

**PENGEMBANGAN MEDIA FILM DOKUMENTER SEBAGAI
PENDUKUNG PEMBELAJARAN AKUNTANSI POKOK BAHASAN
SIKLUS AKUNTANSI PERUSAHAAN DAGANG BAGI SISWA SMK
KELAS X AKUNTANSI**

Oleh:

Farida Kurniasih¹

fa.hakunamatata@gmail.com

Ngadirin Setiawan²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji kelayakan media film dokumenter untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran Akuntansi pokok bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang bagi siswa SMK kelas X Akuntansi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertempat di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Objek penelitian ini berupa pengembangan media film dokumenter untuk mata pelajaran Akuntansi pokok bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. Pengumpulan data menggunakan angket, selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Media film dokumenter dikembangkan dengan program *Adobe Flash CS3*. Hasil penelitian berupa media film dokumenter yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*). Tahapan pengembangan media yang dilakukan, yaitu (1) identifikasi masalah dan potensi, (2) alternatif solusi, (3) rancangan produk, (4) rancangan pemilihan materi dan pengembangan perangkat lunak, (5) produk awal, (6) uji ahli, (7) revisi I, (8) uji coba I, (9) revisi II, (10) uji coba II, (11) revisi III, dan (12) produk akhir. Uji kelayakan media film dokumenter yang dikembangkan menurut ahli materi memperoleh hasil sebesar 93%, ahli media pembelajaran memperoleh hasil sebesar 88%, dan uji dari siswa memperoleh hasil 84%. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa media film dokumenter yang dikembangkan menurut ahli materi, ahli media pembelajaran, dan siswa sangat layak, serta bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran Akuntansi pokok bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang bagi siswa SMK kelas X Akuntansi.

¹ Alumni Program Studi Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta

² Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu dari penyelenggara pendidikan. SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang-bidang tertentu. Dalam perkembangannya SMK dituntut harus mampu menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat berakselerasi dengan kemajuan iptek. SMK sebagai pencetak tenaga kerja yang siap pakai harus membekali siswanya dengan pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kompetensi program keahlian mereka masing-masing. Untuk itu kualitas kegiatan belajar mestinya harus di tingkatkan secara terus menerus, baik itu kualitas sarana, maupun prasarana yang digunakan ketika proses belajar mengajar sedang berjalan. Salah satu jurusan di SMK yang banyak diminati siswa adalah Program Keahlian Akuntansi. Kompetensi pelajaran ini membahas semua materi yang terkait dengan pencatatan setiap transaksi yang terjadi di suatu perusahaan untuk kemudian dilakukan penggolongan, peringkasan, dan pelaporan. Sebagian besar pelajaran Akuntansi berupa perhitungan dari transaksi-transaksi yang terjadi dalam suatu periode yang digambarkan dengan angka, dan sebagiannya lagi berupa teori. Pada bagian materi tentang perhitungan diperlukan metode pembelajaran berupa latihan atau praktik. Tetapi untuk materi berupa teori diperlukan metode dan media yang berbeda untuk memberikan variasi dan kemudahan dalam memahami materi tersebut.

Hasil pengamatan awal pada kegiatan Proses Belajar Mengajar (PBM) pada mata pelajaran Akuntansi menunjukkan aktivitas siswa dalam proses belajar-mengajar bersifat pasif yaitu cenderung hanya sebagai penerima saja. Sebagian siswa terlihat tidak memperhatikan, ada yang bermain HP, berbincang-bincang dengan teman sebelahny, dan mengantuk. Apalagi seringkali pelajaran Akuntansi menjelang siang hari sehingga suasana kelas sudah tidak kondusif dan siswa sudah lelah. Selain itu, penyampaian materi

dengan metode ceramah membuat siswa tidak memperhatikan materi yang sedang diajarkan. Kondisi ini menyebabkan siswa tidak bisa menyerap materi dengan baik sehingga kurang bisa memahami pelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu variasi dalam pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi.

Adanya perkembangan teknologi yang cukup pesat di dunia pendidikan saat ini menyebabkan perkembangan media pembelajaran yang juga semakin bervariasi. Media pembelajaran menjadi suatu sarana komunikasi pembawa pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan, untuk menunjang proses belajar mengajar. Selain sebagai sarana komunikasi, Briggs (1970) dalam Arief S. Sadiman dkk, (2008: 7) juga berpendapat bahwa media pembelajaran yang meliputi semua alat fisik dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu mengurangi hambatan-hambatan yang sering dialami guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan pembelajaran mandiri (Masanto, 2006: 3). Oleh karena itu, media pembelajaran membuat pengajaran lebih menarik perhatian siswa, materi pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah untuk dipahami siswa. Media pembelajaran juga akan membuat metode mengajar lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru dalam menerangkan materi ajar kepada siswa. Masing-masing jenis media memiliki kemampuan sendiri-sendiri dalam mengungkapkan dan menggambarkan bahan ajar yang ingin disampaikan. Menurut Diagram Peter Shea dalam Munir (2008: 69), siswa akan lebih mudah dalam belajar dengan mendengar dan melihat sekaligus, daripada hanya dengan melihat atau mendengar saja. Salah satu jenis media

yang sesuai dengan pendapat Peter Shea di atas adalah media audio visual, yaitu media yang menggunakan suara dan gambar. Salah satu contoh media audio visual adalah media pembelajaran berupa film. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah film dokumenter. Pembelajaran dengan film akan lebih berhasil daripada menggunakan media jenis audio saja atau visual saja. Hal ini karena media film menggunakan suara dan gambar sehingga lebih menarik, dan efek yang dihasilkan akan lebih dalam karena informasi masuk melalui dua indera pada manusia yakni mata dan telinga. Dengan media ini pula, siswa akan merasa bahwa mereka seolah-olah terlibat di dalam kegiatan itu sendiri, sehingga diharapkan penggunaan media ini akan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Selama ini proses pembelajaran akuntansi yang berlangsung di SMK masih banyak yang menggunakan media terbatas, seperti gambar, wallchart, papan tulis, dan lembar kerja siswa. Hal tersebut memang tidak terlepas dari sarana dan prasarana yang belum mendukung di semua sekolah. Meskipun belum semua sekolah memiliki fasilitas lengkap untuk melaksanakan pembelajaran dengan bantuan teknologi informasi, tetapi saat ini hampir di setiap sekolah memiliki ruang/laboratorium media yang menyediakan komputer maupun minimal televisi untuk membantu proses pembelajaran. Ketersediaan media komputer akan sangat membantu dalam pemanfaatan media pembelajaran berupa film dokumenter. Film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan kenyataan atau menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan. Penggunaan media film dokumenter dalam pembelajaran akuntansi akan memberikan variasi dalam pembelajaran yang biasanya hanya ceramah maupun latihan soal saja. Dalam media film dokumenter akan digambarkan uraian materi, memberikan contoh dan latihan soal, serta dapat memberikan gambaran yang sesungguhnya praktik akuntansi. Dalam hal ini, peran guru juga sangat membantu untuk menjelaskan poin-poin penting yang menjadi pokok bahasan sehingga pembelajaran akuntansi akan lebih dinamis dan variatif.

Masih sedikitnya media film untuk mendukung pembelajaran Akuntansi mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya film dokumenter. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan media film dokumenter untuk pembelajaran akuntansi sampai pada kelayakan media tersebut untuk digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran akuntansi. Film dokumenter dipilih karena film ini relatif mudah dalam pembuatannya dan bisa menggambarkan transaksi keuangan yang digunakan untuk membuat laporan keuangan dalam suatu siklus akuntansi. Dalam pokok bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang, film dokumenter dapat menggambarkan beberapa transaksi di suatu perusahaan dagang dalam praktik di kehidupan nyata dan memberikan gambaran model pencatatan akuntansi yang digunakan oleh perusahaan.

2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Merancang media film dokumenter untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pokok bahasan siklus akuntansi perusahaan dagang; (2) Mengetahui kelayakan media film dokumenter untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran akuntansi pokok bahasan siklus akuntansi perusahaan dagang.

3. Kajian Pustaka

a. Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang

Siklus akuntansi perusahaan dagang adalah rangkaian dari proses pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran transaksi keuangan yang terjadi dalam suatu periode tertentu yang disusun dalam bentuk laporan keuangan. Laporan keuangan disusun sekurang-kurangnya setahun sekali untuk memenuhi kebutuhan sejumlah besar pemakai. Laporan keuangan meliputi unsur-unsur pokok, sebagai berikut: (1) neraca yang menggambarkan posisi keuangan perusahaan, (2) laporan laba rugi, menggambarkan kinerja keuangan perusahaan selama satu periode

akuntansi, (3) laporan perubahan posisi keuangan yang dapat disajikan dalam bentuk laporan arus kas atau laporan arus dana, serta (4) catatan yang menampung informasi tambahan yang relevan dengan kebutuhan pemakai neraca dan laporan laba rugi.

Ruang lingkup materi dibatasi pada standar kompetensi untuk menyelesaikan siklus akuntansi perusahaan dagang, dengan kompetensi dasarnya, meliputi: (1) membuat jurnal penyesuaian, (2) menyusun laporan keuangan, (3) membuat jurnal penutup, dan (4) menyusun daftar saldo akun setelah penutupan.

b. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

Menurut Briggs dalam Arief S. Sadiman, dkk. (2008: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, film bingkai, dan lain-lain. Oemar Hamalik (1986) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 15) mengatakan mengenai manfaat pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Jenis media pembelajaran yang sering digunakan di Indonesia (Azhar Arsyad, 2008:10), di antaranya: media pembelajaran visual dua dimensi tidak transparan, media pembelajaran visual dua dimensi yang transparan, media pembelajaran tiga dimensi, media pembelajaran audio, dan media pembelajaran audio visual. Film dokumenter merupakan media audio visual yang mendokumentasikan kenyataan atau menampilkan kembali fakta yang ada dalam kehidupan. Istilah dokumenter sering digunakan untuk semua film non-fiksi, termasuk film tentang perjalanan dan film pendidikan. Manfaat film dokumenter sebagai film pembelajaran, yaitu melalui film banyak hal yang dapat dipelajari dengan jelas dan menarik. Selain itu, film

pembelajaran juga membantu siswa untuk mencapai tujuan kognitif, psikomotorik, dan afektif di dalam proses belajar.

c. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah modifikasi dari Borg and Gall yang tepat digunakan untuk model penelitian dan pengembangan (Siti Majidah, 2008: 57). Model pengembangan menurut Borg and Gall meliputi langkah-langkah, sebagai berikut: (1) pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba tahap awal, (5) revisi produk awal, (6) uji coba II, (7) revisi produk operasional, (8) uji coba produk operasional, (9) revisi produk akhir, (10) diseminasi. Modifikasi model pengembangan tersebut diperoleh prosedur pengembangan secara berurutan, sebagai berikut: (1) identifikasi masalah dan potensi, (2) alternatif solusi, (3) tahap pemilihan materi, (4) tahap pengembangan perangkat lunak, (5) produk awal, (6) validasi ahli, (7) revisi I, (8) uji coba I, (9) revisi II, (10) uji coba II, (11) revisi III, dan (12) produk akhir.

B. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta yang beralamat di Jln. Kemetiran Kidul No. 35 Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan April 2011 sampai Mei 2012.

3. Teknik Pengumpulan Data

Angket digunakan untuk menilai kesesuaian media yang dikembangkan dengan tujuan yang ditetapkan serta menentukan kelayakan media pembelajaran. Data yang diperoleh berasal dari validator, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran, serta responden penelitian, yaitu siswa SMK kelas X Akuntansi.

4. Instrumen Penelitian

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup, yaitu angket yang sudah dilengkapi dengan jawabannya sehingga siswa tinggal memilih jawaban saja. Ada tiga instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu instrumen validasi untuk ahli materi, instrumen validasi untuk ahli media pembelajaran, dan instrumen uji coba produk untuk siswa SMK. Adapun kisi-kisi angket tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Kualitas materi	Ketepatan isi materi (Relevansi silabus)	1
		Relevansi materi dengan tujuan	2
		Ketepatan kompetensi	3, 4, 7, 8
		Kebenaran materi	5
		Kelengkapan materi	6, 9
		Keruntutan materi	10
		Tingkat kesulitan	11
		Kedalaman materi	12
		Kemudahan aplikasi	13, 14
		Relevansi tugas dengan tujuan	15
		Relevan dengan kondisi siswa	16
2.	Kemanfaatan	Membantu dalam pembelajaran	17
		Mempermudah pemahaman siswa	18
		Memberikan fokus perhatian	19
Jumlah			19

Tabel Kisi-kisi Instrumen Uji Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Keefektifan desain layar	Ukuran huruf	1
		Bentuk/jenis huruf	2
		Warna huruf	3
		Kualitas animasi	4
		Komposisi warna tulisan terhadap warna latar (background)	5
		Kejelasan narasi	6
		Keefektifan animasi	7
2.	Kemudahan pengoperasian program	Kemudahan pengoperasian	8
		Sistematika penyajian	9
3.	Konsistensi	Konsistensi kata, istilah, dan kalimat	10
		Konsistensi bentuk dan ukuran huruf	11
		Konsistensi tata letak	12
4.	Format	Format halaman	13
		Format kolom	14
		Tata letak	15
5.	Organisasi	Materi	16
		Bab/sub bab	17
		Latihan	18
6.	Navigasi	Efektivitas navigasi	19
		Fungsi navigasi	20, 21
7.	Kemanfaatan	Mempermudah KBM	22
		Memberikan fokus perhatian	23, 24
		Mempermudah guru	25
Jumlah			25

Tabel Kisi-kisi Instrumen Uji untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1.	Tampilan media	Huruf	1, 2
		Warna	3
		Suara	4
		Animasi	5
2.	Pengoperasian media	Kemudahan pengoperasian	6
		Navigasi	7, 8, 9, 10
3.	Kemanfaatan	Latihan	11
		Mempermudah belajar	12
		Meningkatkan motivasi dan perhatian dalam KBM	13, 14
		Jumlah	14

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif, yaitu setelah menguji kelayakan produk pada ahli dan mengimplementasikan pada mata pelajaran akuntansi. Alat ukur yang digunakan adalah angket skala sikap dari Likert. Dalam skala Likert, pernyataan-pernyataan yang diajukan dinilai subjek dengan skala penilaian sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, kurang sesuai, dan sangat kurang sesuai. Selanjutnya data yang terkumpul dikonversi dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan pedoman konversi data menurut Sukarjo dan penilaian persentase kelayakan menurut Suharsimi Arikunto.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah melalui prosedur sesuai dengan model pengembangan media menurut Borg and Gall yang telah dimodifikasi. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran, meliputi: (1) identifikasi masalah dan potensi, (2) alternatif solusi, (3) tahap pemilihan materi, (4) tahap pengembangan perangkat lunak, (5) produk awal, (6) validasi ahli, (7) revisi I, (8) uji coba I, (9) revisi II, (10) uji coba II, (11) revisi III, dan (12) produk akhir. Dalam pemilihan materi terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, yaitu identifikasi tujuan, analisis, *review* instruksional, serta pembuatan film dokumenter dan *storyboard*. Dalam pengembangan perangkat lunak juga terdapat beberapa tahapan yang dilalui, yaitu analisis, desain program, dan implementasi program. Proses validasi kelayakan media melalui tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media pembelajaran. Dari tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa media film dokumenter untuk pembelajaran akuntansi perusahaan dagang telah melalui prosedur pengembangan media yang baku.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media film dokumenter mendapatkan penilaian kelayakan dengan predikat sangat baik. Hasil pengujian ahli materi mendapatkan skor sebesar 88 dari skor maksimal sebesar 95 atau jika dibuat persentase adalah 93%. Hasil pengujian ahli media pembelajaran mendapatkan skor sebesar 110 dari skor maksimal sebesar 125 atau jika dibuat persentase adalah 88%. Dan hasil pengujian yang terakhir adalah dari siswa mendapatkan skor sebesar 2059 dari skor maksimal sebesar 2450 atau jika dibuat persentase adalah 84%. Berdasarkan penilaian kelayakan dari ahli materi, ahli media pembelajaran, dan siswa, media film dokumenter mendapatkan penilaian kelayakan dengan predikat sangat baik yang berarti sangat layak dan bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran akuntansi perusahaan dagang.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- a. Pengembangan media pembelajaran akuntansi pada pokok bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang melalui beberapa tahapan, yaitu: (1) identifikasi masalah dan potensi, (2) alternatif solusi, (3) pemilihan materi, (4) pengembangan perangkat lunak, (5) produk awal, (6) validasi ahli, (7) revisi I, (8) uji coba I, (9) revisi II, (10) uji coba II, (11) revisi III, dan (12) produk akhir.
- b. Penilaian kelayakan media pembelajaran akuntansi pokok bahasan siklus akuntansi perusahaan dagang yang digunakan untuk mendukung pembelajaran akuntansi adalah sebagai berikut:
 - 1) Penilaian kelayakan media film dokumenter oleh ahli materi mendapatkan total skor sebesar 88 yang termasuk dalam kategori A (sangat baik). Jika dibuat persentase diperoleh hasil sebesar 93% yang berarti media film dokumenter dikategorikan sangat layak digunakan untuk mendukung pembelajaran akuntansi.

- 2) Penilaian kelayakan media film dokumenter oleh ahli media pembelajaran mendapatkan total skor sebesar 110 yang termasuk dalam kategori A (sangat baik). Jika dibuat persentase diperoleh hasil sebesar 88% yang berarti media film dokumenter dikategorikan sangat layak digunakan untuk mendukung pembelajaran akuntansi.
- 3) Penilaian media film dokumenter dari siswa diperoleh hasil sebesar 2059 yang termasuk dalam kategori A (sangat baik). Jika dibuat persentase diperoleh hasil sebesar 84% yang berarti media film dokumenter dikategorikan sangat layak digunakan untuk mendukung pembelajaran akuntansi.

2. Saran

- a. Dalam pengembangan media pembelajaran harus melalui prosedur penelitian dan pengembangan media yang baku dan mengacu pada pendapat ahli. Berkaitan dengan tahapan penelitian dan pengembangan tersebut, hendaknya tidak dimodifikasi terlalu banyak sehingga hasil penelitian tetap mengacu pada prosedur yang benar.
- b. Pada tahap uji coba, produk diuji pada proses pembelajaran di kelas untuk mengetahui penilaian dan pendapat siswa terhadap produk media pembelajaran yang sedang diuji. Dalam hal ini, uji coba produk hendaknya dilakukan di beberapa sekolah sehingga dapat memberikan penilaian kelayakan media pembelajaran yang lebih umum dan berlaku secara luas.
- c. Sebagian besar guru masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran tulis guna memperdalam pemahaman siswa terhadap materi akuntansi. Hal ini dapat dijadikan masukan bagi guru untuk dapat

- mengembangkan metode yang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer.
- d. Siswa merasa bahwa media film dokumenter yang dikembangkan dapat memudahkan siswa dalam belajar. Hal ini perlu dipertahankan, dengan cara guru meningkatkan kemampuannya dalam penguasaan media pembelajaran ini dan siswa dapat mengaplikasikannya dalam pembelajaran akuntansi secara mandiri.
- e. Saran untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini memberikan informasi bahwa kelayakan media film dokumenter dari ahli materi, ahli media, dan siswa dinilai sangat layak serta dapat digunakan untuk mendukung dalam pembelajaran akuntansi. Untuk itu perlu adanya penelitian lebih lanjut tentang efektifitas penggunaan media film dokumenter dalam proses pembelajaran akuntansi dan pengembangan media film dokumenter untuk pokok bahasan “Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa.”

E. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Maukup. 2008. “Pengaruh Penggunaan Media Film Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 1 Program Keahlian Teknik Otomotif SMK Negeri 3 Yogyakarta pada Kompetensi Pemeliharaan Sistem Bahan Bakar”. (Skripsi). Yogyakarta: FT UNY.
- Al. Haryono Jusup. 2005. Dasar-dasar Akuntansi. Yogyakarta: Bagian Penerbitan STIE YKPN.
- Amin Suyitno, Pandoyo, Isti Hidayah, Suhito, Suparyan. 2000. Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I. Semarang: Pendidikan Matematika FMIPA UNNES.

- Anonim. Rangkuman Buku Media Pembelajaran. (6 November 2011).
<http://neozonk.blogspot.com/2007/11/rangkuman-buku-media-pembelajaran.html>.
- Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- E. Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Estina Ekawati. 2009. "Pembelajaran Matematika Berbantuan ICT Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Kemampuan Afektif Siswa". (Tesis). Yogyakarta: PPS UNY.
- Hendi Somantri. 2007. *Memahami Akunatnsi SMK Seri A*. Bandung: Armico.
- John D. Latuheru. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta : Depdikbud.
- Masanto. 2006. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Pendukung Pengajaran Mata Diklat PILPT Materi Instalasi Tenaga Motor AC". Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPS UNY.
- M. Suyanto. 2005. *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Oemar Hamalik. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Purwiro Harjati. Film Pembelajaran. www.unisa.ac.id/content/view/20/9. (11 April 2011).
- Siti Majidah. 2008. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan Multimedia Komputer untuk Siswa MTS/SMP Kelas VIII". (Tesis). Yogyakarta: PPS UNY.
- Soemarso. 2004. Akuntansi Suatu Pengantar, Buku 1 Edisi 5. Jakarta: Salemba Empat.
- Sugihartono, Kartika Nur Fathiyah, Farida Harahap, Farida Agus Setiawati, Siti Rohmah Nurhayati. 2007. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 1996. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- _____. 2005. Manajemen Penelitian, Cetakan Ke VII. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukarjo. 2006. Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Teknologi Pembelajaran PPS UNY.
- Susanti Wahyuningsih. 2011. "Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Turunan Fungsi bagi Siswa Kelas XI IPA". (Skripsi). Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Wilkinson, Gene L. 1984. Media dalam Pembelajaran, Penelitian Selama 60 Tahun. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali.
- Yunita Rahmawati. 2012. "Pengembangan Media Film Kartun dalam Pembelajaran Ekonomi SMA Kelas X". (Skripsi). Yogyakarta: FE UNY.

Yoga. Film Dokumenter. <http://www.kawanusa.co.id/news-detail.php?id=15>.

Diposkan 8 Agustus 2008. (11 April 2011).

Zaki Baridwan. 2008. *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: BPFÉ.