

PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIOVISUAL* INTERAKTIF MENCATAT TRANSAKSI BERDASARKAN MEKANISME DEBET/KREDIT KELAS XI SMAN 13 SURABAYA

Achmad Arianto Wibowo

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: achmadariantow@yahoo.com

Susanti

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: susanti_otto@yahoo.com

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit perusahaan jasa kelas XI SMA 13 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan teori pengembangan *3-D Models (three D models)* yang dimodifikasi dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang terdiri dari empat tahapan diantaranya: *define, design, develop*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Sehingga dapat diperoleh data kualitatif dan data kuantitatif. Hasil persentase yang diperoleh dari perhitungan sebesar 75% untuk validasi dari ahli materi, 92% untuk validasi media, sedangkan uji coba terbatas sebesar 93%. Berdasarkan hasil ketiga data tersebut diperoleh rata-rata persentasi sebesar 87% sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit perusahaan jasa kelas XI SMA 13 Surabaya sangat layak digunakan.

Kata kunci: *media pembelajaran, audiovisual interaktif, mekanisme debit/kredit.*

PENDAHULUAN

Ketentuan Departemen Pendidikan Nasional mengenai Sekolah Menengah Atas (SMA). Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, juga mengatur tentang berbagai kompetensi yang harus dimiliki oleh pendidik, baik yang bersifat kompetensi inti maupun kompetensi mata pelajaran (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Berdasarkan pendapat Simanjuntak (2011), guru sebagai fasilitator memberikan kemudahan kepada siswa dalam menanamkan konsep yang menjadi tuntutan kurikulum.

Sadiman (2011) menjelaskan 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. Menurut Arsyad (2013) pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada aspek lain yang perlu diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran, yang memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran dari proses penyajian berbagai pengetahuan menjadi proses bimbingan dalam melakukan eksplorasi individual terhadap ilmu pengetahuan (Haryoko, 2009). Ardhana dalam Wardapala (2009) menyatakan bahwa 80% guru menyatakan paling sering menggunakan metode ceramah untuk pembelajaran. Terkait pernyataan ini, Mawardi (2011) berpendapat bahwa kegiatan belajar yang dilakukan oleh para guru tersebut merupakan aktivitas memindahkan informasi ke dalam pikiran siswa yang pasif dan dianggap kosong.

Pada mata pelajaran Akuntansi kelas XI SMA dalam kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit diperlukan adanya ketelitian dalam pengerjaannya. Pentingnya pemahaman materi dasar sebagai pengantar untuk dapat memahami materi selanjutnya membuat peneliti memilih materi mekanisme debit/kredit untuk dikembangkan ke dalam media. Selain itu siswa juga berpendapat kalau penerapan media selama ini kurang menarik sehingga siswa malas untuk belajar.

Media *audiovisual* merupakan seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan

bersuara (Sanaky: 2013). Penerapan media yang berisikan animasi interaktif diharapkan mampu menghilangkan rasa malas siswa dalam belajar. Sebuah survey membuktikan bahwa seorang peserta didik yang belajar dengan menggunakan animasi tidak akan mudah lupa mengenai materi yang dipelajarinya (Munir: 2013). Penerapan media *audiovisual* memiliki berbagai manfaat salah satunya berdasarkan pendapat Hasbiy (2012) bahwa media *audiovisual* dapat menghilangkan kejenuhan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Dari sinilah peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian pengembangan *audiovisual* interaktif guna memudahkan siswa memahami mata pelajaran akuntansi khususnya mekanisme debit/kredit. Sehingga peneliti dapat mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Audiovisual* Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi Berdasarkan Mekanisme Debit dan Kredit Perusahaan Jasa Kelas XI SMAN 13 Surabaya”.

Masalah yang dirumuskan dari penelitian ini adalah 1) Bagaimanakah pengembangan media *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit, 2) bagaimana kelayakan media *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit, 3) bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media *audiovisual* interaktif dalam kegiatan pembelajaran pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah 1) untuk menghasilkan produk media *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit, 2) untuk mengetahui kelayakan media pada *audiovisual* interaktif kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit berdasarkan hasil telaah, 3) untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media *audiovisual* interaktif dalam kegiatan pembelajaran pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 3-D (*three D models*) yang dimodifikasi dari Thiagarajan, Semmel dan Semmel ((dalam Trianto, 2009). Model pengembangan ini terdiri dari 3 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*). Prosedur penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan saja, tahap penyebarluasan (*Desseminate*) tidak dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan biaya.

Subjek uji coba meliputi ahli materi selaku orang yang berkompentensi dalam bidang akuntansi (satu orang dosen akuntansi dan satu orang guru mata pelajaran akuntansi), ahli media selaku orang yang berkompentensi dalam bidang media (satu orang dosen teknologi pendidikan), siswa kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 13 Surabaya yang diambil 20 siswa untuk uji coba terbatas, karena menurut Sadiman (2012) bahwa uji coba kelompok kecil diberikan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Jenis data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif, data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka, sedangkan penelitian kuantitatif data penelitian berupa angka-angka (Sugiyono, 2010). Data kualitatif didapatkan dari angket telaah para ahli, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi berupa angket lembar validasi yang diberikan kepada para ahli, lembar pengamatan aktivitas siswa, dan angket respon siswa yang dianalisis dengan teknik persentase.

Dalam penelitian ini terdapat empat instrumen penelitian yang digunakan, yaitu: 1) lembar telaah, 2) lembar angket validasi, 3) lembar observasi, dan 4) lembar angket respon siswa. Lembar telaah dan lembar validasi diberikan kepada dua ahli materi dan satu ahli media. Angket tertutup atau angket validasi oleh ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh dengan berdasarkan perhitungan skor menurut Skala Likert (Riduwan, 2012) dengan keterangan skala penilaian untuk validasi ahli yaitu “4” bernilai sangat baik, “3” bernilai baik, “2” bernilai tidak baik, dan “1” bernilai sangat tidak baik.

Lembar observasi oleh pengamat dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan Skala Guttman (Riduwan, 2012) dengan keterangan skala penilaian untuk aktivitas siswa yaitu “Ya” dengan nilai satu dan “Tidak” dengan nilai nol. Angket tertutup mengenai respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Dari hasil analisis angket respon siswa dapat dilakukan penarikan kesimpulan bahwa bahan ajar dianggap layak untuk digunakan bila interpretasinya $\geq 61\%$.

Hasil perhitungan nilai dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa diinterpretasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 1. Interpretasi skor kelayakan Media

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Diadaptasi dari Riduwan (2012)

Berdasarkan kriteria tersebut, Lembar kegiatan Siswa dalam penelitian ini dikatakan layak apabila persentase $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 3-D (*three D models*). Model pengembangan ini terdiri dari 3 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*). Tahap Pendefinisian (*define*), pada tahap ini ditetapkan dan didefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Ada lima langkah dalam tahap ini yang terdiri dari analisis ujung depan, analisis siswa (karakteristik siswa), analisis tugas (tugas-tugas dalam media), analisis konsep (peta konsep), dan analisis tujuan pembelajaran (penyusunan tujuan pembelajaran).

Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran sehingga menjadi media pembelajaran interaktif pada materi mekanisme debit/kredit di kelas XI IPS. Tahap perancangan ini meliputi rancangan desain media yang akan di terapkan dalam program *adobe flash*. Struktur ini meliputi menyusun halaman pembuka (*opening*), halaman *home* (menu utama), halaman profil, halaman petunjuk, halaman materi, halaman kuis, halaman penutup.

Tahap pengembangan dilakukan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran *audiovisual* interaktif yang layak pada pelajaran ekonomi akuntansi pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit perusahaan jasa berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media yang dikelompokkan berdasarkan data kualitatif dan kuantitatif. Keefektifan media diukur melalui hasil respon siswa setelah menggunakan media yang diperoleh dari pengisian angket pada saat ujicoba terbatas. Telaah media *audiovisual* interaktif pada materi mekanisme debit/kredit dilakukan untuk memperoleh masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan. Perbaikan yang dilakukan pada media berdasarkan masukan dari ahli materi antara lain: 1) Penulisan akun disesuaikan dengan PSAK terbaru; 2)

Peletakan petunjuk pengisian jawaban pada kuis membingungkan pengguna, serta tombol "go" sulit dipahami fungsinya; 3) Tidak adanya penilaian dari hasil mengerjakan kuis sebagai reward.

Sedangkan perbaikan yang dilakukan pada media berdasarkan masukan dari ahli media, antara lain: 1) Lambang UNESA kurang jelas dan tidak ada tombol on/off suara; 2) Keterangan petunjuk pada media kurang bisa dipahami karena tidak ada gambar *icon*; 3) Tampilan halaman indikator dan SK/KD diperbaiki.

Kelayakan media *audiovisual* interaktif yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil validasi para ahli. Hasil validasi dapat berupa skala penilaian dan saran perbaikan dari masing-masing validator. Validasi ahli diperoleh dari angket tertutup untuk menilai media setelah direvisi berdasarkan telaah ahli. Hasil validasi berupa data kuantitatif yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kualitas atau kelayakan media.

Tabel 2. Analisis Validasi Media dari Ahli Materi dan Ahli Media

No	Komponen Kelayakan	Ahli Materi		Ahli Media	
		(%)	Kriteria	(%)	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	74%	Layak	96%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	76%	Layak	95%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	77%	Layak	85%	Sangat Layak
Presentase		227 %	-	276 %	-
Rata-rata Presentase		75 %	layak	92 %	Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2014)

Berdasarkan Tabel 2 rata-rata keseluruhan persentase analisis validasi ahli materi pada komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknik dari ahli materi adalah 75% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan bahan ajar berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknik dikategorikan "Layak".

Analisis validasi media dari ahli media rata-rata keseluruhan persentase kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknik dari ahli media adalah 92% sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan bahan ajar berdasarkan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknik dikategorikan "Sangat Layak".

Ujicoba terbatas bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara meminta siswa untuk mengisi angket respon siswa. Angket respon siswa berisi tiga kriteria diantaranya kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknik.

Tabel 3. Analisis Angket Respon Siswa

No	Komponen Kelayakan	(%)	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	82%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	97%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	99%	Sangat Layak
Presentase		278%	-
Rata-rata Presentase		93%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah (2014)

Berdasarkan angket respon siswa, pendapat siswa mengenai kualitas isi dan tujuan adalah 82%, kualitas instruksional adalah 97%, dan kualitas teknik adalah 99%, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan media interaktif berdasarkan respon siswa dengan rata-rata persentase 93% dikategorikan " Sangat Layak".

Pembahasan

Proses pengembangan media *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit yang telah dikembangkan oleh peneliti telah sesuai dengan dengan modifikasi model pengembangan 3-D yaitu melalui tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*). Pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) saja karena keterbatasan waktu dan biaya.

Tahap yang pertama adalah tahap pendefinisian. Dalam pelaksanaan tahap ini, penerapan kurikulum yang digunakan SMA 13 Surabaya untuk kelas XI adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Tuntutan kurikulum untuk menjadikan siswa aktif selama proses belajar mengajar menjadikan pertimbangan untuk mengembangkan media interaktif. Selain itu pemilihan materi dasar mekanisme debit/kredit sebagai materi dasar sebagai pengantar untuk pelajaran akuntansi hingga tingkat lanjutan menjadi alasan pengambilan materi ini untuk dikembangkan dalam media pembelajaran *audiovisual* interaktif.

Penerapan media *audiovisual* interaktif tidak jauh dari seringnya aktivitas siswa berinteraksi dengan teknologi komputer. Adanya pembelajaran berbasis komputer akan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar. Sesuai pendapat Sanaky (2013), Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan, dan kreativitas, sehingga pembelajaran itu sendiri akan meningkat.

Pada konsep media *audiovisual* interaktif terdapat kuis sebagai alat pengukur pemahaman siswa terhadap penjelasan materi mekanisme debit/kredit. Berdasarkan

pendapat Hasbiy (2012) bahwa media *audiovisual* dapat menghilangkan kejenuhan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Adanya kombinasi materi dan kuis interaktif di dalam media ini diharapkan dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar sehingga tercapailah tujuan pembelajaran pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit.

Tahap kedua adalah perancangan. Tahap perancangan dimulai dengan membuat rancangan awal yang meliputi konsep awal media dan desain sebelum ditelaah oleh para ahli. Konsep awal media yaitu penerapan materi mekanisme debit/kredit dengan desain awal halaman pembuka, halaman *home*, dan halaman penutup. Pada halaman *home* terdapat empat halaman pendukung yang terdiri dari halaman profil, halaman petunjuk, halaman materi, dan halaman kuis..

Pada tahap pengembangan banyak dilakukan perbaikan-perbaikan agar media interaktif layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pengembangan diawali dengan mengajukan rancangan media untuk ditelaah oleh para ahli, kemudian menghasilkan revisi sesuai dengan masukan telaah para ahli sehingga menjadi media setelah direvisi. Setelah media direvisi sesuai telaah ahli langkah selanjutnya dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media *audiovisual* interaktif sebelum dilakukan uji coba terbatas. Ketika media dinyatakan valid oleh para ahli, peneliti melakukan uji coba terbatas dengan 20 siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 13 Surabaya. Berdasarkan hasil validasi para ahli, data yang disajikan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan cara mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase yang kemudian diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif, terdiri dari ahli materi dan ahli media.

Berdasarkan hasil rekapitulasi keseluruhan hasil validasi dan uji coba terbatas kelayakan media dapat diketahui. Pada hasil validasi dari ahli materi masuk dalam kategori layak dengan rata-rata persentase 75%. Hal tersebut dikarenakan media yang dikembangkan memuat konsep maupun teori yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar, serta indikator pembelajaran, selain itu materi yang disampaikan didukung dengan fitur-fitur yang menarik dan mencerminkan peristiwa yang berkaitan dengan isi materi dalam media.

Hasil validasi media *audiovisual* interaktif dari ahli media masuk dalam kategori sangat layak dengan rata-rata persentase 92%. Hal tersebut didukung penyajian media yang telah mencakup animasi didalamnya, kesesuaian teks dan *background*, pemilihan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, dan suara yang mampu memberikan penjelasan lebih kepada siswa

apabila media dipelajari di rumah. Media *audiovisual* pada hakekatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui penginderaan penglihatan dan pendengaran) yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa (Abdulhak, 2013).

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media akuntansi yang telah dikembangkan ditinjau dari kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknik.

Keseluruhan analisis hasil uji coba terbatas media *audiovisual* interaktif dari pendapat siswa diperoleh rata-rata persentase sebesar 93%, maka pengembangan media *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit dinyatakan "Sangat Layak". Hal tersebut dikarenakan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, serta siswa akan termotivasi mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut didukung dengan pendapat Hasbiy (2012) bahwa media *audiovisual* dapat menghilangkan kejenuhan siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan analisis validasi dari ahli materi 75%, analisis validasi ahli media diperoleh persentase 92%, dan nilai rata-rata persentase uji coba terbatas sebesar 93%. Sehingga diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 87%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit perusahaan jasa kelas XI IPS dinyatakan "sangat layak" dikembangkan sebagai media pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang diambil, simpulan pengembangan media *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit perusahaan jasa kelas XI di SMAN 13 Surabaya, yaitu: (1) Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran media *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit perusahaan jasa kelas XI di SMAN 13 Surabaya. Pengembangan ini dikembangkan menggunakan modifikasi model 3-D yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *develop* (pengembangan), tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan biaya, (2) Media pembelajaran *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit perusahaan jasa layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi pada kelas XI IPS SMA.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dinyatakan layak, dan hasil validasi ahli media menyatakan sangat layak, (3) Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *audiovisual* interaktif pada kompetensi dasar mencatat transaksi berdasarkan mekanisme debit/kredit perusahaan jasa dinyatakan sangat layak. Hal ini didukung dengan hasil pengamatan aktivitas siswa yang dinyatakan sangat baik. Sehingga media pembelajaran *audiovisual* interaktif dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran mekanisme debit/kredit untuk kelas XI IPS SMA.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran antara lain: (1) Materi pada media pembelajaran *audiovisual* interaktif yang dikembangkan hanya terbatas pada materi mekanisme debit/kredit, sehingga untuk penelitian lebih lanjut dapat menambahkan materi dalam satu kompetensi dasar atau materi dalam satu standar kompetensi, (2) Penelitian ini hanya sebatas pada tahap *develop* (pengembangan), tetapi tidak menutup kemungkinan dilakukan tahap penyebaran oleh peneliti lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, Ishak dan Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Haryoko, Sapto. 2009. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi*, (Online), Vol. 5, No. 1, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/download/972/781>, diakses 14 Maret 2014).
- Hasbiy, Khoirul Umam. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis *Entertainment* Pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi. *Skripsi* dipublikasikan. (Online), (<https://www.google.com/urlhttp%3A%2F%2Fjimfeb.ub.ac.id>, diakses 4 Februari 2014).
- Mawardi, Puspasari. 2011. Perbedaan Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri Badran Kecamatan Kranggan Kabupaten Temanggung. *Jurnal Scholaria*, (Online), Vol. 1, No. 1, (<http://repository.library.uksw.edu/bitstream/handle.com>. Diakses pada 18 Maret 2014).

Munir. 2013. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanaky. A.H.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Simanjuntak, Hetti T. 2011. Penggunaan Media Audiovisual Pada Pembelajaran Materi Bentuk Muka Bumi Di Kelas Vii Smp Swasta Pembangunan Galang T.A 2011/2012. *Jurnal* dipublikasikan. (Online), <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tgeo/article/download/490/293>, diakses 14 Februari 2014).

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

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Wardapala, Sukra. 2009. Pendekatan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal* dipublikasikan. (Online), (<http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/20/>).pdf. diakses 18 Maret 2014).

