

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA PRESENTASI INTERAKTIF PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG UNTUK Mendukung PEMBELAJARAN AKUNTANSI SMA NEGERI 1 GRESIK**

**Ika Fidaraeni Luthfiana Putry**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
email: viaputryyy@gmail.com

**Agung Listiadi**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya  
email: Agung\_296@yahoo.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: menghasilkan bahan ajar berbasis multimedia presentasi interaktif pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang layak; mengetahui kelayakan bahan ajar berdasarkan hasil validasi bahan ajar oleh ahli media, materi, dan guru Akuntansi SMA; serta mengetahui respon peserta didik setelah ujicoba bahan ajar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model ASSURE. Sebelum dilakukan uji coba, bahan ajar ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu oleh 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, dan 1 guru Akuntansi SMA sebagai ahli materi. Uji coba dilakukan secara terbatas kepada 30 peserta didik kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Gresik. Hasil penelitian ini yaitu bahan ajar berbasis multimedia presentasi interaktif jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang layak. Kelayakan materi dari hasil validasi materi adalah 83,57% dengan kategori sangat layak, kelayakan media dari hasil validasi media adalah 87% dengan kategori sangat layak, dan hasil respon peserta didik adalah 90,22% peserta didik memberikan respon positif.

**Kata Kunci:** bahan ajar multimedia presentasi interaktif, PowerPoint, Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang

**Abstract**

This study is aimed to produce appropriate multimedia-based interactive presentation teaching material on the chapter of adjustment journal of merchant company; to know the feasibility of teaching material that was developed based on the teaching material validity result by experts at media, experts at materials, and senior high school accounting teacher; and to know the students' responses after trying out the teaching materials that was developed. This study is a research and development study that refers to the model of ASSURE. Before the try out was conducted, the teaching material has been examined and been validated by 1 lecturer who is an expert at media, 1 lecturer who is an expert at materials, and 1 senior high school accounting teacher as an expert at materials. The try out was conducted limited to 30 students from Class XII IPS 3 at SMA Negeri 1 Gresik. The result of this study is an appropriate multimedia-based interactive presentation on the chapter of adjustment journal of merchant company. The feasibility of the material obtained from the material validity result was 83.57%, included in the category 'very appropriate'; the feasibility of the media obtained from the media validity result was 87%, included in the category of 'very appropriate'; and the result of students' responses was 90.22%, the students give positive responses.

**PENDAHULUAN**

Menurut Corey dalam Supriadie dan Darmawan (9: 2012), pembelajaran ialah suatu proses, dimana lingkungan secara disengaja dikelola, untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku pada kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

Kondisi pembelajaran yang kondusif & menyenangkan diharapkan mampu membuat peserta didik belajar karena secara tidak langsung peserta didik

akan termotivasi, untuk aktif pada kegiatan belajar mengajar dikelas. Kegiatan belajar mengajar terdiri atas beberapa komponen yang saling bekerja sama. Adapun komponen-komponen tersebut ialah: (a) tujuan; (b) bahan pelajaran; (c) kegiatan belajar-mengajar; (d) metode; (e) media/alat; (f) sumber pembelajaran; serta (g) evaluasi (Suryani dan Agung, 2012: 39). Apabila semua komponen dapat bekerjasama secara maksimal, maka kegiatan belajar mengajar akan berjalan lancar, diharapkan hasil belajar peserta didik baik dan tujuan pembelajaran tercapai.

Bahan ajar sangat penting bagi guru ataupun peserta didik dalam pembelajaran. Tanpa bahan ajar akan sulit bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Demikian juga peserta didik, tanpa bahan ajar akan sulit "untuk menyesuaikan diri dalam belajar, apalagi jika guru mengajarkan materi dengan cepat dan kurang jelas. Perkembangan teknologi saat ini dekat dengan peserta didik. Pembuatan dan pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penggunaan bahan ajar secara tepat dan bervariasi dapat membuat peserta didik lebih aktif.

Ditjen Dikdasmenum (prastowo 2014: 26-27), menyatakan untuk tujuan pembuatan bahan ajar, terdapat empat hal pokok yang melingkupi, yaitu: (1) membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu; (2) menyediakan berbagai jenis pemilihan bahan ajar; sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik; (3) memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran; dan (4) agar kegiatan pembelajaran lebih menarik.

Menurut Darmawan, Deni (2012: 53) multimedia ialah upaya pemanfaatan komputer untuk membuat & menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi), menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi serta berkomunikasi baik pada konteks *face to face*, *offline konteks*, ataupun *online konteks*.

Multimedia interaktif mampu mempertajam pesan dan menarik indera serta minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara & gerakan. Sebagaimana yang disebutkan Darmawan (2012 : 55), program pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih daripada bahan pembelajaran tercetak biasa. Pembelajaran interaktif mampu membuat peserta didik aktif untuk belajar dengan motivasi tinggi karena ketertarikan pada sistem multimedia yang menampilkan teks, gambar, video, sound & animasi.

Keberhasilan penggunaan bahan ajar interaktif terbukti pada penelitian yang dilakukan Agustina (2015), menunjukkan hasil penelitiannya yaitu 1) proses pengembangan bahan ajar interaktif untuk materi siklus akuntansi perusahaan jasa kelas X Perbankan SMK Negeri 1 Jombang; 2) hasil validasi bahan ajar interaktif dari ahli media memperoleh rata-rata sebesar 82,19% (sangat layak), validasi materi dari ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 80,63% (sangat layak), dan uji coba terbatas memperoleh nilai sebesar 94% (sangat layak); 3) respon peserta didik terhadap bahan ajar interaktif pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa kelas X layak digunakan sebagai pendukung belajar bagi peserta didik.

Multimedia presentasi juga dapat digunakan sebagai multimedia interaktif. Ketika berbicara tentang presentasi, maka yang terlintas dipikiran adalah *Microsoft PowerPoint*. Bagi pengguna komputer, *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu program aplikasi *Microsoft Office* berguna untuk media presentasi dengan menggunakan beberapa *slide*. Aplikasi ini sangat diminati dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, antara lain: pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik dan *trainer*. Menurut Noor (2010: 96), keuntungan terbesar dari *Ms. PowerPoint* adalah tidak perlunya pembelian *software* karena sudah berada di dalam *Ms. Office*.

Keberhasilan penggunaan multimedia *Microsoft PowerPoint* terbukti pada penelitian Nurlatifah (2015), hasil penelitian menunjukkan kelayakan media pembelajaran dengan *Ms. PowerPoint* Interaktif dinyatakan layak berdasarkan hasil pengujian dari para ahli dan pendapat peserta didik. Persentase kelayakan materi yang dilakukan oleh dosen ahli materi adalah 68%, diartikan bahwa materi ilmu pengetahuan alam dalam kategori layak. Persentase kelayakan media adalah 64% diartikan bahwa media pembelajaran dengan *Ms. PowerPoint* Interaktif dalam kategori layak. Persentase kelayakan peserta didik adalah 87,81% dapat diartikan media pembelajaran menggunakan *Ms. PowerPoint* Interaktif dalam kategori layak. Peserta didik tertarik juga dapat memahami materi yang disampaikan melalui tampilan yang didesain secara interaktif.

Saat ini, pendidikan masih mengalami berbagai masalah, salah satunya ialah nilai peserta didik. Hal itu ditunjukkan oleh sikap, perilaku dan nilai peserta didik secara umum.

Dari hasil wawancara bersama narasumber yaitu salah satu guru Ekonomi SMA Negeri 1 Gresik menyatakan bahwa pada mata pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Akuntansi berada pada kelas XII. Materi yang kurang dipahami peserta didik adalah Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang. Narasumber menjelaskan bahwa kurang pemahamnya peserta didik dilihat dari hasil belajarnya, ketika narasumber mengadakan Ulangan Harian hasil belajar peserta didik banyak yang belum memenuhi KKM, yaitu sebanyak 80% atau 24 dari 30 peserta didik.

Narasumber juga memaparkan faktor yang menyebabkan peserta didik kurang paham atas materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang adalah saat narasumber menjelaskan materi tersebut peserta didik tidak ada yang ramai atau berbicara saat narasumber menjelaskan namun peserta didik kurang memperhatikan, ada yang tidur karena kurang antusias atas materi tersebut, peserta didik ada yang terlihat seperti memperhatikan namun sebenarnya peserta didik tersebut melamun.

Faktanya di SMA Negeri 1 Gresik bahan ajar yang digunakan adalah buku teks ekonomi dari berbagai penerbit, *ebook*, dan *website*. Sekolah telah menyediakan proyektor, *white screen*, dan *sound system* di setiap kelas, namun belum dimanfaatkan secara optimal untuk pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, penulis akan mengembangkan multimedia presentasi interaktif sebagai pendukung pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Presentasi Interaktif pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Mendukung Pembelajaran Akuntansi SMA Negeri 1 Gresik.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) bagaimana proses pengembangan bahan ajar berbasis multimedia presentasi interaktif pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang untuk mendukung pembelajaran akuntansi SMA Negeri 1 Gresik; (2) bagaimana kelayakan bahan ajar yang dikembangkan; (3) bagaimana respon peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Mengacu pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini antara lain (1) untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar berbasis multimedia presentasi interaktif pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang untuk mendukung pembelajaran akuntansi SMA Negeri 1 Gresik; (2) untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang dikembangkan; (3) untuk mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

## METODE

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ASSURE, terdiri atas 6 tahap, antara lain : analisis karakteristik peserta didik (*analyze learner characteristics*); menetapkan tujuan pembelajaran (*state performance objectives*); memilih metode, media & bahan ajar (*select methods, media and materials*); penggunaan media dan bahan ajar (*utilize media and materials*) mengaktifkan keterlibatan peserta didik (*require learner participation*); evaluasi & revisi (*evaluate and revise*).

Tahap pertama yaitu analisis karakteristik peserta didik, meliputi cara belajar, antusiasme dalam belajar, dan keterampilan penggunaan teknologi. Tahap kedua yaitu menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan KD. 3.22 menjelaskan jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi serta koreksi akun bagi perusahaan dagang. Tahap ketiga yaitu pemilihan media dan bahan, bahan ajar yang dipilih untuk dikembangkan adalah bahan ajar multimedia presentasi interaktif jurnal penyesuaian perusahaan dagang, kemudian ditelaah dan validasi kepada para ahli sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Tahap keempat penggunaan media dan bahan, yaitu menerapkan bahan

ajar tervalidasi kepada seluruh peserta didik XII IPS 3 SMA Negeri 1 Gresik. Tahap kelima yaitu partisipasi dan respon peserta didik, berdasarkan angket respon peserta didik setelah uji coba bahan ajar. Tahap keenam yaitu evaluasi dan revisi terhadap aspek-aspek yang kurang baik.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, meliputi angket terbuka dan tertutup. Angket terbuka terdiri atas lembar telaah materi dan media. Angket tertutup meliputi lembar validasi materi dan media serta angket respon peserta didik yang kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan bahan ajar multimedia presentasi interaktif.

Lembar validasi materi dan media dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk prosentase yang diperoleh berdasarkan skala *likert*. Sedangkan angket respon peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif dalam bentuk prosentase, diperoleh berdasarkan skala *guttman*. Dari hasil analisis data akan diperoleh kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran interaktif dengan kriteria interpretasi skor berikut:

**Tabel 1. Kriteria Skor Berdasarkan Skala Likert**

Presentase (%)	Kriteria
0 – 20	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup Layak
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2012)

Bahan ajar multimedia presentasi interaktif dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran jika mendapatkan prosentase kelayakan berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan media serta respon peserta didik diatas 61%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan

Hasil penelitian ini ialah bahan ajar berbasis multimedia presentasi interaktif jurnal penyesuaian perusahaan dagang untuk mendukung pembelajaran akuntansi SMA Negeri 1 Gresik kelas XII IPS semester II yang diharapkan layak untuk digunakan. Proses pengembangan Bahan Ajar Multimedia Presentasi Interaktif ini mengacu pada model ASSURE.

Tahap analisis karakteristik peserta didik mengenai cara belajar, antusiasme belajar, dan keterampilan penggunaan teknologi. Cara belajar peserta didik SMA Negeri 1 Gresik pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang mengacu pada penjelasan dari guru yang menggunakan bahan ajar berupa buku teks, *ebook*, dan *website* serta menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek. Antusiasme dalam belajar, yaitu tingkat konsentrasi peserta didik untuk belajar jurnal penyesuaian perusahaan dagang masih rendah. Keterampilan penggunaan teknologi yang dikuasai, yaitu kemampuan peserta didik untuk memanfaatkan kemajuan

teknologi saat ini khususnya laptop dan *gadget* sudah tergolong terampil dalam menggunakan.

Tahap kedua adalah menentukan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Dasar. Bahan ajar multimedia presentasi interaktif ini Kompetensi Dasarnya adalah KD. 3.22 menjelaskan jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi serta koreksi akun bagi perusahaan dagang, KD 4.22 memproses jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi serta mengadakan koreksi akun bagi perusahaan dagang. Jadi, tujuan pembelajarannya adalah peserta didik dapat menjelaskan dan memproses jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi serta koreksi akun bagi perusahaan dagang.

Tahap pemilihan metode, media, dan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang dipilih untuk dikembangkan adalah multimedia presentasi interaktif jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Langkah-langkah pembuatan multimedia presentasi interaktif jurnal penyesuaian perusahaan dagang adalah menyiapkan materi yang disajikan dalam bahan ajar. Materi yang disajikan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah menyiapkan materi langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard*. Selanjutnya *packaging* draft awal berupa Bahan Ajar Multimedia Presentasi Interaktif Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang dengan format *.ppsm* yang bisa diputar di semua komputer. Draft awal produk bahan ajar yang didapatkan setelah proses *packaging* sebelum diujicobakan kepada peserta didik ditelaah dan divalidasi terlebih dahulu terkait kelayakan media oleh 1 dosen ahli serta kelayakan materi oleh 1 dosen ahli dan 1 guru akuntansi SMA Negeri 1 Gresik. Dari proses telaah ini didapatkan bahan ajar multimedia presentasi interaktif jurnal penyesuaian perusahaan dagang draft 1.

Tahap penggunaan bahan ajar. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan secara terbatas bahan ajar multimedia presentasi interaktif jurnal penyesuaian perusahaan dagang kepada peserta didik kelas XII IPS 3 SMA Negeri 1 Gresik.

Tahap partisipasi dan respon peserta didik dalam penggunaan bahan ajar multimedia presentasi interaktif jurnal penyesuaian perusahaan dagang diperoleh data kelayakan bahan ajar multimedia presentasi interaktif jurnal penyesuaian perusahaan dagang dari angket respon peserta didik.

Tahap evaluasi dan revisi. Berdasarkan evaluasi hasil ujicoba kepada peserta didik terkait bahan ajar yang dikembangkan, hasil respon peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar sudah baik dan dapat membuat peserta didik mudah memahami materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Namun ada bagian dari bahan ajar yang perlu direvisi, yaitu musik. Musik pada draf 1 tidak meningkatkan semangat belajar peserta didik karena kurang *upbeat*. Saat mempelajari jurnal penyesuaian perusahaan dagang menggunakan bahan ajar multimedia

interaktif, peserta didik lebih memilih menonaktifkan musik. Oleh karena itu, agar bahan ajar layak dan siap diaplikasikan secara umum perlu dilakukan revisi bahan ajar multimedia interaktif draf 1 menjadi draf 2.

### **Kelayakan Media**

Bahan ajar multimedia presentasi interaktif diuji kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media dengan lembar validasi yang diadaptasi dari Sujarwo (2012).

Menentukan kelayakan bahan ajar multimedia presentasi interaktif Jurnal penyesuaian perusahaan dagang diukur berdasarkan hasil validasi para ahli. Terkait kelayakan media yaitu oleh 1 dosen ahli serta kelayakan materi oleh 1 dosen ahli dan 1 guru akuntansi SMA Negeri 1 Gresik.

Berdasarkan hasil validasi materi memperoleh presentase 83,57% dengan kategori sangat layak. Dengan rincian, pada aspek materi 4,23 dengan kategori baik dan pada aspek pembelajaran 4,05 dengan kategori baik. Jumlah keseluruhan rata-rata 4,18 dengan kategori baik, sehingga materi pada bahan ajar sudah layak untuk diuji coba kepada peserta didik.

Selanjutnya berdasarkan hasil validasi media memperoleh 87% dengan kategori sangat layak, dengan rincian pada aspek interface memperoleh rata-rata 4,27 kategori baik, aspek navigasi memperoleh rata-rata 4,5 kategori baik, dan aspek daya tahan memperoleh rata-rata 4,67 dengan kategori baik. Jumlah keseluruhan rata-rata 4,35 dengan kategori baik, sehingga bahan ajar sudah layak untuk di uji coba kepada peserta didik.

### **Respon Peserta Didik**

Setelah bahan ajar dinyatakan layak oleh validator kemudian bahan ajar di uji cobakan kepada peserta didik. Ketika peserta didik selesai belajar jurnal penyesuaian perusahaan dagang menggunakan bahan ajar, peserta didik diberikan angket untuk respon dari penggunaan bahan ajar tersebut. Dari hasil angket respon peserta didik didapatkan 90,23% respon positif. Tingginya hasil ini mengindikasikan bahwa Bahan Ajar Multimedia Presentasi Interaktif Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang bisa meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil angket respon peserta didik, pada aspek pembelajaran menggunakan bahan ajar multimedia presentasi interaktif respon peserta didik memperoleh rata-rata 84,67% respon positif, pada aspek materi memperoleh rata-rata 91,25% respon peserta didik, dan pada aspek media memperoleh rata-rata 94,76% respon positif.

Pada saat melakukan uji coba peneliti mendapat masukan dari sebagian besar peserta didik untuk merubah jenis musik menjadi lebih *up beat*. Hal itu di tunjukkan

pada angket respon peserta didik dengan sub indikator musik yang di sajikan mendapatkan 43,33% respon positif. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik tersebut bahan ajar multimedia presentasi interaktif draf 1 menjadi draf 2 dengan diubahnya musik pada bahan ajar menjadi lebih *up beat*.

## PENUTUP

### Simpulan

Simpulan dalam penelitian ini yaitu : 1) bahan ajar multimedia presentasi interaktif dikembangkan melalui analisis karakteristik siswa, menentukan tujuan, pemilihan metode, media & bahan ajar, penggunaan media & bahan ajar, partisipasi & respon belajar, serta evaluasi & revisi, layak digunakan untuk mendukung pembelajaran akuntansi SMA Negeri 1 Gresik; 2) kelayakan bahan ajar berbasis multimedia presentasi interaktif pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang didukung oleh hasil validasi materi dengan memperoleh kategori baik pada rata-rata total dan kategori sangat layak pada persentase kelayakan materi, serta hasil validasi media dengan memperoleh kategori baik pada rata-rata total dan kategori sangat layak pada persentase kelayakan media; dan 3) hasil respon peserta didik dengan memperoleh kriteria sangat baik pada respon positif peserta didik terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disarankan kepada penelitian selanjutnya: dalam proses pengembangan bahan ajar perhatikan aspek musik, apabila menggunakan musik untuk membantu dalam memahami materi, gunakan musik yang menimbulkan semangat belajar peserta didik dan tidak membuat peserta didik mengantuk saat mempelajari materi; diharapkan tidak hanya berdasarkan satu Kompetensi Dasar, tetapi lebih dari satu KD; perlu diuji cobakan kepada seluruh peserta didik kelas XII IPS tidak hanya terbatas pada peserta didik kelas XII IPS 3 agar diperoleh data yang lebih valid.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi, Benny. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Adhim, Ma'dan Haikal. 2013. Profil Media Animasi Interaktif Materi Daur Biogeokimia untuk SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*. Vol. 2 (3).
- Amel, Bahloul. 2014. Students' Awareness of the Use of Poster, PowerPoint and Animated Video Presentations: A Case Study of Third Year Students of the Department of English of Batna University". *International Journal of Social, Behavioral, Economic, Business and Industrial Engineering*. Vol. 8 (11).

- Arsihna, Puja. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa CD Interaktif Berbasis Power Point Materi Usaha dan Energi untuk SMP Kelas VIII. *Jurnal FKIP UNS*. Vol. 5 (3).
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- B. Uno, Hamzah. 2008. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran (Perannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Jannatur Rahmah, Fia dan Susilo Wibowo, Joni. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X Ak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*. Vol. 2 (2).
- Khanifatul. 2013. *Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Komputer, Wahana. 2014. *PowerPoint 2013 untuk Presentasi Kreatif dengan Multimedia dan Animasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Leow, Fui-Theng. 2014. Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education in a Malaysian University. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*. Vol. 13 (2).
- Madcoms. 2014. *Presentasi Multimedia dengan PowerPoint 2013*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Noor, Muhammad. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Nurlatifah, Anissyafa'at. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Microsoft PowerPoint Interaktif pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul. *Jurnal PGSD Indonesia*. Vol. 1 (2).
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Model Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Ratnasari, Karmila. 2014. Ayat Jurnal Penyesuaian AJP Persuahaan Daagng (*Adjustmen Journal*), (Online), (<http://karmilaratnasari1d.blogspot.co.id/2014/09/ay-at-jurnal-penyeseuaian-ajp-perusahaan.html>, diakses 25 Januari 2017).

- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- S. Sadiman, Arief, Raharjo, R., Haryono, Anung dan Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadie, Didi dan Darmawan, Deni. 2012. *Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk dan Agung, Leo. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Widada. 2010. *Mudah Membuat Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Guru & Profesional*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama."

