara *public*.

3. Pengembangan produk

Berikut ini tahap-tahap pengembangan

media pembelajaran berbasis video:

a. konsep produk;
b. sketsa produk;
c. pengumpulan bahan;
d. pembuatan produk;
   1) *scene* judul;
   2) *scene* soal latihan;
   3) *scene* jeda waktu pengerjaan;
   4) *scene* jawaban dan penyelesaian.

4. Hasil Observasi

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan diperoleh data respon peserta didik ketika pendidik menampilkan video pembelajaran. Data proses pembelajaran, respon peserta didik, respon pendidik diperoleh dari hasil observasi melalui lembar observasi. Dari hasil observasi, diperoleh data mengenai kondisi ketika proses pembelajaran, respon yang diberikan peserta didik ketika pembelajaran menggunakan produk yang sedang dikembangkan, serta respon pendidik ketika memanfaatkan media pembelajaran. Pendidik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran berbasis video. Media pembelajaran ini praktis digunakan untuk membantu menyampaikan materi selain dengan metode ceramah dari pendidik. Selain itu, produk berupa media pembelajaran berbasis video ini juga dapat digunakan sebagai media untuk membantu pendidik ketika tidak bisa melaksanakan tatapmuka.

5. Pembahasan

Proses validasi dan tahapan pengembangan produk sudah dibahas di bab sebelumnya. Penilaian oleh para ahli sudah menunjukkan bahwa produk pembelajaran berupa video pembelajaran ini sudah layak untuk digunakan. Dalam pembuatan produk ini tentu banyak hal yang perlu dibahas. Media pembelajaran berupa video dipilih karena siswa lebih mudah menangkap materi pembelajaran menggunakan video daripada ceramah dari pendidik. Alasan ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustiningsih (2015) yang membuktikan bahwa penggunaan media berupa video lebih efektif. Tingkat pemahaman peserta didik meningkat karena dengan melihat video, peserta didik memiliki pengalaman konkret bagi hal yang bersifat abstrak.

Video dibuat menarik dan menggunakan ilustrasi kegiatan dalam kehidupan sehari-hari karena lebih mudah ditangkap. Penggunaan bahasa sederhana dalam ilustrasi video bertujuan supaya siswa lebih mudah dalam memahami. Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa materi dalam ilustrasi disampaikan secara sistematis. Ilustrasi dibuat sederhana dan memiliki alur yang jelas sehingga siswa tidak bingung dalam menangkap pesan yang disampaikan. Dalam soal terdapat ilustrasi penyetoran uang cash ke Bank untuk disimpan sebagai simpanan deposito. Pemilihan uang cash yang digunakan dalam ilustrasi karena jika menggunakan *e-cash* peneliti memiliki keterbatasan mesin EDC. Waktu dalam pembuatan video ini dipilih ketika siang hari karena pencahayaan memadai sehingga kontras video menjadi lebih bagus. Pembuatan media yang direkam atau divisualkan membantu peserta didik untuk menangkap pesan yang ingin disampaikan. Hal ini senada dengan pendapat Nunuk Suryani (2015), mengatakan bahwa visualisasi media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya, *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana).

Pemilihan model soal yang disusun juga dengan beberapa pertimbangan. Soal essai dipilih karena memberi kebebasan peserta didik dalam menyampaikan jawabannya. Senada dengan yang diungkapkan oleh Kartono (2007) bahwa tes uraian menuntut kemampuan peserta didik berfikir lebih logis, teratur, serta dapat mengekspresikan gagasan melalui kemampuan berbahasa. Soal disusun berdasarkan kisi-kisi dan indikator pencapaian pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Sesuai dengan buku pegangan penilaian dari Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, penyusunan soal berdasarkan kisi-kisi dan kaidah penulisan soal. Kisi-kisi soal yang disusun bertujuan untuk memastikan butir-butir soal yang disusun telah mewakili apa yang seharusnya diukur secara proporsional. Penilaian dari ahli asesmen menunjukkan bahwa kunci jawaban dan pembahasan sudah disajikan dengan benar dan lengkap. Rumusan soal dan

petunjuk pengerjaan sudah disajikan secara runtut dan jelas, Soal yang disusun sudah bervariasi dan mengandung tingkat kesulitan soal yang berbeda. Soal nomor satu sampai tiga berada di ranah kognitif C1 dan C2 yaitu pengetahuan, sehingga siswa hanya perlu mengingat dan memahami materi. Pada tingkat soal ini diberi jeda waktu selama 2 menit untuk pengerjaan. Soal nomor empat sampai nomor lima berada di ranah kognitif C4 yaitu analisis. Untuk mengerjakan dua soal ini, siswa perlu menganalisis kasus yang ada dalam soal sehingga diberi jeda waktu yang lebih lama yaitu 4 menit untuk pengerjaan.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli asesmen, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi pembelajaran, sudah menunjukkan bahwa produk layak digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan ini mampu mendorong rasa ingin tahu dan rasa kemandirian siswa. Media pembelajaran berupa video ini mampu mengembangkan kreatifitas siswa. Selain itu, pengoperasian media yang mudah juga sangat membantu pendidik dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan video dalam proses pembelajaran mampu mendorong siswa untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan pembelajaran melalui daring yang saat ini sedang dilakukan oleh pemerintah Indonesia. Karakteristik media pembelajaran ini sudah sesuai dengan karakteristik *e-learning* yang diungkapkan oleh Uwes Anis Chaeruman (2017) bahwa *e-learning* dilakukan dengan menggunakan unsur-unsur media yang tepat seperti visual dan narasi. Penilaian oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa pesan yang disampaikan mudah dipahami karena menggunakan bahasa sehari-hari. Bahasa yang digunakan dalam video sudah sesuai dengan tingkat perkembangan emosional dan itelektual peserta didik.

Video pembelajaran sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Leny Yulianti (2018) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman dan media ini bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Selain bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, media pembelajaran berupa video ini juga bisa mendukung kebijakan pemerintah mengenai *home learning* yang saat ini sedang dilaksanakan. Berdasarkan surat edaran pemerintah No.4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *covid*-19, pembelajaran dilakukan dari rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Produk video pembelajaran yang dikembangkan ini dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh sejalan dengan anjuran dari pemerintah.

Kelebihan produk pembelajaran ini antara lain, mampu membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Penyampaian materi dengan ilustrasi secara visual dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi simpanan deposito. Produk media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan sederhana. Ilustrasi soal yang disampaikan dibuat seperti kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, supaya peserta didik mampu menengkap materi dengan baik dan jelas. Produk media pembelajaran ini sudah di *upload youtube* sehingga bisa diakses dimana saja dan kapan saja. Publikasi produk media pembelajaran ini dilakukan dengan meng-*upload* video di *youtube* supaya bisa dimanfaatkan oleh *public*. Sehingga, produk media pembelajaran ini bisa menjadi media belajar mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Kelemahan media pembelajaran yang sedang dikembangkan adalah soal yang disajikan kurang banyak. Selain itu, masih terdengar suara bising yang bisa mengganggu konsentrasi siswa ketika pembelajaran

6. E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan, produk *assessment* pembelajaran berbasis video dapat disimpulkan bahwa pengembangan *assessment* pembelajaran berbasis video untuk KD 3.9 menganalisis simpanan dana deposito dan

4.9 menghitung simpanan dana dilakukan menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Kelayakan produk dinilai berdasarkan penilaian dari para ahli. Hasil penilaian oleh ahli *assessment* termasuk dalam kriteria "layak" dengan rerata skor 3,72. Hasil penilaian oleh ahli media termasuk dalam kriteria "sangat layak" dengan rerata skor 4,17. Hasil penilaian oleh ahli bahasa termasuk dalam kriteria "sangat layak" dengan rerata skor 4,26. Hasil penilaian oleh praktisi termasuk dalam kriteria "sangat layak" dengan rerata skor 4,8. Berdasarkan penilaian oleh ahli *assessment,* ahli media, ahli bahasa, praktisi, uji coba skala kecil, ujicoba lapangan, prouk media pembelajaran berbasis video layak untuk digunakan dalam pembelajaran akuntansi dengan melalui beberapa tahap revisi.

2. Saran

Berdasarkan keterbatasan diatas, peneliti menyampaikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat. Saran yang akan peneliti sampaikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Diharapkan Guru sebagai fasilitator dapat mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar supaya peserta didik dapat mudah memahami pelajaran dan tidak bosan.

2. Bagi Siswa

Diharapkan siswa terbantu dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Sehingga, Guru dan siswa dapat bekerjasama dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat meningkatkan ketersediaan komputer, proyektor, LCD secara lebih lengkap guna menciptakan proses pembelajaran berbasis TIK.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti lain mampu menciptakan produk media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, I. (2018, Januari 17). Proses Pembelajaran Era Digital Dalam Era Revolusi Industri 4.0. p. 2.

Arikunto, S. (2006). *Manajemen Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

_____(2014). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.

Depdiknas. (2005). *Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pusat informasi dan humas.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian dalam bidang R&D dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 134.

Haryati, M. (2009). *Model dan Teknik Penilaian pada Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada.

Hintsholihah. (2018). *Revolusi Industri 4.0.*

Indonesia, R. (2013). *Permendikbud Undang-Undang Nomor 66 2013 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Kasali, R. (2017). *Disrupsi Akan Semakin Kuat*.

Kusaeri, & Suprananto. (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Kusnandar, A. (2016). *Revolusi Industri Dari 1.0 sampai 4.0*. Tugas Komputer 2.

Latief, M. (2009). *Penelitian Pengembangan*. 2.

Margono. (2004). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nadlir, M. (2018, Mei 2). Komnas HAM Catat 4 Kondisi Darurat Pendidikan Indonesia. *Daily*, p. 1.

Purwanto, M. N. (2009). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* . Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

_____ (2004). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

Puslitjaknov, T. (2018). *Metode Penelitian Pengembangan*. 2018: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.

Satya, V. E. (2018). Strategi Indonesia

menghadapi Industri 4.0. *Kajian singkat terhadap isu aktual dan strategis*, 20-25.

Setyawan, H. (2012). *Pengembangan Modul Pembelajaran Pencak Silat Sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas*. 64.

Sudaryono. (1 Mei 2019). *Kilas Balik Revolusi Industri*.

Sudijono, A. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdikarya.

Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

_____(Metode Penelitian Bisnis). *2001*. Bandung: Alfabeta.

Sugono, D. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

Sujarwoko, D. (2017, November 17). Revitalisasi SMK perlu di evaluasi. *Harian nasional*, p. 1.

Sukardi, M. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukmadinanta, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Karawang: Remaja Rosdakarya.

Uno, H. B., & Koni, S. (2016). *Assesment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahono, R. (21 Juni 2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.

Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovatiion Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *2nd Science Educational National Converence*. Malang: Universitas Negeri Malang.