

# Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolangu

**Rindang Andiarsa**

Program studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email : [andiarsa.rindang@gmail.com](mailto:andiarsa.rindang@gmail.com)

**Suci Rohayati**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Email : [sucirohayati@unesa.ac.id](mailto:sucirohayati@unesa.ac.id)

## Abstrak

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang signifikan terhadap siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran menggunakan lectora inspire., dan mengetahui tingkat kelayakan pengembangan menggunakan aplikasi lectora inspire sebagai multimedia interaktif pada pembelajaran akuntansi keuangan materi rekonsiliasi bank. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan Sadiman, yang melalui 6 tahap. Uji coba dilakukan dengan 20 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolangu. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase. Hasilnya menunjukkan persentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 87,23% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 82% dengan kriteria sangat layak. Persentase yang diperoleh dari hasil respon siswa sebesar 97,14% dengan kriteria sangat baik. Dan persentase dari keseluruhan hasil uji validasi dan respon siswa sebesar 88,79% dengan kriteria sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis lectora inspire layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, Lectora Inspire, Rekonsiliasi Bank

## Abstract

The use of interactive multimedia in the learning process shows significant results to students. The purpose of this research is to produce the product in the form of instructional media using Lectora inspire application, and to know the feasibility level of development using Lectora inspire application as an interactive multimedia on learning the financial accounting of bank reconciliation material. This research is a type of research development with Sadiman development model, which through 6 stages. A trial conducted with 20 students class XI Accounting SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. The technique of collecting data using study sheet, validation sheet, and student response questionnaire. The data obtained were analyzed descriptively by percentage technique. The results show the percentage obtained from media experts amounted to 87.23% with very reasonable criteria. Percentage gained from material experts by 82% with very reasonable criteria. The percentage obtained from the student response result of 97.14% with very good criteria. And the percentage of whole validation test results and student responses of 88.79% with criteria very feasible. So it can be concluded that the interactive multimedia-based Lectora inspire feasible for use in the learning process.

**Keywords:** Interactive Multimedia, Lectora Inspire, Bank Reconciliation

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan pemerintah dalam rangka mewujudkan pembangunan nasional sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah mengupayakan berbagai hal agar kualitas pendidikan di Indonesia bisa berkembang dan maju, salah mengganti

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang diganti oleh Kurikulum 2013 yang dianggap lebih tepat dan efisien sesuai dengan perkembangan zaman. Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap dalam menghadapi masa depan. Karena itu kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan.

Perkembangan teknologi juga mempengaruhi pendidikan di Indonesia. Salah

satu produk teknologi pendidikan yang disumbangkan pada dunia pendidikan adalah *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Menurut Darmawan (2013) *E-learning* pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui teknologi informasi. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi penggunaan media pembelajaran yang semakin bervariasi. Darmawan (2013) menyatakan *e-learning* itu perlu diciptakan seolah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet.

Proses belajar mengajar ataupun kegiatan belajar mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru, instruktur) ataupun secara tidak langsung (Sadiman, 2014). Seseorang telah belajar kalau terdapat perubahan tingkah-laku dalam dirinya. Proses belajar adalah mengalami, berbuat mereaksi dan melampaui (*under going*), dan proses belajar timbul karena ada suatu niatan.

Akuntansi adalah kegiatan pengikhtisaran, mencatat sebuah transaksi keuangan. Akuntansi sendiri merupakan salah satu program keahlian yang ada pada sekolah menengah kejuruan, termasuk pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. Rekonsiliasi Bank adalah salah satu materi pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan pada kelas XI Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Rekonsiliasi Bank sendiri adalah skedul informasi yang menjelaskan setiap perbedaan antara catatan bank dan catatan kas nasabah. Jika perbedaan tersebut hanya berasal dari transaksi yang belum tercatat oleh bank, maka catatan kas nasabah (perusahaan penyeter) dianggap benar. Tetapi jika beberapa bagian dari perbedaan itu berasal dari pos-pos lain, maka catatan bank atau catatan perusahaan harus disesuaikan.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 1 Boyolangu memperoleh beberapa informasi sebagai berikut, sekolah ini sudah menerapkan kurikulum sesuai dengan yang ditetapkan oleh Permendikbud yaitu Kurikulum 2013. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mata pelajaran

akuntansi keuangan adalah diskusi dan ceramah, dan keterlaksanaannya relatif berlangsung dengan baik. Untuk penggunaan laboratorium akuntansi digunakan sesuai jadwal pelajaran yang membutuhkan komputer sebagai mediana, serta digunakan jika ada tambahan pelajaran. Pembelajaran materi rekonsiliasi bank dapat disampaikan dengan baik kepada siswa dengan penerapan pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013, dan respon dari siswa relatif baik. Sedangkan untuk media yang digunakan masih sebatas media power point sebagai alat presentasi biasa dan papan tulis untuk menyampaikan materi.

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Sadiman (2014) mengemukakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) Interaktif mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antarmubungan atau saling aktif. Menurut Prastowo (2015), multimedia interaktif adalah kombinasi dari media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Menurut Miarso (2013) karakteristik terpenting multimedia interaktif ini ialah siswa tidak hanya memerhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk melakukan interaksi selama mengikuti pelajaran. Menurut Sudjana (2013) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam menggunakan media pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pengajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pengajaran, menggunakan media sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media dalam proses belajar siswa. Kedua, guru terampil membuat media pengajaran sederhana untuk keperluan pengajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis, dan beberapa media tiga dimensi, dan media proyeksi. Ketiga, pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pengajaran.

Saat ini banyak alternatif pilihan aplikasi untuk membuat media pembelajaran, salah satunya adalah *Lectora Inspire* yang diciptakan oleh *Trivantis Corporation*. Aplikasi ini memang diciptakan untuk kebutuhan *e-learning*. *Lectora Inspire* dapat digunakan dalam pembelajaran *online* maupun *offline* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. Mas'ud (2012) mendefinisikan *Lectora* adalah alat pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*), yang juga dikenal sebagai perangkat lunak *authoring*, dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. Terdapat beberapa keunggulan dari aplikasi *Lectora Inspire* salah satunya fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran. Aplikasi atau alat ini memiliki antarmuka atau tampilan yang hampir sama dengan *Microsoft power point*, sehingga memudahkan pengembang pemula untuk membuat sebuah multimedia pembelajaran interaktif, yaitu berisi menu utama yang terdiri dari *file, home, design, insert, test&survey, tools, view, properties*. Selanjutnya *toolbar* yang terdiri dari fitur-fitur seperti *insert image* untuk memasukan gambar, *insert action* untuk menambahkan aksi atau efek yang diinginkan, dan *insert test & Survey* untuk memasukan jenis dan bentuk tes maupun survei. Untuk bagian selanjutnya adalah *title explorer* untuk mempermudah pengguna mengelola slide atau bagian dalam multimedia pembelajaran, dan bagian yang terakhir adalah *page/halaman*.

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran menunjukan hasil yang signifikan terhadap siswa. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukan kelayakan multimedia interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Mega Astutik (2016), menunjukan bahwa skor penilaian multimedia interaktif oleh para ahli dan respon siswa adalah 87,37% yang termasuk kategori sangat layak. Hasil posttest yang diikuti 39 siswa menghasilkan ketuntasan sebesar 94,87% dengan rincian jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 orang dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 37 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan layak

diterapkan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sahat Siagian (2014), menunjukan hasil bahwa menurut ahli materi mendapatkan persentase 50% dengan kategori baik, sedangkan menurut ahli media keseluruhan dari desain media dinilai baik, hasil penilaian terhadap kelompok kecil mengatakan sangat baik untuk kesesuaian materi dan pembelajaran, dan secara keseluruhan dikategorikan baik.

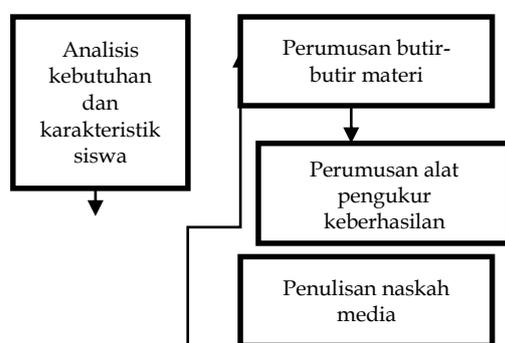
Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan sebuah media untuk pembelajaran yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolangu".

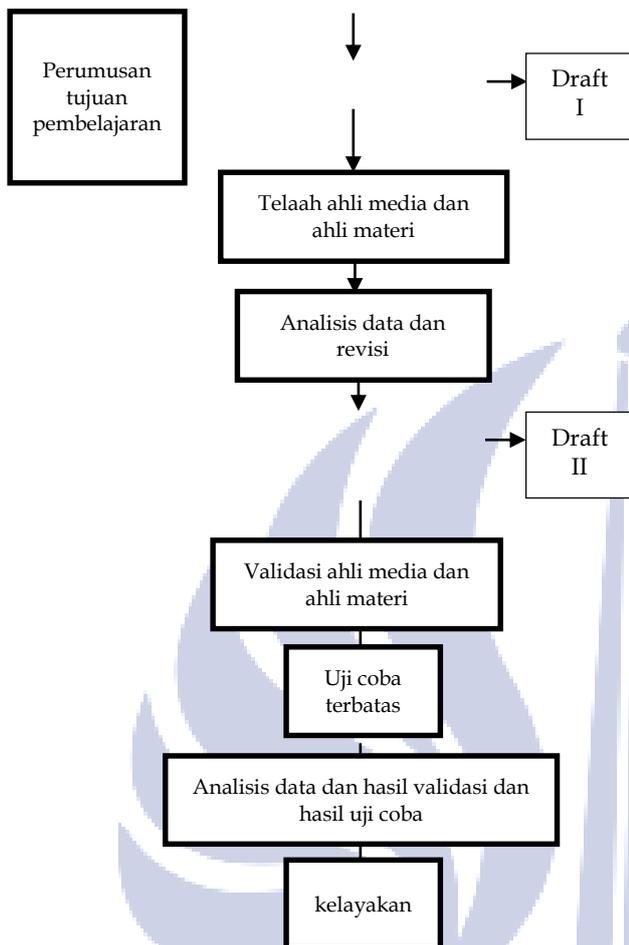
## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) menurut Sugiyono (2016) *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Borg dan Gall dalam (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa penelitian pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan atau pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Lectora Inspire* pada materi rekonsiliasi bank dengan model pengembangan Sadiman (2014) yang terdiri dari 6 tahap kegiatan, yaitu: analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, dan tes/ uji coba.

Tahap pengembangan media pembelajaran ini mengikuti alur model pengembangan Sadiman (2014). Rancangan pengembangan adalah sebagai berikut:





**Gambar 1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Interaktif Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Model Sadiman**  
**Sumber: Sadiman (2014)**

Jenis penelitian ini adalah pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan berupa multimedia interaktif berbasis aplikasi *lectora inspire* pada materi rekonsiliasi bank yang mengacu pada model pengembangan Sadiman (Analisis karakteristik dan kebutuhan siswa, perumusan tujuan pembelajaran, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, tes/ uji coba)

Desain penelitian ini menggunakan bentuk *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One-Shot Case Study* yaitu siswa diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari lembar telaah, lembar validasi, dan lembar angket respons siswa. Teknik analisis data yaitu analisis telaah ahli, validasi ahli terhadap multimedia interaktif, dan analisis angket respons siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Rekonsiliasi Bank

Secara keseluruhan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* yang dilaksanakan peneliti mengikuti model pengembangan Sadiman (2014) yang terdiri dari tahap analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan pembelajaran, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media dan tes/ uji coba.

Tahapan *pertama* yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis kebutuhan dan karakteristik siswa yaitu mengetahui kebutuhan siswa, serta pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki siswa. Berdasarkan analisis yang diperoleh di SMK Negeri 1 Boyolangu, siswa kelas XI Akuntansi berusia 16-17 tahun, menurut Trianto (2010) maka dari itu siswa dapat menyelesaikan masalah dengan cara yang lebih baik dan kompleks.

*Kedua*, Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dengan menganalisis kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, kemudian menentukan tujuan pembelajaran. Hasil dari perumusan tujuan pembelajaran mencakup dua ranah yang harus ditempuh oleh siswa, yaitu pengetahuan dan keterampilan.

**Tabel 1. Tujuan Pembelajaran**

|              |  |
|--------------|--|
| Pengetahuan  | Melalui pengamatan siswa mampu menjelaskan proses penyusunan laporan rekonsiliasi bank dan pencatatan pos-pos penyesuaian. |
| Keterampilan | Melalui diskusi kelompok siswa dapat menyusun laporan rekonsiliasi bank dan mencatat pos-pos penyesuaian.                  |

**Sumber: Data diolah Peneliti (2017)**

*Ketiga*, materi-materi yang sudah disusun, selanjutnya akan diinput ke dalam multimedia interaktif berbasis *lectora inspire*. Perumusan butir-butir materi disusun secara sistematis dan merinci konsep-konsep yang relevan dengan materi.

*Keempat*, yaitu perumusan alat pengukur keberhasilan, dalam penelitian pengembangan ini alat pengukur keberhasilan berupa soal

latihan, lembar telaah, lembar validasi, dan angket respon siswa.

*Kelima*, yaitu penulisan naskah media pada tahap ini dimulai dengan membuat rancangan awal yang meliputi konsep awal multimedia dan desain sebelum dilakukannya telaah oleh para ahli.

*Keenam*, tahap ini merupakan tahap yang terakhir dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire*. Pada tahap ini, dilakukan telaah, revisi, validasi dan uji coba terbatas.

## 2. Kelayakan Multimedia Interaktif Akuntansi Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Rekonsiliasi Bank

Kelayakan multimedia interaktif akuntansi berbasis *lectora inspire* ini diukur dari lembar validasi ahli media dan ahli materi serta didukung dari hasil respon siswa.

Data hasil validasi ahli dianalisis dengan teknik persentase kemudian diinterpretasikan hasilnya. Angket validasi ahli media diadaptasi dari Arsyad (2014). Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi para ahli untuk setiap komponen.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Media**

| No | Variabel                    | Persentase     | Kriteria Kelayakan  |
|----|-----------------------------|----------------|---------------------|
| 1  | Kualitas Isi dan Tujuan     | 85%            | Sangat Layak        |
| 2  | Kualitas Instruksional      | 90%            | Sangat Layak        |
| 3  | Kualitas Teknik             | 86,67%         | Sangat Layak        |
|    | <b>Persentase</b>           | <b>261,67%</b> | -                   |
|    | <b>Rata-rata Persentase</b> | <b>87,23%</b>  | <b>Sangat Layak</b> |

Sumber: Data diolah Peneliti (2017)

Pada variabel kualitas isi dan tujuan, diperoleh kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut maka kualitas isi dan tujuan dari media sudah memenuhi aspek ketepatan konsep dengan tujuan pembelajaran, kepentingan, keseimbangan, dan kesesuaian dengan situasi siswa. Hal ini terbukti dari konsep media pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu konsep media sudah memuat kompetensi pengetahuan dan keterampilan.

Pada variabel kualitas instruksional memperoleh kriteria layak. Media sudah dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan dapat digunakan diberbagai kesempatan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh konsep media yang dirancang untuk pembelajaran kurikulum 2013, yaitu proses mengamati, mengumpulkan informasi/mencoba, menalar.

Pada variabel yang terakhir yaitu variabel kualitas teknik, diperoleh kriteria sangat layak. Media sudah dinyatakan memenuhi aspek keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan yang menarik, dan kualitas pengelolaan media yang mendukung pembelajaran interaktif.

Dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi dari segi kelayakan media, hal ini didukung oleh rata-rata persentase sebesar 87,23%.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi**

| No | Variabel                    | Persentase     | Kriteria Kelayakan  |
|----|-----------------------------|----------------|---------------------|
| 1  | Kualitas Isi dan Tujuan     | 86,67%         | Sangat Layak        |
| 2  | Kualitas Instruksional      | 77,14%         | Layak               |
| 3  | Kualitas Teknik             | 80%            | Sangat Layak        |
|    | <b>Persentase</b>           | <b>243,81%</b> | -                   |
|    | <b>Rata-rata Persentase</b> | <b>82%</b>     | <b>Sangat Layak</b> |

Sumber: Data diolah Peneliti (2017)

Dari hasil perolehan tersebut, maka materi yang telah disusun dalam multimedia interaktif telah menunjukkan ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, dan kesesuaian dengan kurikulum 2013.

## 3. Respon Siswa terhadap Multimedia Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Rekonsiliasi Bank

Respon siswa diperoleh melalui tahap uji coba terbatas dengan menggunakan

multimedia interaktif yang telah divalidasi ahli. Uji coba terbatas pada 20 peserta didik dari kelas XI Akuntansi 4 SMK Negeri 1 Boyolangu.

Respon siswa diperoleh dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada siswa kelas XI Akuntansi 4 SMK Negeri 1 Boyolangu yang berjumlah 20 Siswa. Berikut adalah rekapitulasi hasil respon siswa.

**Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa**

| No | Variabel                    | Persentase    | Kriteria Kelayakan |
|----|-----------------------------|---------------|--------------------|
| 1  | Kualitas Isi dan Tujuan     | 90%           | Sangat Baik        |
| 2  | Kualitas Instruksional      | 98%           | Sangat Baik        |
| 3  | Kualitas Teknis             | 98%           | Sangat Baik        |
|    | <b>Persentase</b>           | <b>291%</b>   | -                  |
|    | <b>Rata-rata Persentase</b> | <b>97,14%</b> | <b>Sangat Baik</b> |

**Sumber: Data diolah Peneliti (2017)**

Berdasarkan analisis hasil uji coba terbatas dapat dilihat dari hasil angket respon siswa pada variabel kualitas isi dan tujuan, diperoleh kriteria sangat baik. Berdasarkan dari perolehan tersebut, multimedia interaktif sudah memenuhi aspek ketepatan dan kesesuaian.

Pada variabel kualitas instruksional, diperoleh kriteria sangat baik (Riduwan, 2016). Berdasarkan perolehan tersebut, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif memberikan bantuan belajar, media lebih memberikan motivasi dalam mempelajari materi rekonsiliasi bank.

Pada variabel kualitas teknik, diperoleh kriteria sangat baik (Riduwan, 2016). Berdasarkan perolehan tersebut maka dapat dikatakan multimedia interaktif sudah memenuhi aspek keterbacaan yaitu gaya bahasa yang mudah dipahami, media mudah digunakan, kualitas tampilan atau tayangan yang menarik, dan memenuhi aspek kualitas pengelolaan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi keuangan khususnya pada materi rekonsiliasi bank dari segi respon siswa, yaitu

diperoleh rata-rata persentase sebesar 97,14% dengan kriteria interpretasi media menurut Riduwan (2016) yaitu  $\geq 81\%$  (sangat baik) dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Usyanti (2015).

**Tabel 5. Rekapitulasi Keseluruhan Hasil Uji Validasi dan Respon Siswa**

| No | Variabel                    | Persentase     | Kriteria Kelayakan  |
|----|-----------------------------|----------------|---------------------|
| 1  | Validasi oleh Ahli Media    | 87,23%         | Sangat Layak        |
| 2  | Validasi oleh Ahli Materi   | 82%            | Sangat Layak        |
| 3  | Respon Siswa                | 97,14%         | Sangat Baik         |
|    | <b>Persentase</b>           | <b>266,37%</b> | -                   |
|    | <b>Rata-rata Persentase</b> | <b>88,79%</b>  | <b>Sangat Layak</b> |

**Sumber: Data diolah Peneliti (2017)**

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran akuntansi keuangan khususnya pada materi rekonsiliasi bank di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolangu, dengan kriteria kelayakan media menurut Riduwan (2016) yaitu  $\geq 81\%$  (sangat layak) dan didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Usyanti (2015).

## PENUTUP

### Simpulan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi rekonsiliasi bank menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Sadiman (2014) yang terdiri dari 6 tahap.

Multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi rekonsiliasi bank sangat layak digunakan sebagai pilihan alternatif untuk digunakan guru dalam pembelajaran akuntansi keuangan khususnya pada materi rekonsiliasi bank.

Respon siswa terhadap multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* pada materi rekonsiliasi bank menunjukkan hasil yang sangat baik, hal ini dapat dilihat dari angket respon siswa yang diberikan

setelah siswa menggunakan media yang dikembangkan.

#### **Saran**

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* hanya sebatas menguji kelayakan media yang ditentukan berdasarkan penilaian dari validasi ahli media & grafis, ahli materi dan angket respon siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian eksperimen untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini S, Lia, dan Nathalia, Kirana, 2014. *Desain Komunikasi Visual : Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fadlillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Mas'ud, Muhamad. 2012. *Tutorial 1 : Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Miarso, Yusufhadi. 2013. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon, HM. 2015. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Riduwan. 2016. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Soemantri, Hendi. 2016. *Akuntansi Keuangan Untuk SMK/MAK Kelas XI*. Bandung: Armico.
- Sudjana, Nana. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanto, Eko. 2012. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Cerdas Istimewa*. Yogyakarta: PUSTAKA BELAJAR.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.