

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENUNJANG KURIKULUM 2013 PADA MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI

Marisa Ditasari

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
marisaditajanitra@gmail.com

Agung Listiadi

Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
agung_296@yahoo.com

Abstrak

Mata pelajaran akuntansi sering dianggap sulit oleh siswa SMA, khususnya materi persamaan dasar akuntansi. Bahan ajar yang digunakan oleh guru belum membantu siswa untuk melakukan kegiatan pengamatan dalam pembelajaran kurikulum 2013. Untuk mengatasi kesulitan belajar siswa, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan dapat memudahkan siswa memahami materi persamaan dasar akuntansi. Media pembelajaran yang perlu dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis audio visual untuk menunjang kurikulum 2013. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual untuk menunjang kurikulum 2013 pada materi persamaan dasar akuntansi di SMA Negeri 1 Driyorejo. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Uji coba dilaksanakan dengan 20 siswa kelas XII IPS 1 dari SMA Negeri 1 Driyorejo. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar telaah, lembar validasi dan angket respon siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan kualitas isi dan tujuan sebesar 88% dengan kriteria sangat layak, kualitas instruksioanl sebesar 89% dengan kriteria sangat layak, dan kualitas teknis sebesar 88,5% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata ketiga komponen tersebut adalah 88,5% dengan kriteria sangat layak. Rata-rata persentase dari respon siswa sebesar 91% dengan kriteria sangat baik.

Kata Kunci : media pembelajaran, audio visual, persamaan dasar akuntansi.

Abstract

Accounting subjects often considered difficult by high school students, especially material fundamental accounting equation. Teaching materials used by teachers have helped students to conduct observations in the learning curriculum of 2013. To overcome the difficulties of student learning, the development of instructional media interest and can facilitate the students understand the basic accounting equation materials. Media that need to be developed that is based instructional audio-visual media to support the curriculum of 2013. The purpose of this study was to determine the process of development, feasibility and students' response to audio-visual media based learning to support the curriculum in 2013 on the basis of material accounting equation in SMA Negeri 1 Driyorejo. This study is a research and development using ADDIE development model. Tests conducted with 20 students of class XII IPS 1 of SMA Negeri 1 Driyorejo. The data collection technique using study sheets, sheet validation and student questionnaire responses. Data were analyzed descriptively by percentage technique. The results showed the quality of the content and objectives of 88% with the criteria very decent, quality instruksioanl by 89% with the criteria very decent, and the technical quality of 88.5% with a very decent criteria. Average of the three components is 88.5% with a very decent criteria. The average percentage of students' responses by 91% with the criteria very well.

Keywords: instructional media, audio visual, basic accounting equation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang paling diutamakan pada generasi muda di era globalisasi ini oleh orang tua dan pemerintah, karena pada dasarnya pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang dapat mensejahterahkan kehidupannya sendiri maupun untuk negaranya. Menyadari hal tersebut, pemerintah sangat serius dalam menangani bidang pendidikan untuk memajukan pendidikan di Indonesia agar dimasa depan

menjadi lebih baik dan bisa setara dengan pendidikan di Negara maju.

Dalam undang-undang Republik Indonesia no 20 tahun 2013 pasal 3 dijelaskan, bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu upaya pemerintah untuk mewujudkan tujuan tersebut yaitu dengan penyempurnaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013.

Keberhasilan pelaksanaan suatu kurikulum dapat ditinjau dari kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yaitu mengajar dan belajar. Mengajar menuju kepada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar atau pendidik sedangkan belajar menuju kepada apa yang harus dilakukan oleh peserta didik sebagai subjek yang menerima pelajaran. Dalam proses pembelajaran akan dapat berjalan dengan optimal apabila terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik karena interaksi guru dan peserta didik memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, diperlukan pembelajaran yang memberikan suasana baru pada siswa dalam proses pembelajaran agar siswa tidak terpacu dengan model pembelajaran lama. Seperti halnya membuat suatu media berupa *software* yang bersifat interaktif yang dapat membuat siswa termotivasi dalam mempelajari materi secara mandiri dan memberikan inovasi terbaru dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan dapat menggairahkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Seiring berkembangnya teknologi, media mulai memiliki ragam dan jenis yang lebih efektif. Menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2014: 38) media interaktif merupakan sistem dalam penyampaian materi yang disajikan dengan pengendalian komputer dan siswa tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan memberikan aksi umpan balik terhadap media tersebut.

Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan inovasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu mata pelajaran akuntansi. Mata pelajaran ini sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa SMA. Anggapan bahwa akuntansi adalah mata pelajaran yang sulit, rumit dan membosankan ini salah satunya dipengaruhi oleh penggunaan media yang tidak tepat atau membosankan dalam kegiatan pembelajaran.

Pentingnya peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran, menuntut seorang guru akuntansi untuk mampu menggunakan media yang menarik sehingga menciptakan motivasi yang tinggi bagi siswa untuk mempelajari akuntansi. Selain mampu menggunakan, hendaknya guru mengerti karakteristik dan keefektifan dari media yang berbeda-beda dalam mendukung penyampaian materi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan terdapat kendala dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung disana, kendala yang dialami yaitu : (1) Ilustrasi pada buku teks yang tersedia belum membantu pemahaman siswa, (2) Pembelajaran akuntansi masih terbatas pada buku paket, (3) Siswa kesulitan memahami materi persamaan dasar akuntansi yang terlihat dari nilai ulangan harian siswa di bawah KKM KD yaitu 70, dan (4) Buku mata pelajaran yang digunakan tidak bisa

memberikan pengamatan secara nyata. Berdasarkan kebutuhan tersebut, media pembelajaran dapat direalisasikan sebagai penunjang pembelajaran. Dengan keterbatasan media untuk mendemonstrasikan materi yang disampaikan, menyebabkan siswa kurang termotivasi dan tertarik mengenai materi pembahasan dan siswa menjadi kurang faham tentang apa yang diajarkan. Siswa kurang termotivasi untuk mendalami materi, sehingga hasil belajar pun kurang optimal.

Menurut Arsyad (2014: 142) media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan pesan yang memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak. Karena media audio visual dapat memberikan gambaran-gambaran guna menginformasikan atau mendorongnya lahirnya respon siswa dan disertai oleh suatu narasi yang menyajikan pelajaran lebih rinci.

Lectora merupakan salah satu software multimedia yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran berbasis software *lectora* menggunakan komputer sebagai perangkat sistem gambar dan audio yang interaktif. Pembelajaran menggunakan komputer ini menyajikan proses belajar yang dapat divisualisasikan dengan lebih sederhana, jelas, berisi dan menarik siswa untuk belajar.

Terdapat beberapa penelitian sejenis yang pernah dilakukan sebelumnya diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Fata Muslim Al-mashuri (2015) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Sistem Bahan Bakar Konvensional Pada Sepeda Motor Di SMK Muhammadiyah 2 Wonosobo". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian lain dilakukan oleh Kintoko, Imam Sujadi, dan Dewi Retno Sari (2015) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Dengan *Lectora Authoring Tools* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII SMP/MTS". Hasil penelitian yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk digunakan. Penelitian lain juga dilakukan oleh Annisa Rahmawati (2013) yang berjudul "Penggunaan Media *Lectora Inspire X.6* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ma'arif 1". Hasil penelitian yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah yang terjadi, maka diperlukan media pembelajaran interaktif yang disertai dengan animasi yang menarik, komunikatif dan aktif untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini akan dilakukan riset dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Menunjang Kurikulum 2013 Pada Materi

Persamaan Dasar Akuntansi di SMA Negeri 1 Driyorejo”.

Media Pembelajaran

Menurut Musfiqon (2012:32) media pembelajaran memiliki fungsi yakni membangkitkan motivasi dan minat siswa serta dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2014:19) pemakaian media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi pada siswa.

Menurut Sadiman, dkk (2010:17-18) menyatakan bahwa kegunaan media pembelajaran, antar lain: (a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas, (b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (c) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, (d) Memberikan perangsang belajar yang sama, (e) Menyamakan pengalaman, dan (f) Menimbulkan persepsi yang sama meskipun setiap siswa memiliki latar belakang dan kesulitan yang berbeda-beda.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkannya bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dan minat siswa untuk lebih giat dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta dapat membantu siswa mencapai kompetensi (kemampuan, keterampilan, dan sikap) yang sama.

Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan penggunaan gambar dan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya seperti penulisan naskah dan *storyboard* (Arsyad, 2014:91). Dari penjelasan sebelumnya mengenai pengertian media pembelajaran menurut hamalik dalam arsyad, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah pemakaian media pembelajaran yang menggambarkan sebuah penjelasan dan narasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi pada siswa.

Media pembelajaran audio visual terdapat dua contoh menurut arsyad (2014:142) yaitu (1) Radio dan Tape, dan (2) Kombinasi Slide dan Suara. Media pembelajaran audio visual menggunakan radio dan tape

yang dapat digunakan dalam semua fase pembelajaran mulai dari pengantar sampai kepada evaluasi hasil belajar siswa, meskipun dalam media ini tidak ada prosedur buku tentang penggunaan bahan-bahan audio, sebaiknya materi audio disajikan dengan mengikuti langkah-langkah yang biasa diikuti dengan menggunakan materi pelajaran lain dalam bentuk lain. Sedangkan media pembelajaran menggunakan kombinasi slide dan suara adalah sebuah sistem pembelajaran yang serbaguna, mudah digunakan, dan cukup efektif untuk pembelajaran kelompok atau pembelajaran perorangan dan belajar mandiri. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai macam tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respons emosional.

Lectora

Lectora adalah *Authoring Tool* yang bertujuan untuk mengembangkan konten dari *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation. Pendirinya adalah Timothy D Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika tahun 1999 dan pada 2011 mendapatkan penghargaan dalam bidang produk *e-learning* yang inovatif dengan teknologi terbaik (Sidik, 2014: 1). Dalam aplikasi ini terdapat fitur-fitur pendukung yang menjadikan aplikasi ini lebih menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu dengan menggunakan *Lectora*, siswa dapat belajar secara mandiri karena dalam media pembelajaran dapat memasukan latihan soal yang dapat dikerjakan oleh siswa dan soal-soal evaluasi yang ada dapat dijawab secara langsung dan dapat langsung diketahui hasil atau skor yang didapatkan dalam menjawab soal-soal tersebut. Di dalam *software lectora* sudah tersedia fitur tambahan seperti:

- a) *Flypaper for lectora* dapat berfungsi untuk membuat pembelajaran lebih kreatif dan melibatkannya dengan menambah animasi flash, transisi dan efek spesial serta dapat mengkonvert power point ke format Flypaper tanpa harus memindahkan satu persatu contentnya karena sudah tersedianya menu yang dapat digunakan untuk mengkonvert dari format power point ke format Flypaper.
- b) Camtasia for lectora merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk merekam aktivitas kerja yang terjadi di layar komputer. Selain itu camtasia juga dapat digunakan untuk membuat tutorial video professional, mengedit video, audio dan transisi.
- c) Snagit berfungsi untuk *mengcapture* apa yang ada di layar monitor kita untuk membuat image. Ini merupakan teknologi *print screen*. Biasanya kalau kita *mengcapture image* harus dimasukkan terlebih

dahulu ke *paint*. Snagit ini merupakan *software* pengganti *paint* jika Anda sudah *installnya*.

Dengan demikian penggunaan *lectora* tidak memerlukan program lain dalam pembuatan multimedia interaktif, karena semua fasilitas yang diperlukan terdapat terintegrasi dalam program aplikasi *lectora*. Dengan *lectora* kita juga dapat membuat evaluasi lebih mudah dan menarik (dibandingkan *flash* dan *power point*). Jenis-jenis evaluasi yang dapat kita buat diantaranya: (a) Pilihan Ganda, (b) Benar/Salah, (c) Menjodohkan, (d) Uraian Singkat, (e) *Drag and Drop*, (f) *Hot spot*, (g) *Essay*, (h) *Fill in Blank*.

Respon Siswa

Respon siswa merupakan reaksi sosial yang dilakukan oleh siswa atau pelajar dalam menanggapi pengaruh atau rangsangan dalam dirinya dari situasi pengulangan yang dilakukan orang lain, seperti tindakan pengulangan guru dalam proses pembelajaran atau dari fenomena sosial disekitar sekolahnya. Dalam hal ini respon yang dimaksud adalah reaksi dan tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran (Rachmawati, 2016: 32). Menurut Usyanti (2015: 53), respon siswa adalah tanggapan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran multimedia interaktif yang diukur dengan menggunakan angket respon siswa. Media pembelajaran yang baik adalah yang dapat memberi respon positif bagi siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, respon siswa disini adalah tanggapan siswa terhadap pengaruh dan rangsangan dalam meniru tindakan guru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan angket respon siswa untuk mengukur kelayakan media pembelajaran dan baik untuk digunakan.

Pendekatan Saintifik (*Scientific Approach*)

Dalam kurikulum 2013, pendekatan saintifik diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep melalui kegiatan-kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan konsep yang ditemukan. Pendekatan tersebut dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah dan agar peserta didik selalu mencari informasi yang berasal dari sumber belajar, sehingga kondisi pembelajaran yang diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberi tahu menurut Hosnan dalam Usyanti (2015:54).

Menurut Permendikbud (2014:4-5), penerapan pendekatan saintifik dalam proses pembelajaran dapat menggunakan strategi pembelajaran kontekstual. Proses pembelajaran terdiri dari lima pengalaman belajar pokok, yaitu:

- 1) Mengamati,
- 2) Menanya,
- 3) Mengeksplorasi atau mengumpulkan informasi,
- 4) Mengasosiasikan atau menalar, dan
- 5) Mengkomunikasikan

Pada prinsipnya pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 tidak selalu tepat diaplikasikan secara prosedural, hanya saja tetap menerapkan nilai-nilai atau sifat ilmiah dan menghindari sifat non ilmiah menurut Kurniasih dalam Usyanti (2015:55).

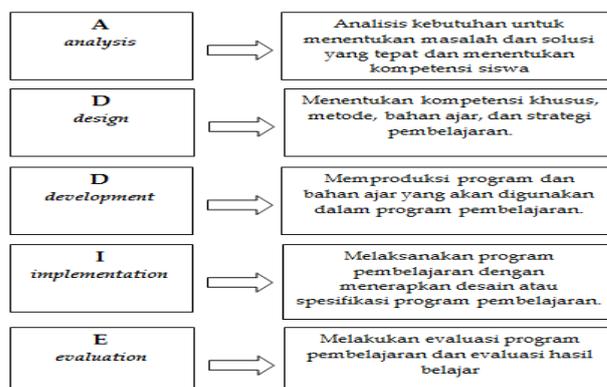
METODE

Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*). Menurut Brog and Gall dalam Sugiyono (2012:4), Metode penelitian pengembangan (*Research and Development/ R&D*) merupakan metode yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk baru yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu model pengembangan ADDIE. Dipilihnya model ADDIE dalam pengembangan ini, didasarkan pada beberapa alasan, yaitu: (1) Model ini berupa model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang jelas dan cermat untuk menghasilkan produk. (2) Model ini memiliki tahap-tahap pengembangan yang sama dengan standar tahap pengembangan, namun model ini dirancang khusus untuk pembelajaran berbasis media. Hal ini sangat sesuai dengan produk yang akan dikembangkan.

Gambar 3.1

Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE



Sumber: Pribadi (127: 2011)

HASIL PENELITIAN

Penelitian dalam pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap ADDIE dalam pengembangan ini terbatas pada tahap implementasi.

Kelayakan media pembelajaran berbasis audio visual untuk menunjang kurikulum 2013 pada materi persamaan dasar akuntansi diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Instrumen validasi diadaptasi dari Walker & Hess dalam Arsyad (2014). Hasil analisis validasi masing-masing ahli dan respon siswa dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12
Rekapitulasi Rata-Rata Hasil Validasi Dan Respon Siswa

No	Variabel	Prosentase	Kriteria
1	Validasi ahli materi	88%	Sangat layak
2	Validasi ahli media	89%	Sangat layak
3	Respon siswa	91%	Sangat baik
	Presentase	268%	-
	Rata-rata presentase	89%	Sangat layak

Sumber : Data diolah peneliti (2016)

Berdasarkan tabel 4.12 di atas, hasil validasi oleh ahli materi diperoleh prosentase 88% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi ahli media diperoleh rata-rata prosentase 89% dengan kriteria sangat layak, dan hasil angket respon siswa diperoleh rata-rata prosentase 91% dengan kriteria sangat baik. Rata-rata hasil validasi dan respon siswa terhadap produk memperoleh rata-rata prosentase 89% dengan kriteria sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual untuk menunjang kurikulum 2013 pada materi persamaan dasar akuntansi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai fasilitas pendukung dalam kegiatan pembelajaran akuntansi di kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Driyorejo, dengan kriteria kelayakan media menurut Riduwan (2013) yaitu $\geq 81\%$ (sangat layak).

Simpulan

Dari seluruh proses pengembangan yang telah dilakukan hingga uji coba terhadap produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis audio visual pada materi persamaan dasar akuntansi dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri lima tahap

kegiatan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. (2) Media pembelajaran berbasis audio visual pada materi persamaan dasar akuntansi sangat layak digunakan sebagai media alternatif dalam kegiatan pembelajaran akuntansi. (3) Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis audio visual pada materi persamaan dasar akuntansi menunjukkan hasil yang sangat baik, terbukti dari hasil angket respon siswa dalam uji coba media yang dikembangkan.

Saran

Saran yang dapat diberikan atas dasar hasil Berdasarkan hasil analisis data dan simpulan di atas, dapat dihasilkan beberapa saran sebagai berikut: (1) Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi persamaan dasar akuntansi terbatas pengujian kelayakan media yang ditentukan berdasarkan hasil dari validasi ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. (2) Untuk sekolah yang hendaknya menerapkan media pembelajaran berbasis audio visual pada kegiatan pembelajaran, sebaiknya melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk menunjang media pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran, Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kardiman, dkk. 2009. *Prinsip-Prinsip Akuntansi 1 SMA Kelas XI*. Jakarta: Yudhistira.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rachmawati, Asri. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Untuk SMK Negeri 5 Surabaya*. Skripsi. Surabaya: UNESA.

- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief, DKK. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sidik, Nur. 2014. *Membangun E-Learning Mudah dan Asik dengan Lectora*. Margasari: eM Tiga Group.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Somantri, Hendi. 2011. *Akuntansi SMK Bidang Studi Keahlian Bisnis dan Manajemen Program Studi Keahlian Akuntansi Seri A*. Bandung : Armico.
- Usyanti, Nunik. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Rekonsiliasi Bank Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan*. Skripsi. Surabaya: UNESA.
- Warren, Carl S, DKK. 2011. *Pengantar Akuntansi Adaptasi Indonesia Principle of Accounting-Indonesia Adaption Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat.

