

## Studi Literature: Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif untuk Memfasilitasi Belajar Mahasiswa pada Kondisi Covid-19 di Perguruan Tinggi

Marheni<sup>1</sup>, Kusnadi<sup>2</sup>

### Abstrak

Proses pembelajaran merupakan perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti akan beberapa hal. Baru-baru ini, pembelajaran dilakukan secara daring untuk meminimalisir dari penyebaran virus Covid-19. Pembelajaran daring dapat menimbulkan tingkat kebosanan yang bisa dialami oleh mahasiswa di berbagai perguruan tinggi negeri. Selain itu, mahasiswa juga menganggap pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran seperti Zoom, Google Meeting dan sebagainya terlalu monoton, karena sebagian mahasiswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Disisi lain mahasiswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari dosen saja. Pembelajaran yang dilakukan seperti itu, tidaklah cukup efektif diterapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa. Dari permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk memakai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk memfasilitasi siswa saat pembelajaran. Tujuan dari penulisan jurnal ini adalah untuk menganalisis terkait penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah akuntansi di perguruan tinggi. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah menggunakan studi literatur. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif dalam memfasilitasi siswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata kuliah akuntansi. Penggunaan media pembelajaran pada kondisi Covid-19 dapat menjadi alternatif mahasiswa untuk memahami dan mempelajari berbagai mata kuliah, termasuk akuntansi.

**Kata Kunci:** akuntansi; media; multimedia; perguruan tinggi

#### History:

Received : 13 Februari 2022

Revised : 09 Mei 2022

Accepted : 12 Mei 2022

Published : 19 Juni 2022

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Negeri Syaikh Aburrahman Siddik  
Bangka Belitung

\*Koresponden Penulis: [marheni.utama@gmail.com](mailto:marheni.utama@gmail.com)

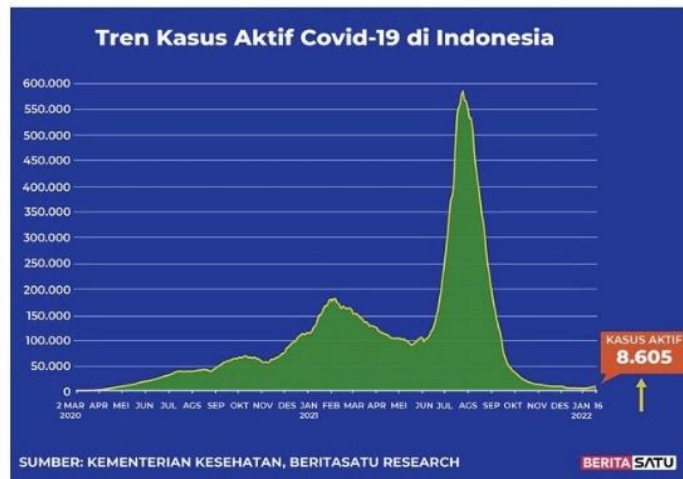
**Publisher:** LPM IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia

**Licensed:** This work is licensed under  
a [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



### PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 sudah melanda berbagai penjuru dunia. Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak wabah virus Covid-19. Seluruh aktivitas masyarakat mulai dibatasi oleh pemerintah, mulai dari aktivitas bekerja yang menerapkan Work From Home (WFH) sampai dengan aktivitas belajar juga dibatasi oleh pemerintah Indonesia. Hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir penyebaran virus Covid-19. Pada kenyataannya, pemerintah sudah menerapkan 3M yang dikenal dengan memakaimasker, menjaga jarak, dan mencuci tangan untuk meminimalisir penyebaran dari virus Covid-19. Selain itu, pemerintah juga menerapkan PSBB dan PPKM pada periode bulan tertentu (Tirta, et al. 2022). Hal tersebut juga dilakukan untuk mencegah penularan dari virus Covid-19.



Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui sejak Bulan Maret 2020 Hingga Agustus 2021 kasus aktif Covid-19 mengalami peningkatan secara terus menerus. Peningkatan drastis terkait virus Covid-19 terjadi pada bulan Juni hingga bulan Agustus 2021. Dimana puncak kasus terkait Covid-19 bisa mencapai lebih dari 550.000 subyek. Kemudian dari bulan Agustus 2021 hingga bulan Januari 2022 terjadi penurunan terkait kasus aktif covid-19. Hal tersebut dikarenakan pemberian vaksinasi gratis oleh pemerintah kepada masyarakat sudah dilakukan, bahkan vaksin tersebut sudah mulai sampai ke desa-desa kecil yang ada di Indonesia. Kasus aktif mengenai Covid-19 ini tercatat akhir pada tanggal 16 Januari 2022 berdasarkan sumber kementerian kesehatan adalah 8.605 subyek di seluruh Indonesia.

Pada proses pembelajaran selama pandemi Covid-19, pendidik (guru ataupun dosen) juga dilakukan secara daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan media yang berbasis online. Contoh media yang digunakan pada saat pembelajaran online adalah dengan menggunakan Zoom Meeting, Google Meeting dan lain sebagainya. Namun, pembelajaran yang dilakukan secara daring juga memiliki dampak bagi peserta didik, mahasiswa, guru, ataupun dosen. Dampak tersebut dapat berupa dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positif dari pembelajaran yang dilakukan secara daring adalah meminimalisir penyebaran dari virus Covid-19, sedangkan dampak negatif dari pembelajaran yang dilakukan secara daring adalah peserta didik/mahasiswa kurang lebih leluasa menikmati pembelajaran yang tengah dilakukannya. Ada beberapa mahasiswa yang mengeluh terkait pembelajaran yang dilakukan secara daring, karena pembelajaran yang dilakukan secara daring berbasis penugasan saja. Tidak ada materi ataupun pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Mahasiswa dituntut belajar mandiri dengan bahan pembelajaran yang digunakan adalah internet yang dapat diakses oleh mahasiswa. Selain itu, pembelajaran daring juga kurang efektif dilakukannya.

Pada masyarakat yang tinggal di daerah pedalaman atau yang ada di desa juga merasakan sulitnya pembelajaran yang dilakukan secara daring. Mahasiswa yang tinggal di daerah perdesaan juga merasakan kesulitan jaringan dalam mengikuti pembelajaran online. Selain itu, penggunaan paket data dalam pembelajaran daring juga memakan banyak finance. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan bantuan gratis berupa paket data kepada seluruh pelajar di Indonesia. Paket data tersebut diberikan dengan cara, pelajar mengupdate data terkait nomor telepon yang digunakan. Semua pelajar di Indonesia mulai dari Taman Kanak-kanak (TK) sampai dengan mahasiswa di perguruan tinggi akan dan telah mendapatkan bantuan kota gratis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Proses pendidikan merupakan salah satu dari pendidikan yang diberikan. Kualitas pembelajaran dapat digambarkan melalui kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pembelajaran bisa

dilakukan oleh pendidik untuk peningkatan kualitas pendidikan. Sejak adanya wabah Covid-19, mahasiswa dan guru melakukan aktivitas di rumah yang dikenal dengan sebutan Work From Home (WFH). Pendidikan yang dilakukan dengan menggunakan metode jarak jauh ini dilakukan agar pemerataan pendidikan di Indonesia bisa dilakukan. Pembelajaran jarak jauh ini disebagian universitas yang ada di Indonesia dikenal dengan sebutan PBJJ yaitu Program Belajar Jarak Jauh.

Setiap perguruan tinggi di Indonesia harus merubah cara belajar yang dilakukan selama pandemi Covid-19. Perubahan cara belajar yang dimaksudkan adalah perubahan belajar dari pembelajaran tatap muka (pembelajaran luring) ke pembelajaran online/daring. Adapun tujuan pengubahan proses pembelajaran tersebut adalah agar pembelajaran oleh pelajar tetap berjalan secara efektif dan efisien selama pandemi Covid-19. Perubahan lingkungan yang tengah dirasakan akibat pandemi Covid-19 harus dirasakan oleh perguruan tinggi, sehingga perguruan tinggi harus bisa beradaptasi dengan perubahan tersebut. Proses belajar mengajar harus tetap dilaksanakan oleh sejumlah perguruan tinggi walaupun kondisi lingkungan sedang menghadapi maraknya Covid-19. Dengan begitu, program pembelajaran jarak jauh ini merupakan tantangan tersendiri bagi sejumlah universitas atau perguruan tinggi di Indonesia.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan, pembelajaran daring dapat menimbulkan tingkat kebosanan yang bisa dialami oleh mahasiswa di berbagai perguruan tinggi negeri. Selain itu, mahasiswa juga menganggap pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran seperti Zoom, Google Meeting dan sebagainya terlalu monoton, karena sebagian mahasiswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Disisi lain mahasiswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari dosen saja. Pembelajaran yang dilakukan seperti itu, tidaklah cukup efektif diterapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif mahasiswa.

Dari permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk memakai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk memfasilitasi siswa saat pembelajaran. Media pembelajaran tersebut tidak hanya digunakan pada saat pembelajaran daring, namun bisa digunakan pada saat pembelajaran offline. Media merupakan alat yang dipakai oleh dosen untuk menyampaikan pesan kepada mahasiswa. Pesan yang dimaksudkan tersebut adalah materi mata kuliah yang berdasarkan RPS. Ada berbagai macam fungsi menurut Nurseto (2011) yaitu efektifnya pembelajaran yang akan dilakukan, penggunaan media akan membuat pembelajaran berlangsung dengan cepat, kualitas yang baik terkait proses pembelajaran akan tetap terjaga, dan hal-hal yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi konkrit dengan bantuan media pembelajaran. Selain itu, terdapat pula berbagai macam manfaat dari penggunaan media pembelajaran, diantaranya adalah pembelajaran yang dilakukan akan lebih menyenangkan, hal tersebut berdampak pada meningkatnya minat serta motivasi dari mahasiswa. Manfaat yang lain adalah penjelasan dari mata kuliah akan semakin jelas, minimnya penggunaan metode verbalisme dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan metode yang dipakai sudah beralih pada penggunaan media pembelajaran interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan respon positif terhadap beberapa kalangan mahasiswa, untuk membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan gabungan atau kombinasi dari berbagai macam media seperti video, gambar, suara, animasi dan sebagainya yang bisa digunakan bagi pengguna. Dalam penggunaannya media tersebut dapat memberikan umpan balik kepada pengguna (Novitasari, 2016).

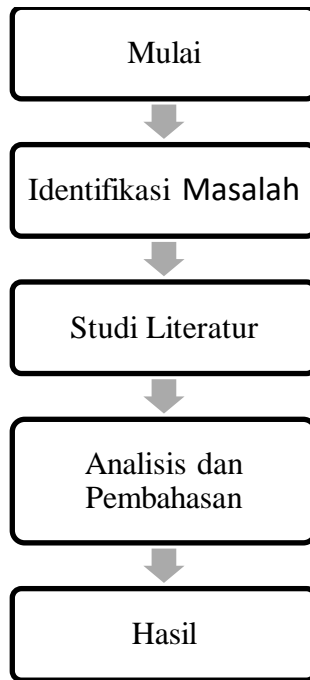
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maryani (2019) memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sangat tepat digunakan dalam pembelajaran akuntansi. Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat membantu mahasiswa dalam

memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan akuntansi. Komputerisasi akuntansi adalah salah satu mata kuliah yang diterapkan oleh dosen dengan menggunakan media pembelajaran. Ada berbagai uji yang dilakukan terkait media pembelajaran ini. Uji tersebut terdiri dari dua yaitu kualitas tampilan dan penyajian materi. Sebanyak 67% memaparkan kejelasan petunjuk, kemudian untuk kualitas tampilan didapatkan persentase sebesar 57%, untuk aspek animasi didapatkan persentase 47%, komposisi warna mendapatkan persentase 67%, kejelasan narasi/suara mendapatkan persentase 67%, dan daya dukung music mendapatkan persentase 67%. Kemudian untuk penilaian penyajian materi mendapatkan nilai persentase yang terdiri dari kejelasan umpan balik sebesar 67%, kemudahan dalam memahami kata sebesar 67%, kejelasan petunjuk sebesar 67%, kejelasan tujuan mendapatkan persentase 67%, kejelasan petunjuk belajar sebesar 67%, dan pernyataan bantuan belajar dengan program mendapatkan persentase sebesar 67%.

Berdasarkan paparan diatas, maka penulis mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi berbasis Multimedia Interaktif untuk Memfasilitasi Belajar Mahasiswa pada Kondisi Covid-19 di Perguruan Tinggi”. Tujuan dari penulisan ini yaitu menganalisis terkait penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah akuntansi di perguruan tinggi.

### **Metode**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terkait penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah akuntansi di perguruan tinggi. Jenis artikel yang dituliskan menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan studi literatur. Studi literatur yang dilakukan dalam penulisan artikel ini meliputi analisis dan juga telaah terkait buku, artikel, jurnal, atau sumber relevan lainnya yang berkesinambungan dengan judul. Menurut Zed (2014) studi literatur adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa sumber yang relevan, yang kemudian diikuti dengan langkah pencatatan dan baca sehingga menjadi hasil penelitian. Jurnal-jurnal, beberapa artikel, atau buku-buku bisa dijadikan sumber penelitian. Fenomena yang ada yang diperkuat dengan adanya sumber-sumber yang mukhtahir merupakan penelitian yang akan dilakukan kali ini. Kemudian Nazir (2014) berpendapat bahwa studi literatur dapat juga disebut dengan studi pustaka. Studi pustaka yang dimaksudkan disini adalah kegiatan yang berhubungan dengan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis terkait dokumen-dokumen, beberapa buku, beberapa laporan, beberapa catatan, beberapa literatur yang relevan untuk memecahkan masalah dari yang sedang dihadapi oleh peneliti. Teknik analisis data dilakukan dengan cara menelaah literatur yang relevan dengan judul dan mengkaji secara mendalam dan kritis terhadap temuan-temuan penelitian ini. Berikut adalah bagan 1 terkait metode penelitian yang akan dilakukan.



Sumber: (Rumetna, 2018)

### Hasil dan Diskusi

Pada proses pembelajaran selama pandemi Covid-19, pendidik (guru ataupun dosen) juga dilakukan secara daring. Pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan media yang berbasis online. Contoh media yang digunakan pada saat pembelajaran online adalah dengan menggunakan Zoom Meeting, Google Meeting dan lain sebagainya. Namun, pembelajaran yang dilakukan secara daring juga memiliki dampak bagi peserta didik, mahasiswa, guru, ataupun dosen. Dampak tersebut dapat berupa dampak positif dan juga dampak negatif. Dampak positif dari pembelajaran yang dilakukan secara daring adalah meminimalisir penyebaran dari virus Covid-19, sedangkan dampak negatif dari pembelajaran yang dilakukan secara daring adalah peserta didik/mahasiswa kurang lebih leluasa menikmati pembelajaran yang tengah dilakukannya. Ada beberapa mahasiswa yang mengeluh terkait pembelajaran yang dilakukan secara daring, karena pembelajaran yang dilakukan secara daring berbasis penugasan saja. Tidak ada materi ataupun pembelajaran yang diberikan oleh pendidik. Mahasiswa dituntut belajar mandiri dengan bahan pembelajaran yang digunakan adalah internet yang dapat diakses oleh mahasiswa. Selain itu, pembelajaran daring juga kurang efektif dilakukannya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Silaen (2021) yang memaparkan bahwa kurang efektifnya pembelajaran yang dilakukan secara online.

Kualitas pembelajaran dapat digambarkan melalui kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pembelajaran bisa dilakukan oleh pendidik untuk peningkatan kualitas pendidikan. Sejak adanya wabah Covid-19, mahasiswa dan guru melakukan aktivitas di rumah yang dikenal dengan sebutan Work From Home (WFH). Pendidikan yang dilakukan dengan menggunakan metode jarak jauh ini dilakukan agar pemerataan pendidikan di Indonesia bisa dilakukan. Pembelajaran jarak jauh ini disebagian universitas yang ada di Indonesia dikenal dengan sebutan PBJJ yaitu Program Belajar Jarak Jauh. Setiap perguruan tinggi di Indonesia harus merubah cara belajar yang dilakukan selama pandemi Covid-19. Perubahan cara belajar yang dimaksudkan adalah perubahan belajar dari pembelajaran tatap muka (pembelajaran luring) ke pembelajaran online/daring. Adapun tujuan pengubahan proses pembelajaran tersebut adalah agar pembelajaran oleh pelajar tetap berjalan secara efektif dan efisien selama pandemi Covid-19. Perubahan lingkungan yang tengah dirasakan akibat pandemi Covid-19 harus dirasakan oleh perguruan tinggi, sehingga perguruan tinggi harus bisa beradaptasi dengan perubahan tersebut. Proses belajar mengajar harus tetap

dilaksanakan oleh sejumlah perguruan tinggi walaupun kondisi lingkungan sedang menghadapi maraknya Covid-19. Dengan begitu, program pembelajaran jarak jauh ini merupakan tantangan tersendiri bagi sejumlah universitas atau perguruan tinggi di Indonesia.

Penggunaan teknologi dalam bidang perkuliahan, merupakan hal yang tidak baru lagi. Terlebih pada saat ini zaman sudah memasuki era 4.0, dimana semua pekerjaan dapat dilakukan dengan melibatkan mesin untuk mempermudah dalam proses pengerjaannya. Adanya teknologi yang berkembang saat ini, dapat digunakan oleh dosen untuk mengembangkan proses pembelajaran yang dapat mempermudah mahasiswa, terlebih lagi pada era pandemi Covid-19 ini semua kegiatan dilakukan di rumah, sehingga masyarakat Indonesia khususnya dosen dan juga mahasiswa juga harus memanfaatkan berbagai macam teknologi untuk tetap melaksanakan kegiatan. Ada berbagai dampak positif dari penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan, diantaranya adalah pengembangan sistem pendidikan akan semakin baik, penyajian materi mudah disampaikan, mengurangi berbagai hambatan yang dialami oleh pendidik, dosen, dan mahasiswa. Maksudnya adalah dengan adanya teknologi dapat mendukung proses pembelajaran saat pandemic Covid-19. Seperti diketahui bahwa segala aktivitas yang dilakukan di luar rumah dapat memungkinkan terjadinya virus Covid-19 sehingga pemerintah menerapkan WFH (*Work From Home*) termasuk kegiatan belajar mengajar (Maryani, 2019).

Media pembelajaran tersebut tidak hanya digunakan pada saat pembelajaran daring, namun bisa digunakan pada saat pembelajaran offline. Media merupakan alat yang dipakai oleh dosen untuk menyampaikan pesan kepada mahasiswa. Pesan yang dimaksudkan tersebut adalah materi mata kuliah yang berdasarkan RPS. Ada berbagai macam fungsi menurut Nurseto (2011) yaitu efektifnya pembelajaran yang akan dilakukan, penggunaan media akan membuat pembelajaran berlangsung dengan cepat, kualitas yang baik terkait proses pembelajaran akan tetap terjaga, dan hal-hal yang bersifat abstrak dapat diubah menjadi konkrit dengan bantuan media pembelajaran. Selain itu, terdapat pula berbagai macam manfaat dari penggunaan media pembelajaran, diantaranya adalah pembelajaran yang dilakukan akan lebih menyenangkan, hal tersebut berdampak pada meningkatnya minat serta motivasi dari mahasiswa. Manfaat yang lain adalah penjelasan dari mata kuliah akan semakin jelas, minimnya penggunaan metode verbalisme dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan metode yang dipakai sudah beralih pada penggunaan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan respon positif terhadap beberapa kalangan mahasiswa, untuk membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan gabungan atau kombinasi dari berbagai macam media seperti video, gambar, suara, animasi dan sebagainya yang bisa digunakan bagi pengguna. Dalam penggunaannya media tersebut dapat memberikan umpan balik kepada pengguna (Novitasari, 2016)

Salah satu contoh mata kuliah akuntansi yang membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya adalah komputerisasi akuntansi. Dimana, pada mata kuliah tersebut mahasiswa mendapatkan materi dan juga praktek. Penggunaan teknologi untuk mendukung media pembelajaran telah banyak diterapkan pada salah satu mata kuliah akuntansi ini. Contoh media pembelajaran yang diterapkan disini adalah penggunaan Integrated Lab atau yang lebih dikenal dengan sebutan I-Lab. I-Lab adalah salah satu media pembelajaran yang bisa diakses melalui web. Sehingga dalam hal ini, mahasiswa dapat mengakses langsung pada web tersebut dan bisa dijadikan sebagai sumber belajar pendukung. Penggunaan website Integrated Lab ini dapat mendukung aktivitas belajar daring mahasiswa dan dapat dijadikan sumber belajar pendukung pada mata kuliah yang relevan lainnya. Contoh mata kuliah yang relevan dengan menggunakan Integrated Lab ini adalah Akuntansi Pemeriksaan 1, Akuntansi Pemeriksaan 2, dan lain sebagainya. Selain itu, website integrated lab ini merupakan media yang bersifat interaktif, artinya dapat memberikan umpan balik kepada pengguna.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maryani (2019) memaparkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sangat tepat digunakan dalam pembelajaran akuntansi. Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat membantu mahasiswa dalam memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan akuntansi. Komputerisasi akuntansi adalah salah satu mata kuliah yang diterapkan oleh dosen dengan menggunakan media pembelajaran. Ada berbagai uji yang dilakukan terkait media pembelajaran ini. Uji tersebut terdiri dari dua yaitu kualitas tampilan dan penyajian materi. Sebanyak 67% memaparkan kejelasan petunjuk, kemudian untuk kualitas tampilan didapatkan persentase sebesar 57%, untuk aspek animasi didapatkan persentase 47%, komposisi warna mendapatkan persentase 67%, kejelasan narasi/suara mendapatkan persentase 67%, dan daya dukung music mendapatkan persentase 67%. Kemudian untuk penilaian penyajian materi mendapatkan nilai persentase yang terdiri dari kejelasan umpan balik sebesar 67%, kemudahan dalam memahami kata sebesar 67%, kejelasan petunjuk sebesar 67%, kejelasan tujuan mendapatkan persentase 67%, kejelasan petunjuk belajar sebesar 67%, dan pernyataan bantuan belajar dengan program mendapatkan persentase sebesar 67%.

Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Riadi & Ibrahim (2014) memaparkan hasil bahwa contoh penggunaan media pembelajaran pada mata kuliah akuntansi di perguruan tinggi adalah dapat menggunakan Course Lab. Penggunaan Course Lab sebagai media pembelajaran akuntansi dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi. Selain itu penggunaan media ini juga memberikan feedback atau umpan balik kepada pengguna, sehingga media pembelajaran ini dapat dikatakan sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif. Penggunaan media Course Lab juga membantu dosen dalam proses penyampaian materi kepada mahasiswa.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif efektif dalam memfasilitasi mahasiswa dalam pembelajaran, khususnya pada mata kuliah akuntansi. Penggunaan media pembelajaran pada kondisi Covid-19 dapat menjadi alternatif mahasiswa untuk memahami dan mempelajari berbagai mata kuliah, termasuk akuntansi.

Keterbatasan dari penulisan jurnal ini adalah hanya menggunakan studi literatur sebagai bahan patokan utama. Untuk itu disarankan kepada penulis atau peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lapangan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah akuntansi di perguruan tinggi.

### **Referensi**

- Maryani, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akuntansi (Studi Kasus: Myob Accounting 17 Pada Modul Banking). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 65–74. <https://bit.ly/3BOJzx9>
- Nazir, M. (2014). *Metode Penelitian*. Bogot: Ghalia Indonesia.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8–18. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

- Riadi, R., & Ibrahim, B. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Komputer Akuntansi. *Pekbis (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis)*, 6(2), 105–115.
- Rumetna, M. S. (2018). Pemanfaatan Cloud Computing Pada Dunia Bisnis: Studi Literatur. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 305–314. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853595>
- Silaen, S. (2021). Potret Model Pembelajaran Daring Online terhadap Perkuliahan Praktikum Masa Pandemi Covid-19.
- Tirta, D. K. S., Budiarta, I. N. P., & Ujjanti, N. M. P. (2022). Efektivitas Peran Pemerintah Daerah dalam Mencegah Terjadinya Pemutusan Hubungan Kerja pada Masa Pandemi Covid-19 di PT. Bali Maya Permai Kabupaten Jembrana. *Jurnal Interpretasi Hukum*, 3(1), 225-230.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.