

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Akuntansi

Dhea Clara Salshabella^{1*}, Pujiati², Fanni Rahmawati³

^{1,2,3}Universitas Lampung, Indonesia

*Korespondensi: dheaclaras09@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin maju memberikan kemudahan pada segala bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Guru sebagai pendidik dituntut untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar. Salah satu tingkatan dalam pendidikan adalah SMK. Di SMK siswa dididik untuk siap terjun ke dunia kerja. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam jurusan Akuntansi. Handout berupa media pembelajaran interaktif dianggap perlu dikembangkan untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif eksploratif dengan subjek penelitian yaitu siswa jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga di SMK Negeri 1 Terbanggi Besar. Hasil observasi menunjukkan bahwa materi pembelajaran Akuntansi masih berupa pdf dan buku pegangan/teks. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran mandiri kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya media pembelajaran interaktif siswa menjadi lebih mudah dalam mengakses dan mengulang kembali materi pembelajaran di luar kegiatan belajar di sekolah.

Kata kunci: Akuntansi, Analisis Kebutuhan, Media Interaktif.

1. Pendahuluan

Teknologi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia saat ini. Perkembangannya yang pesat sangat bermanfaat bagi seluruh langkah manusia dalam kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Teknologi pendidikan sering dikaitkan dengan teori belajar dan belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dan sumber belajar dengan lingkungan (Sulistiani, 2020: 128). Proses mengkomunikasikan informasi dalam proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan alat sebagai mediator materi. Guru sebagai pendidik perlu menyesuaikan keterampilan mengajar dan sistem pembelajarannya dengan perkembangan teknologi saat ini. (Ulfa & Saputra, 2019: 14; Suroto, Perdana, & Sumargono, 2020).

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, proses pembelajaran yang baik tidak lagi dimonopoli dengan adanya guru di dalam kelas (Suparlan, 2021: 270). Siswa dapat belajar kapan saja, di mana saja, tergantung minat dan gaya belajarnya. Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang unik untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih lebih efisien (Kudiasanti, 2017: 23; Suroto. dkk, 2019). Pendidik harus mampu merancang pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis media dan sumber belajar yang inovatif agar proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan, efektif dan efisien (Salikhah, 2016: 102). Hal ini juga dapat menarik perhatian siswa, memotivasi mereka untuk belajar, membantu mereka memahami matri lebih baik, serta membantu mereka memperoleh dan mencapai tujuan belajar.

Kualitas sumber daya manusia suatu bangsa merupakan keberhasilan dalam peningkatan kualitas pendidikannya (Sudarsana, 2017: 1). Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melsanakan ketertiban dunia”. Salah satu tingkatan dalam pendidikan di Indonesia adalah SMK. Jurusan yang ada di SMK sangat beragam, salah satunya adalah jurusan Akuntansi. Jurusan akuntansi seringkali dianggap sulit bagi sebagian besar siswa. Selain akuntansi dasar seperti pengantar akuntansi, salah satu materi akuntansi yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa adalah materi akuntansi persediaan untuk

perusahaan dagang. Hal ini dikarenakan persediaan berpengaruh langsung terhadap kelancaran proses produksi sebuah perusahaan (Lestari, dkk, 2019: 31). Jika materi ini dipahami dengan baik oleh siswa maka akan lebih mudah bagi mereka untuk memperoleh materi-materi berikut dan akan menjadi salah satu materi yang dipertimbangkan dalam Ujian Nasional Teori Akuntansi. Sebagian besar siswa tidak dapat menerapkan konsep akuntansi yang ada untuk pembelajaran lebih lanjut karena kesalahan siswa dan kesulitan memahami bahasa dan konsep. Pada dasarnya tujuan akuntansi adalah untuk memberikan bukti yang berguna dalam pengambilan keputusan yang berisi informasi kepada pihak-pihak terkait mengenai permasalahan yang terjadi dalam organisasi (Saputra & Puspaningrum, 2021: 2).

Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai media. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif untuk memudahkan dan memvisualisasikan objek-objek abstrak dalam proses pembelajaran (Saputra & Permata, 2018: 117). Media yang digunakan pendidik harus dapat mempengaruhi daya pikir, emosi, perhatian, kemampuan, dan keterampilan peserta didik agar dapat melaksanakan proses pembelajaran (Aliansyah, dkk, 2021: 120). Pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif tentunya menjadi tidak monoton, tetapi dapat menyajikan topik yang lebih menarik (Yasmar, 2017:203). Kombinasi grafik, teks, dan animasi merupakan satu kesatuan yang menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran secara bersama-sama (Yori, dkk, 2017: 2). Pembelajaran dengan media interaktif tentunya lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah. Karena metode ceramah berpusat pada guru, pembelajaran terkesan monoton dan kurang berkembang (Mahmudah, 2016: 117).

Menilik dari sejumlah permasalahan yang terjadi, maka diperlukan suatu bahan ajar yang inovatif dan kreatif sehingga mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk secara aktif mempelajari materi akuntansi. Dari permasalahan tersebut maka tepat untuk dilakukan penelitian dengan judul Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Akuntansi.

2. Tinjauan Pustaka

a. Hasil Belajar

Belajar dan pembelajaran adalah sebuah proses yang mempengaruhi hasil belajar, sehingga ketiga aspek itu tidak dapat dipisahkan. Perubahan perilaku merupakan bukti bahwa seseorang telah belajar. Sebagai contoh, pola pikir manusia berubah dari yang semula tidak tahu akhirnya menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti pada akhirnya menjadi mengerti (Gunada, 2017: 40). Menurut Siregar (2018: 717), hasil belajar dapat dilihat dari sisi siswa dan guru. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan intelektual yang lebih baik apabila dibandingkan dengan sebelum pembelajaran jika dilihat dari sudut pandang siswa. Sulfemi (2016: 57) mengatakan bahwa baik buruknya hasil belajar dapat dilihat dari hasil pengukuran yang diperoleh berupa evaluasi, bukan hanya dari hasil belajar tetapi juga prosesnya. Hasil belajar dapat berupa berbagai macam bentuk misalnya dari informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan kognitif, keterampilan motorik, dan sikap.

Berdasarkan pengertian di atas, hasil belajar dapat diintegrasikan dengan evaluasi akhir proses dan pengenalan berulang. Dan hasil belajar membentuk hasil yang lebih baik dari kepribadian individu agar dapat mengubah pemikirannya sehingga dapat tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selamanya. Penelitian ini mengkaji hasil belajar Akuntansi yang diketahui hasil belajarnya masih tergolong rendah.

b. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Darimi (2017: 115) pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar didorong oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Metode dan strategi dalam sistem pembelajaran memiliki keterkaitan dengan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Pane (2017: 344) dimana beliau mengatakan bahwa metode dan media pembelajaran tertentu perlu digunakan dalam melaksanakan suatu strategi pembelajaran. Dalam demikian, maka dalam sebuah strategi belajar mengajar salah satu unsur yang penting adalah media pembelajaran. Senada dengan hal tersebut, Tafonao (2018: 104), mengemukakan perlunya mempelajari apa saja yang harus diperhatikan dalam menetapkan media pembelajaran guna mencapai keefektifan proses pembelajaran oleh setiap pendidik.

Media interaktif dikategorikan sebagai media konstruktif yang terdiri dari beberapa hal seperti siswa, pembelajaran, serta proses pembelajaran. Menurut Yanto (2019: 76), media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran berbentuk perangkat lunak berbasis komputer dengan fitur berbasis fakta, simulasi animasi interaktif materi abstrak, soal tes dengan jawaban, dan pengoperasian yang mudah. Mustika (2018: 122) menyatakan bahwa dalam bidang pembelajaran multimedia, klasifikasi interaktif tidak berkaitan dengan sistem perangkat keras, tetapi dengan karakteristik belajar siswa dalam menanggapi rangsangan yang ditampilkan di layar meningkat.

Berdasarkan pengertian di atas, media interaktif merupakan alat penyampai pesan pembelajaran dari pendidik ke peserta didik berbasis komputerisasi yang menyatukan media-media yang terdiri dari grafik, teks, video, foto, animasi, musik serta narasi yang mengacu pada karakteristik belajar siswa.

c. Media Pembelajaran Interaktif Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Dalam kegiatan belajar mengajar, Nurrita (2018: 184) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menghasilkan pembelajaran baru yang dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik juga meningkatkan efisiensi serta efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan maka diperlukan inovasi media pembelajaran. Menurut Erwinsyah (2017: 102), Upaya pencapaian tujuan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang pertama adalah siswa, pendidik, fasilitas, lingkungan, media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang digunakan.

Tujuan dari proses pengembangan ini adalah untuk lebih memahami materi-materi akuntansi yang ada di tengah jam sekolah yang terbatas. Dengan demikian, media ini termasuk media pembelajaran mandiri tanpa batasan ruang dan waktu, menyediakan sumber alternatif untuk memahami materi kapan saja, di mana saja.

3. Metodologi

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif eksploratif yang dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan Desember 2021 di SMK Negeri 1 Terbanggi Besar. Menurut Mudjiyanto (2018: 66), metode deskriptif eksploratif merupakan metode yang langsung berhubungan pada pengetahuan mengenai berbagai variabel maupun hubungannya yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang ada.

Adapun subjek untuk penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 1 Terbanggi Besar. Sampel dipilih secara acak sebanyak 10 siswa jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga. Data dikumpulkan dengan cara menngumpulkan lembar observasi proses pembelajaran Akuntansi dan wawancara terhadap guru dan siswa.

b. Analisis Data

1. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi sebagai data untuk membuar suatu rumusan demi mencapai tujuan (Rosaliza, 2015:71-72). Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk memperoleh data tentang kebutuhan pembelajaran di jurusan Akuntansi SMK Negeri 1 Terbanggi Besar.

2. Observasi

Mengobservasi memiliki arti yaitu memperhatikan, mengamati secara intensif dan berfokus pada satu bagian tertentu maupun keseluruhan (Novianti, 2012:23). Observasi langsung dilakukan untuk menjelaskan aktivitas guru dalam penerapan metode/teknik dalam perilaku siswa dalam pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, penilaian, dan partisipasi dalam pembelajaran.

3. Dokumentasi

Pendokumentasian merupakan kewajiban sebagai bukti pertanggungjawaban terhadap pelaksanaan tugas dan kegiatan (Sudarsono, 2012: 8). Dokumentasi digunakan untuk menguatkan hasil penelitian yang telah sesuai dengan pelaksanaan prosedur penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil

Pada saat observasi dan pengamatan dilakukan, reaksi siswa terhadap pembelajaran di kelas ditemukan masih kurang antusias. Hal yang menjadi kendala utama dalam pembelajaran Akuntansi diantaranya adalah partisipasi siswa yang masih kurang. Siswa hanya mendapatkan materi berupa pdf dan buku cetak sebagai sumber belajar, serta cakupan materi Akuntansi yang masih sulit dipahami karena banyaknya penalaran dan rumus perhitungan pada setiap materi yang diajarkan.

Di tengah pandemi Covid-19 yang melanda dunia saat ini kegiatan belajar mengajar lebih banyak dilakukan secara daring. Selama ini proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan sumber belajar buku cetak dan beberapa aplikasi belajar online. Hasil wawancara dengan siswa di SMKN 1 Terbanggi Besar menunjukkan bahwa guru lebih sering menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Google Classroom* dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan pun kurang dipahami oleh siswa karena mayoritas guru hanya memberikan latihan soal saja. Hal ini membuat siswa sulit menerima pembelajaran.

Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa yang berada di Jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga SMKN 1 Terbanggi Besar. Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif melalui observasi dan wawancara pada 10 orang siswa Jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga SMKN 1 Terbanggi Besar dimuat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Siswa

No	Pertanyaan Analisis	Identifikasi Masalah	Kesimpulan
1.	100% siswa menjawab media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang optimal digunakan.	Pembelajaran masih menggunakan media buku cetak dan pdf.	Media yang kurang informatif untuk belajar.
2.	80% siswa menjawab kesulitan memahami materi yang dijelaskan guru.	Kegiatan belajar mengajar yang monoton.	Diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa.

3.	70% siswa menjawab kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran karena media yang digunakan tidak mendukung pembelajaran mandiri.	Media pembelajaran yang kurang membantu dalam pembelajaran mandiri.	Dibutuhkan variasi media pembelajaran yang mendukung pembelajaran mandiri.
4.	100% siswa menginginkan media pembelajaran yang dapat digunakan dimana saja.	Minimnya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan.	Dibutuhkan inovasi media pembelajaran interaktif.
5.	80% siswa menjawab kurang puas terhadap hasil belajar akuntansinya.	Hasil belajar akuntansi yang rendah	Rendahnya prestasi keberhasilan belajar siswa.
6.	70% siswa menjawab materi yang sulit dipahami adalah persediaan barang dagang.	Kurangnya pemahaman pada materi persediaan barang dagang.	Dibutuhkan media pembelajaran interaktif untuk materi persediaan barang dagang

Sumber: Wawancara

Berikut ini merupakan hasil pembelajaran Akuntansi pada materi Persediaan Barang Dagang berdasarkan nilai Ulangan Harian tahun 2020.

Tabel 2. Daftar Nilai Ulangan Harian Persediaan Barang Dagang

No.	Kelas	Rata-rata UH Persediaan Barang	KKM	Jumlah Siswa
1	AKL 1	62,5	70	26
2	AKL 2	59,8	70	26
3	AKL 3	61,3	70	25
Jumlah		183,6		77
Persentase		61,2%		100%

Sumber: Guru mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK Negeri 1 Terbanggi Besar

Rata-rata Ulangan Harian Persediaan Barang Dagang dari keseluruhan kelas pada tahun 2020 dilihat dari tabel hanya 61,2. Nilai rata-rata Ulangan Harian kelas AKL 1 adalah 62,5 sedangkan AKL 2 adalah 59,8 dan AKL 3 adalah 61,3. Rendahnya nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar hasil belajar Akuntansi pada materi Persediaan Barang Dagang jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga kelas XI di SMKN 1 Terbanggi Besar belum memenuhi KKM yaitu 70.

Guru Akuntansi di SMKN 1 Terbanggi Besar mengungkapkan bahwa mayoritas siswa lebih sulit memahami materi kejuruan dibandingkan dengan mata pelajaran umum. Hal ini tidak sesuai dengan fungsi SMK sendiri yang mendidik siswanya siap untuk terjun ke dunia kerja setelah kelulusan. Menurut ibu Dra. Lilim Halimah, salah satu guru Akuntansi di SMKN 1 Terbanggi Besar, siswa kesulitan memahami materi kejuruan karena merupakan ilmu baru yang tidak pernah didapatkan sebelumnya.

Di bawah ini adalah hasil belajar siswa berupa data nilai Rapot Akuntansi kelas XI tahun 2020 sebelum dilakukan perbaikan/remedial.

Tabel 3. Data Nilai Rapot Sebelum Perbaikan Kelas XI Akuntansi Tahun 2020

No.	Kelas	Rata-rata nilai akuntansi	KKM	Jumlah Siswa
1	AKL 1	67,5	70	26
2	AKL 2	65,8	70	26
3	AKL 3	64,48	70	25
Jumlah		197,78		77
Persentase		65,93%		100%

Sumber: Guru Mapel Akuntansi Keuangan SMK Negeri 1 Terbanggi Besar

Hasil belajar Akuntansi siswa jurusan Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL) kelas XI di SMKN 1 Terbanggi Besar masih kurang optimal. Rata-rata nilai rapot sebelum dilakukan remedial kelas AKL 1 adalah 67,5 sedangkan AKL 2 adalah 65,8 dan AKL 3 adalah 64,48. Rendahnya nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI di SMKN 1 Terbanggi Besar belum memenuhi target. Kondisi tersebut diasumsikan terjadi karena pembelajaran yang kurang inovatif dan efektif. Guru dalam kegiatan pembelajaran ini masih menggunakan metode konvensional yaitu *Teacher Centered Learning* (TCL) dan media pembelajaran hanya terbatas pada buku paket.

b. Pembahasan

Beberapa hal yang dapat ditemukan setelah melakukan wawancara yaitu metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah dan pemberian soal melalui *WhatsApp* dan *Google Classroom*. 10 dan 10 orang siswa (100%) mengatakan bahwa metode pembelajaran tersebut kurang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang optimal. Terlebih kegiatan belajar dan mengajar beberapa waktu ke belakang tidak memungkinkan untuk dilakukan di sekolah.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa 8 siswa (80%) kesulitan memahami materi yang dijelaskan guru karena kegiatan belajar mengajar yang masih monoton. Selain itu, 7 siswa (70%) mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan tidak mendukung pembelajaran mandiri di luar sekolah sehingga memerlukan adanya variasi media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh 10 siswa (100%) yang menginginkan media pembelajaran yang dapat digunakan di manapun dan kapanpun.

Pada wawancara yang dilakukan diketahui bahwa sebanyak 8 siswa (80%) mengatakan hasil belajar mereka pada mata pelajaran Akuntansi kurang/tidak memuaskan, dan sisanya sebanyak 2 siswa (20%) menyatakan hasil belajar mereka memuaskan. Lebih lanjut, terdapat 7 orang siswa (70%) mengungkapkan materi yang sulit dipahami adalah Persediaan Barang Dagang, sedangkan 3 orang siswa (30%) menjawab lainnya.

Berdasarkan kekurangan media pembelajaran yang digunakan, diperlukan media terbaru yang dapat meningkatkan belajar peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran harus difungsikan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa (Tafonao, 2018). Media pembelajaran yang diperlukan adalah media yang memberikan materi lengkap yang mudah dipahami peserta didik terlebih jika media pembelajaran dapat diakses dimana saja dan kapan saja. (Rahmanto & Bunyamin, 2020; Rusman, Maskun & Suroto, 2021)

Mengacu pada sejumlah permasalahan yang terjadi, maka diperlukan suatu bahan ajar yang inovatif dan kreatif sehingga mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk secara aktif mempelajari materi akuntansi (Oktaviana, 2017). Media pembelajaran interaktif dapat digunakan di semua mata pelajaran, termasuk akuntansi. Pembelajaran yang menggunakan media interaktif tentunya tidak akan

monoton, namun dapat menyajikan topik yang lebih menarik dan memudahkan komunikasi (Pramesti, dkk, 2021; Hidayat & Suroto, 2022). Media yang digunakan dapat mempengaruhi pemikiran, emosi, perhatian, keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan proses belajarnya.

5. Kesimpulan

Menilik dari data penelitian dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif untuk jurusan akuntansi SMK Negeri 1 Terbanggi Besar. Media pembelajaran interaktif yang dibuat dapat digunakan untuk menunjang bahan ajar dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dari pendidik kapan saja, di mana saja, sehingga memudahkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran.

6. Referensi

- _____. 1945. *Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945*. Jakarta.
- _____. 2003. *Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Aliansyah, M. U., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119-124.
- Darimi, I. (2017). Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111-121.
- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen kelas dalam meningkatkan efektifitas proses belajar mengajar. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 87-105.
- Gunada, I. W., Sahidu, H., & Sutrio, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar dan sikap ilmiah mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 38-46
- Hernawan, A. H., dkk. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat UPI, Bandung, 4(11).
- Hidayat, N. (2022, January). Multimedia for Improving Competency of Business Presentations: A Brief Literature Review. In *Universitas Lampung International Conference on Social Sciences (ULICoSS 2021)* (pp. 534-537). Atlantis Press. <https://dx.doi.org/10.2991/assehr.k.220102.071>
- Kudiasanti, R. T. A. (2017). Pengembangan Aplikasi “Edcounting-App” Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 22-30.
- Lestari, P., Darwis, D., & Damayanti, D. (2019). Komparasi Metode Economic Order Quantity Dan Just In Time Terhadap Efisiensi Biaya Persediaan. *Jurnal Akuntansi*, 7(1), 30-44.
- Mahmudah, M. (2016). Urgensi diantara Dualisme Metode Pembelajaran Ceramah dalam Kegiatan Belajar Mengajar untuk Siswa MI/SD. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 116-129.

- Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Eksploratif Komunikasi. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 22(1), 65-74.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121-126.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Novianti, R. (2012). Teknik Observasi bagi pendidikan anak usia dini. *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial*, 1(1), 22-29.
- Oktaviana, P. (2017). Pengembangan Handout Berbasis Android Sebagai Pendukung Bahan Ajar Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(3).
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pramesti, P. D., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media Pembelajaran Daring Interaktif Berbasis Power Point Dengan Fungsi Hyperlink. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2).
- Rahmanto, M. A., & Bunyamin, B. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring melalui Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 119-135.
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 71-79.
- Rusman, T., Maskun, M., & Suroto, S. (2021). Constraints to the Application of Online Learning during the Covid-19 Pandemic. In *ICOPE 2020: Proceedings of the 2nd International Conference on Progressive Education, ICOPE 2020*, 16-17 October 2020, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia (p. 219). European Alliance for Innovation. <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.16-10-2020.2305258>
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115.
- Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Hutang Menggunakan Model Web Engineering (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1-7.
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116-125.
- Siregar, R. (2018). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Suara Guru*, 3(4), 715-722.

- Sudarsana, I. K. (2016). Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upaya pembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(1), 1-14.
- Sudarsono, B. (2012). Dokumentasi, Informasi, Dan Demokratisasi. *BACA: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 27(1), 7-14.
- Sulfemi, W. B. (2016). Hubungan persepsi peserta didik tentang kompetensi guru mata pelajaran sejarah dengan hasil belajar peserta didik mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor. *Jurnal Fascho*, 5(2), 52-70
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu). *Jurnal Komputer dan Informatika*, 15(1), 127-136.
- Suparlan, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Televisi dalam Pembelajaran untuk Memperbaiki Perilaku Siswa di Sekolah Dasar. *Pandawa* 3(2), 269-278.
- Suroto, Perdana, Y., & Sumargono. (2020). Character and design of education learning competence business presentation of vocational school students. *ACM International Conference Proceeding Series*, 1–3. <https://doi.org/10.1145/3452144.3453775>
- Suroto, S., Rizal, Y., Rahmawati, R., & Hestiningtyas, W. (2019). Kebutuhan Media Pembelajaran Mahasiswa: Analisis Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 2(2), 74-83.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Ulfa, M., & Saputra, V. H. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Makromedia Flash Pendekatan Matematika Realistik Pada Hasil Belajar Siswa. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 12–21.
- Yasmar, R. (2017). Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 1(2), 199-216.
- Yori, A. T. A., & Kartikawati, S. (2017). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Berbasis *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Proteksi Sistem Tenaga Listrik. *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 2(2), 1-6.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82