

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS: SMA BINA MULYA GADING REJO, PRINGSEWU)

Heni Sulistiani¹, Dedi Darwis², Dwi Shinta M. Silaen³, Diana Marlyna⁴

^{1,2}Sistem Informasi Akuntansi, ^{3,4}Sistem Informasi

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia,
Jln. ZA Pagar Alam No. 9-11, Kedaton, Bandar Lampung, Lampung, 35142, Indonesia

E-mail: ¹henisulistiani@teknokrat.ac.id, ²darwisdedi@teknokrat.ac.id,

³dwishintams@gmail.com, ⁴dianamarlyna@teknokrat.ac.id

ABSTRAK

Teknologi sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Perkembangan Teknologi yang pesat saat ini sangat membantu dan mempermudah segala bidang kehidupan terutama pada bidang pendidikan. Teknologi pendidikan sering dihubungkan dengan teori belajar dan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Akuntansi Persediaan Metode Average Berbasis Multimedia di SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Akuntansi Persediaan Metode Average Berbasis Multimedia dan untuk menghasilkan produk Multimedia Interaktif, mendeskripsikan kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli dan respon siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan multimedia Luther berdasarkan Sutopo yang terdiri dari Konsep, Desain, Pengumpulan Bahan, Pembuatan, Pengujian menggunakan ISO 9126 dengan perhitungan SPSS. Media ini diujicobakan pada 32 siswa dan 3 guru SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash pada pokok bahasan Akuntansi Persediaan Metode Average yang telah dikembangkan, termasuk dalam kriteria baik untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (dari penilaian ahli materi dan siswa memberikan nilai Cronbach alpha untuk variabel kepuasan sebesar 0.931).

Kata kunci—akuntansi, average, media pembelajaran, multimedia

ABSTRACT

Technology has become an integral part of human life. The rapid development of technology at this time is very helpful and facilitates all areas of life, especially in the field of education. Educational technology is often associated with learning and learning theory. This study aims to develop learning media for Multimedia-Based Average Inventory Accounting Method at Bina Mulya Gading Rejo High School, Pringsewu. This study also aims to determine the feasibility of learning media based on Multimedia Average Inventory Accounting and to produce Interactive Multimedia products, describing the feasibility of media based on expert judgment and student responses. This study uses Luther's multimedia development model based on Sutopo which consists of Concept, Design, Material Collection, Manufacture, Testing using ISO 9126 with SPSS calculations. This media was tested on 32 students and 3 teachers at Bina Mulya Gading Rejo High School, Pringsewu. Based on the results of research data analysis, it can be concluded that the learning media using Macromedia Flash on the subject of Accounting Average Average Inventory that has been developed, included in the good criteria to be used as learning media (from the assessment of material experts and students giving Cronbach alpha values for satisfaction variables of 0.931).

Keywords—accounting, average, learning media, multimedia

1. PENDAHULUAN

Teknologi sudah menjadi bagian tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Perkembangan Teknologi yang pesat saat ini sangat membantu dan mempermudah segala bidang kehidupan terutama pada bidang pendidikan. Teknologi pendidikan sering dihubungkan dengan teori belajar dan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dengan lingkungan. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan seharusnya dapat memberikan kemudahan terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran terjadi adanya proses penyampaian informasi, yang dapat menggunakan alat-alat sebagai penyampai informasi atau materi. Alat-alat penyampai informasi inilah yang disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi memberikan gambaran baru bagi kalangan peneliti untuk dapat mengembangkan teknik pembelajaran yang lebih menarik [1].

Hasil wawancara dengan guru di SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu terdapat 80% siswa yang kurang memahami materi akuntansi persediaan khususnya metode *average*. Dalam satu kelas terdapat 40 siswa, yang dapat memahami hanya sekitar 10 orang siswa, selebihnya kurang memahami. Saat ini, metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menjelaskan akuntansi hanya dilakukan dengan metode ceramah dan praktikum. Hal tersebut membuat siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang monoton. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi, maka metode pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh sekolah tidaklah cukup [2]. Sehingga sangat diperlukan media pembelajaran, karena siswa saat ini lebih menyukai penggunaan teknologi dengan seiringnya perkembangan zaman.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar agar tujuan belajar yang direncanakan dapat tercapai [3]. Selain itu, guru pendidik juga dapat menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam situasi yang berbeda dan dapat menciptakan suasana yang emosional yang sehat diantara siswa [4]. Media pembelajaran ini dapat berupa visual, audio maupun audio visual. Untuk itu, perlu dikembangkan metode pembelajaran yang interaktif, efektif dan efisien serta berbasis teknologi dalam mempelajari akuntansi persediaan metode *average* agar mempermudah proses belajar siswa dalam memahami pengelolaan persediaan pada perusahaan dagang.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang memiliki arti secara harfiah yaitu “tengah”, “perantara”, atau “pengantar” [4]. Sedangkan dalam bahasa Arab, media memiliki arti sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan [5]. Sedangkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran [6]. Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan [15, 16]. Kegunaan media atau alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar, diantaranya:

1. Memperjelas dalam penyajian pesan agar tidak terlalu banyak menggunakan kata-kata tertulis atau hanya kata lisan,
2. Mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,

3. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat memotivasi siswa dalam belajar, adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya,
4. Guru dapat memberikan perangsang yang sama kepada seluruh siswa, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

2.2 Persediaan

Persediaan (*inventory*) didefinisikan sebagai barang dagang yang disimpan oleh perusahaan untuk dijual kepada pelanggan [7]. Sedangkan, persediaan menurut pernyataan standar akuntansi keuangan adalah aktiva yang tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal perusahaan, aktiva dalam proses produksi dan atau dalam perjalanan atau dalam bentuk bahan untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa, persediaan juga meliputi barang yang dibeli dan disimpan untuk dijual kembali [8]. Beberapa metode yang digunakan dalam pencatatan akuntansi persediaan, diantaranya metode periodik, perpetual dan rata-rata (*average*).

Pencatatan persediaan dengan menggunakan periodik hanya melakukan pencatatan pada transaksi penjualan (hanya pendapatan), tidak ada ayat jurnal yang dibuat pada saat penjualan untuk mencatat harga pokok penjualan. Dalam metode perpetual, akan mencatat semua pembelian dan penjualan barang dagang dicatat dengan menggunakan stock card atau kartu persediaan. Sedangkan metode *average* akan mencatat biaya setiap barang ditentukan berdasarkan biaya rata-rata dari barang yang serupa pada awal periode dan biaya barang serupa yang dibeli atau diproduksi selama periode. Pendekatan ini merupakan suatu pendekatan yang realistis dan paralel dengan arus barang, khususnya jika unit-unit persediaan yang identik ternyata tercampur baur. Metode harga perolehan rata-rata menetapkan harga item-item dalam persediaan berdasarkan berdasarkan harga perolehan rata-rata atas semua barang yang sama dan tersedia selama periode.

Kegunaan metode *average* biasanya berdasarkan alasan praktik dari pada konseptual. Metode ini mudah diaplikasikan, obyektif, dan bukan subyektif untuk memanipulasi laba seperti metode persediaan lain. Selanjutnya, metode *average* seringkali tidak mungkin mengukur aliran fisik secara khusus pada persediaan dan oleh karenanya metode ini lebih baik untuk item-item harga pokok atas basis rata-rata harga.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, digunakan metode pengumpulan data berupa:

3.1.1 Studi Literatur

Dalam penelitian ini penulis melakukan metode kepustakaan yang dilakukan dengan cara mengutip dari jurnal yang berkaitan dengan media pembelajaran serta membaca buku-buku berhubungan dengan persediaan metode *average* pada perusahaan dagang.

3.1.2 Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab atau wawancara kepada pihak Sekolah dengan permasalahan yang dibahas. Dalam melakukan wawancara mengenai tentang Proses pembelajaran Akuntansi Persediaan metode *average* pada perusahaan dagang.

3.1.3 Observasi

Peneliti menggunakan metode ini, untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran siswa. Dengan tujuan untuk mendapatkan data yang benar dan akurat serta mempermudah dalam penelitian.

3.1.4 Penyebaran Kuesioner

Kuesioner atau angket adalah alat pengumpul informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden [9]. Kuesioner dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada para siswa di SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu untuk mendapatkan informasi tentang layak atau tidaknya sistem yang akan dibuat. Instrumen kuesioner pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, guru, dan siswa sebagai bahan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penilaian menggunakan 4 alternatif jawaban: sangat baik, baik, kurang, dan sangat kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik = 4, baik = 3, kurang = 2, dan sangat kurang = 1.

3.2 Metode Pengembangan Multimedia

Pada tahap ini untuk menentukan tujuan, jenis, kegunaan dan siapa saja yang akan menjadi sasaran dalam pembuatan aplikasi multimedia. Pada penelitian ini tujuan dari pengembangan media pembelajaran akuntansi persediaan metode *average* berbasis multimedia adalah untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran akuntansi persediaan. Pada media pembelajaran akuntansi persediaan metode *average* berbasis multimedia ini menggabungkan unsur suara, teks, gambar, animasi dan video. Pada visual media pembelajaran ini menggunakan teks, gambar, dan animasi yang interaktif, media pembelajaran ini juga menggunakan audio yaitu berupa narasi pada materi. Di dalam media pembelajaran ini terdapat soal-soal evaluasi yang menuntut siswa untuk melakukan gerakan atau kinestetik dalam mengerjakan soal evaluasi. Jenis aplikasi ini merupakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, adapun yang menjadi sasaran pengguna yaitu siswa dan guru. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan pada deskripsi konsep berikut :

Tabel 1. Deskripsi Konsep

Judul	Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia
Audiens	Siwa dan Guru
Durasi	Tidak terbatas (<i>Unlimited</i>)
Image	Format *.png dan gambar bertipe <i>vector</i> yang dibuat sebagai gambar dan animasi
Audio	Vokal dan instrument dengan format *.wav dan *.mp3
Animasi	Animasi pada gambar dan tombol
Interaktif	Penggunaan tombol navigasi yang memungkinkan <i>user</i> menuju halaman yang diinginkan

3.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi dua, yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan sistem. Fungsi utama dari media pembelajaran akuntansi perusahaan dagang ini adalah untuk membantu proses belajar mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. Berikut adalah kebutuhan fungsional pada media pembelajaran akuntansi biaya berbasis multimedia:

- a. Aplikasi ini dapat menampilkan materi
- b. Aplikasi ini menampilkan contoh soal dan latihan

2. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non fungsional dilakukan untuk mengetahui perilaku yang dimiliki oleh sistem. Spesifikasi kebutuhan non fungsional melibatkan analisis perangkat keras/*hardware*, dan analisis perangkat lunak/*software*.

a. Analisis Perangkat Keras/*Hardware*

Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan untuk mengimplementasikan sistem ini adalah 1 unit personal komputer, 1-unit monitor, 1 buah *keyboard* dan *mouse* yang akan digunakan untuk penginputan data. Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan yaitu alat yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu *Processor Intel Core-i3*, *Memory 2 GB*, *Harddisk 500 GB*, *Monitor 18 inc*, *Keyboard* dan *Mouse*.

b. Analisis Perangkat Lunak/*Software*

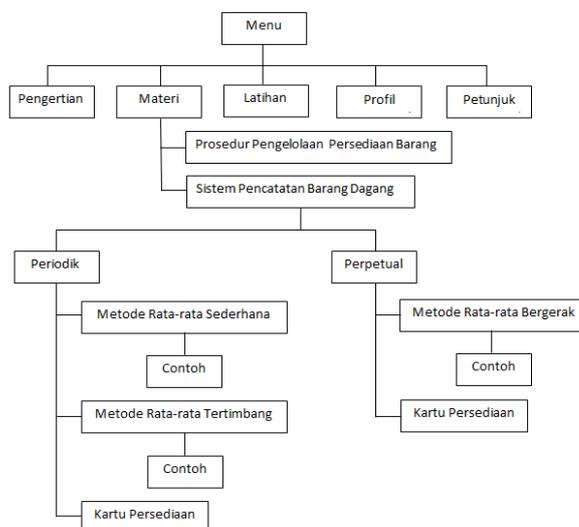
Perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan dalam implementasi sistem aplikasi ini adalah alat yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu Sistem Operasi *Microsoft Windows 7*, *Macromedia Flash 8.0*.

3. Perancangan (*Design*)

Perancangan atau *Design* merupakan tahapan pembuatan spesifikasi pembuatan arsitektur program yang akan dibuat termasuk gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Pada tahap ini disusun spesifikasi aplikasi berupa perancangan struktur navigasi, perancangan *flowchart*, dan *storyboard*.

a. Struktur Navigasi

Struktur navigasi menggambarkan hubungan antar aktivitas pada aplikasi media pembelajaran. Jenis struktur navigasi yang digunakan untuk merancang alur aplikasi media pembelajaran akuntansi perusahaan dagang adalah struktur navigasi hirarki.



Gambar 1. Struktur Navigasi

b. Perancangan *Flowchart View*

Flowchart view menggambarkan alur tombol yang terhubung antara masing – masing *scene*, tahapan perancangan *flowchart view* ini bertujuan untuk memudahkan dalam pembuatan alur tombol yang ada dalam program pembelajaran.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan atau *assembly* merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan media pembelajaran multimedia berdasarkan *storyboard*, *flowchart*, struktur navigasi yang berasal dari tahap perancangan (*design*). Semua objek atau elemen multimedia digabungkan menjadi satu kesatuan aplikasi dan diintegrasikan menggunakan *software Macromedia Flash 8.0* [12, 13].

5. Perancangan *Storyboard*

Storyboard merupakan deskripsi tiap tampilan (*scene*) dengan mencantumkan semua obyek multimedia serta *link* ke *scene* lain sesuai alur cerita dari deskripsi komponen-komponen aplikasi yang akan dirancang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa tampilan yang ada dalam media pembelajaran akuntansi persediaan metode *average* adalah sebagai berikut:

a. Halaman Awal (Menu Utama)

Halaman ini merupakan tampilan pertama pada saat program dijalankan. Pada menu utama ini terdapat delapan tombol yaitu tombol musik dimana akan memunculkan suara, tombol mute untuk mematikan suara, tombol profil yang berisi biodata diri penulis, tombol exit untuk keluar dari program, tombol latihan berisi soal-soal latihan, tombol petunjuk berisi keterangan fungsi-fungsi tombol pada program, tombol pengertian berisi definisi dari persediaan barang dan metode *average*, tombol materi berisi materi sistem pencatatan persediaan dan terdapat video metode *average*.



Gambar 2. Halaman awal media pembelajaran

b. Halaman Teori Dasar

Berisi *slide* pengertian persediaan barang dan metode *average*. Pada tampilan ini terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama, tombol musik dimana akan memunculkan suara, tombol *mute* untuk mematikan suara.



Gambar 3. Halaman Teori Dasar

c. Halaman Latihan Soal

Pada halaman ini terdapat tombol yaitu pilihan jawaban soal, tombol navigasi *next* dan *back* untuk lanjut dan kembali dari halaman yang dibuka, tombol musik dimana akan memunculkan suara, tombol *mute* untuk mematikan suara, tombol *home* untuk kembali ke menu utama, dan terdapat sekor nilai untuk menampilkan nilai sementara.



Gambar 4. Halaman Latihan Soal

d. Halaman Petunjuk Penggunaan

Pada halaman ini terdapat petunjuk tombol navigasi pada media pembelajaran, tombol musik dimana akan memunculkan suara, tombol *mute* untuk mematikan suara, tombol *home* untuk kembali ke menu utama.



Gambar 5. Halaman Petunjuk Penggunaan

Pada penelitian ini dilakukan pengujian sistem menggunakan ISO 9126 dengan enam karakteristik yaitu *Functionality*, *Reliability*, *Usability*, *Efficiency*, *Portability*, *Maintannability* [10]. Pada penelitian ini menggunakan satu karakteristik yaitu *Usability*. *Usability* dibagi menjadi 4 sub-karakteristik yaitu:

- a. *Understandability*, kemampuan perangkat lunak dalam kemudahan untuk dipahami.
- b. *Learnability*, kemampuan *software* dalam kemudahan untuk dipelajari.
- c. *Operability*, kemampuan *software* dalam memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya.
- d. *Attractiveness*, kemampuan *software* dalam menarik pengguna.

Dalam menguji beberapa fungsionalitas aplikasi media pembelajaran. Instrumen pengujian berupa kuesioner akan digunakan untuk melakukan pengukuran. Terdapat 32 Siswa dan 3 orang guru dari SMA Bina Mulya Gading Rejo yang melakukan pengujian. Dalam penelitian ini skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert untuk pernyataan positif. Pengujian aspek *usability* dilakukan terhadap siswa SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu. Ada 32 responden (siswa) yang menilai aplikasi media pembelajaran, responden (siswa) mencoba aplikasi media pembelajaran terlebih dahulu, lalu menilai semua pertanyaan kuesioner yang sudah disediakan. Jumlah pertanyaan dalam kuesioner tersebut yaitu 15 pertanyaan.

Tabel 2. Hasil pengujian normalitas

Pertanyaan	Chi Square
1	0.380
2	0.552
3	0.216
4	0.882
5	0.093
6	0.001
7	0.458
8	0.666
9	0.666
10	0.666
11	0.552
12	0.804
13	0.417
14	0.380
15	0.552

Hasil uji validitas *Attractiveness* terdapat 8 pertanyaan yang sudah diuji 32 responden (siswa) maka terdapat 8 pertanyaan yang *valid* karena bobot *corrected item-total correlation* diatas standar 0.3. Dan *reliabilitas statistic* di dapat hasil *Cronbach's alpha* .893 dari 8 pertanyaan yang dimana nilai tersebut di atas nai bobot *reliabilitas statisich* 0.6. Dapat disimpulkan bahwa pertanyaan yang disajikan dalam kuesioner dapat diterima dengan baik dan *reliable*.

Hasil uji validitas *Operability* terdapat 2 pertanyaan yang sudah diuji 32 responden (siswa) maka terdapat 2 pertanyaan yang tidak *valid* karena bobot *corrected item-total correlation* dibawah standar 0.3. dan *reliabilitas statistic* di dapat hasil *Cronbach's alpha* -.555 dari 2 pertanyaan yang dimana nilai tersebut di bawah nai bobot *reliability statisich* 0.6. Dari pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa pertanyaan yang disajikan kurang dapat diterima dan kurang *reliable*.

Hasil uji validitas *Learnability* terdapat 2 pertanyaan yang sudah diuji 32 responden (siswa) maka terdapat 2 pertanyaan yang *valid* karena bobot *corrected item-total correlation*

diatas standar 0.3. dan *reliabilitas statistic* di dapat hasil *Cronbach's alpha* .673 dari 2 pertanyaan yang dimana nilai tersebut di atas nai bobot *reliability statisich* 0.6. Maka dapat disimpulkan bahwa pertanyaan tersebut dapat diterima dengan baik dan *reliable*.

Sedangkan hasil uji validitas *understandability* terdapat 3 pertanyaan yang sudah diuji 32 responden (siswa) maka terdapat 3 pertanyaan yang *valid* karena bobot *corrected item-total correlation* diatas standar 0.3. dan *reliability statistic* di dapat hasil *Cronbach's alpha* .896 dari 3 pertanyaan yang dimana nilai tersebut di atas nai bobot *reliability statisich* 0.6. Hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa pertanyaan tersebut dapat diterima dengan baik dan *reliable*.

Setelah dilakukan pengujian validitas dari masing-masing pertanyaa, selanjutnya dilakukan pengujian keseluruhan pertanyaan. Dari uji ke 14 pertanyaan, diperoleh nilai rata-rata kepuasan responden labih dari 0.3 dan dinyatakan valid. Sedangkan *Output reliability statistics* sebagai hasil dari analisis reliabilitas dengan teknik *Cronbach apha*. Dalam menentukan reliabilitas atau tidak dapat digunakan batas nilai alpha 0.6. Reliabilitas kurang dari 0.6 kurang baik sedangkan 0.7 dapat diterima dan diatas 0.8 adalah baik. Dari output diatas diketahui bahwa nilai *Cronbach alpha* untuk variable kepuasan sebesar 0.931 sehingga disimpulkan bahwa penelitian tersebut dapat diterima, baik dan *reliable*.

Setelah melakukan pengujian validitas pertanyaan, selanjutnya dilakukan pengujian normalitas *chi square*. Adapun alat pengujian yang digunakan oleh penulis yaitu dengan menggunakan tes *Chi Square* (Kai Kuadrat) [14]. Dalam hal ini untuk mengetahui apakah distribusi residual terdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 [11]. Uji normalitas *chi square* ini dilakukan bertujuan untuk menilai kuesioner data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji ini juga berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal yang diambil dari populasi.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai media pembelajaran akuntansi persediaan *Average* berbasis multimedia, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran akuntansi sebagai alat pembelajaran untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi persediaan metode *average* akuntansi perusahaan dagang, dimana konten yang dimuat dalam media pembelajaran ini terdiri dari materi, contoh dan latihan soal yang berupa pilihan ganda.

Tingkat kualitas didapatkan hasil yang telah diperoleh selama pelaksanaan penelitian dan pengembangan aplikasi didapatkan kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yaitu hasil pengujian kualitas menggunakan standar ISO 9126 dengan menggunakan karakteristik *Usability* dengan 4 subkarakteristik yaitu *Understandability*, *Learnability*, *Operability*, dan *Attractiveness* yang telah dilakukan terhadap 32 sampel siswa dan 3 orang guru, sehingga memperoleh nilai *Cronbach alpha* untuk variabel kepuasan sebesar 0.931 yang termasuk kedalam kategori baik dan dapat diterima untuk digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi persediaan *average* berbasis multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Rahadian, R. Restu and M.P. Wuriandietry, "Game Edukasi Pembelajaran Interaksi Mata bagi Anak Autis," Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi), 2018, p. 68-76.
- [2] S. Hernawan and A. Nugroho, "Rekayasa Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Organ pada Manusia Berbasis Web," Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi), 2015, p. 35-38.
- [3] Y. Tri and M. Sriyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi pada Pokok Bahasan Proses Entry Jurnal." Universitas Negeri Malang, 2012.
- [4] W. Wandah, "Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif," Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, Jember, Jawa Timur.
- [5] Arsyad, "Media Pembelajaran," Rajawali Pers, Jakarta, 2011.
- [6] M. Istiqlal, "Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika," Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor I, 2014.
- [7] Horngen and Harrison, "Akuntansi," Erlangga, Jakarta, 2007.
- [8] M. Hardi, "Memahami Akuntansi Dasar (Pendekatan Teknis Siklus Akuntansi)," Mitra Wacana Media, Jakarta, 2013.
- [9] Margono, "Metodologi Penelitian Pendidikan," Rineka Cipta, Jakarta, 2009.
- [10] ISO/IECFDIS 9126-1, "Information Technology Software Proudct Quality," ANSI, 2000.
- [11] G. Imam, "Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Edisi Ketujuh," Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2013.
- [12] Madcom, "Adobe Flash Professional CS6 untuk pemula," Yogyakarta: Andi, 2012.
- [13] S. Ariesto Hadi, "Multimedia Interaktif dan Flash," Yogyakarta: PT Graha Ilmu, 2003.
- [14] S. Bambang, "Analisis Regresis Terapan dengan SPSS," Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008.
- [15] F. Nur, "Pengembangan Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Myobpada SMK NU 01 Kendal, Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer", Jalur Studi Sistem Komputerisasi Akuntansi, Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer, Kendal, 2015.
- [16] Wahyuni, Nur, Anis and Susanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di SMK Surabaya," Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya, 2014.