

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH KOMPUTER AKUNTANSI

RM Riadi & Bedriati Ibrahim

Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Riau

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis komputer Akuntansi dan untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis komputer akuntansi. Penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah komputer akuntansi dengan jumlah mahasiswa semester V (Lima) sebanyak 41 orang. Hasil penelitian menunjukkan pada aspek media yang terdiri dari Uji validasi media terdiri dari 2 (dua) aspek yakni aspek media dan uji aspek materi. Pada uji aspek media terdiri dari 2 (dua) uji yakni aspek kemanfaatan dan aspek tampilan. Pada uji validasi media, peneliti menggunakan penilaian dari pihak lain yakni penilaian dari ahli komputer dan penilaian dari salah seorang dosen akuntansi. Dari hasil uji aspek media yang terdiri dari aspek kemanfaatan nilai rerata diperoleh 3,83 atau dapat dikategorikan mendekati "baik". Dari aspek tampilan diperoleh nilai sebesar 3,78 atau dapat disimpulkan mendekati "baik". Pada uji aspek materi yang terdiri dari uji aspek pembelajaran dan aspek materi. Pada aspek pembelajaran penilaian oleh *expert* adalah sebesar 3,93 dan dikategorikan mendekati "baik". Sedangkan pada aspek isi atau materi mendapatkan rerata 3,37 atau cukup baik. Respon pada aspek pembelajaran memperoleh skor 3,66 atau mendekati baik, pada aspek materi atau isi, diperoleh skor sebesar 3,32 atau "cukup baik". Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran multimedia dapat diterapkan sebagai suplemen pembelajaran.

Kata Kunci ; pembelajaran, aspek media, respon mahasiswa

LATAR BELAKANG PENELITIAN

Pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, pendidik/guru, peserta didik/siswa, metode, media pembelajaran, situasi/lingkungan dan evaluasi. Temuan penelitian dalam beberapa tahun terakhir memberikan bukti kuat tentang pentingnya kontrol pebelajar terhadap proses belajar yang mereka jalani secara keseluruhan (McLoughlin & Lee, 2010). Hal ini disebabkan oleh mutu pendidikan mempunyai kaitan dengan kualitas lulusan, sedangkan kualitas lulusan ditentukan oleh proses belajar. Sedangkan bagi lembaga pendidikan, prestasi belajar siswa yang tinggi menunjukkan keberhasilan lembaga dalam proses pembelajaran. Karena untuk mendapatkan hasil yang optimal, pembelajaran harus menyenangkan dan merangsang imajinasi serta kreativitas siswa (Laurahasiel, 2009)

Cara yang bisa dilakukan oleh guru dalam rangka mengakomodasi segala kekurangan tersebut adalah dengan mengintegrasikan media dalam pembelajaran di kelas. Proses persiapan dan perencanaan pembelajaran memerlukan media yang dapat membantu siswa dan juga guru yang berperan sebagai *Guide on the side* menggantikan *sage on the stage* (Slavin, 2008) untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media dalam pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Santayasa, 2007).

Menurut Gilakjani (2011), penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran menyediakan kondisi belajar dengan kesempatan untuk menciptakan lingkungan

belajar yang kaya bagi peserta didik, kaya akan informasi dan sumber belajar, serta dapat disisipi dengan berbagai elemen berbasis multimedia pembelajaran.

Salah satu mata kuliah yang diperlukan dan dibutuhkan oleh keahlian untuk akuntansi pada saat ini adalah Komputer Akuntansi. Kemampuan, kecepatan dan ketelitian haruslah dimiliki oleh lulusan akuntansi agar berdaya saing pada dunia kerja. Yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran selama ini adalah banyak materi yang harus diberikan sehingga modul yang diberikan sehingga menjadi sulit untuk dicerna. Oleh sebab itu peneliti dalam hal ini tertarik mengembangkan model pembelajaran berbasis multimedia sehingga informasi yang dibutuhkan sesuai dengan informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara cepat. Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti mengemukakan perumusan masalah sebagai berikut ; apakah dengan adanya multimedia pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas praktek Komputer Akuntansi bagi mahasiswa?. Adapun tujuan penelitian ini adalah; 1) untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis komputer Akuntansi, 2) untuk mengetahui respon mahasiswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis Komputer Akuntansi.

KAJIAN PUSTAKA

Akuntansi dan Model Pembelajaran

Akuntansi adalah salah satu cabang ilmu ekonomi yang sangat diperlukan dalam dunia usaha. Akuntansi berasal dari bahasa Inggris yaitu "accounting" yang berarti pencatatan. Sedangkan proses akuntansi terdiri dari pengumpulan bukti transaksi, pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, pelaporan, analisis, dan interpretasi. Tujuan utama akuntansi adalah menyajikan informasi ekonomi dari suatu kesatuan ekonomi kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Informasi ekonomi yang dihasilkan oleh akuntansi berguna bagi pihak-pihak di dalam perusahaan itu sendiri maupun pihak-pihak di luar perusahaan (Sumarso, 2004).

Mendasarkan pengertian di atas, akuntansi merupakan proses yang terdiri dari pengumpulan bukti transaksi, pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, sampai pelaporan kepada pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi sebagai bahan pengambilan keputusan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan sebagai alat evaluasi kegiatan-kegiatan suatu organisasi. Informasi yang di hasilkan dari proses akuntansi sangat penting artinya dalam perkembangan dunia usaha. Peran profesi akuntansi sangat dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan dunia usaha.

Penelitian Wahyuningsih (2005) memberikan bukti empiris penerapan model pembelajaran PBL dapat mengembangkan sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian Sumarsono (2006) membuktikan penerapan Problem Based Instruction dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah melalui perlibatan dengan pengalaman nyata sehingga hasil belajar peserta didik bisa lebih optimal.

Penelitian Rusmiyati (2007) bahwa dengan penerapan PBL menunjukkan terjadi peningkatan prosentase penguasaan ketrampilan proses sains, pemahaman materi dan sikap ilmiah. Hasil penelitian Suci (2008), penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan pendekatan kooperatif dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar mahasiswa serta mendapat respon yang positif karena pembelajaran menjadi lebih bermakna. Metode pembelajaran CTL yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, dimulai dari membangun pengetahuan, menemukan, bertanya, diskusi, permodelan, refleksi dan evaluasi (Wulandari, 2009).

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (versi buku elektronik) kata media berarti perantara: penghubung; yang terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dsb). Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Arief S.Sadiman (2005:6), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan Hamzah B dan Nina (2011) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan pada proses pembelajaran.

Dengan adanya media dimaksudkan dapat mempermudah dalam menyampaikan materi ajar dari guru kepada penerima (siswa), sehingga dapat mempertinggi efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Bruner dalam Azhar Arsyad (2011), ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu: pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman *abstract* (*symbolic*).

Klasifikasi Media Pembelajaran

Jenis media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran cukup banyak macamnya, mulai dari media yang paling sederhana, sampai kepada media yang cukup rumit dan canggih. Salah satu klasifikasi media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2011), berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat digolongkan menjadi tiga yaitu: 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Media pembelajaran dapat ditampilkan berupa gambar, teks, suara bahkan berupa benda tiruan yang dirangkai sedemikian rupa untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran. Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, oleh karena itu guru harus dapat menentukan media mana yang sesuai dengan bahan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran secara umum adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh orang (dalam hal ini adalah guru) untuk menyampaikan pesan kepada siswanya. Menurut Kemp yang dikutip oleh Hamzah B dan Nina (2011), menjabarkan sejumlah kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: 1) penyajian materi ajar menjadi lebih standar, 2) kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik, 3) kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, 4) waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi, 5) kualitas belajar dapat ditingkatkan, 6) pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan, 7) meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat/baik, dan 8) memberi nilai positif bagi pengajar.

Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu: 1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, 2) dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, 3) kemudahan memperoleh media, 4) keterampilan guru dalam menggunakannya, 5) tersedia waktu untuk menggunakannya, dan 6) sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002)

Sedangkan kriteria menurut Azhar Arsyad (2011), yakni: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, 3) praktis, luwes, dan bertahan, 4) guru terampil, 5) menggunakannya, 6) pengelompokan sasaran, dan 6) mutu teknis.

Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer atau *Computer-Assisted Instruction* (CAI). Penyajian pesan dan informasi dalam CAI dapat berbentuk: 1) tutorial, 2) permainan instruksional, 3) drill and practice, dan 4) simulasi. Keuntungan dengan pemanfaatan komputer sebagai media pendidikan menurut Azhar Arsyad (2011), adalah: 1) Komputer dapat mengakomodasikan siswa yang lambang menerima pelajaran, 2) Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, kegiatan laboratorium atau simulasi, 3) Kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya, 4) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau, dan 5) Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan, peralatan lain seperti *compact discs*, video tape, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Dengan demikian pemanfaatan komputer sebagai media pendidikan sangat dibutuhkan. Pembelajaran komputer dibuat agar siswa dapat terangsang dalam belajar menurut tingkat kecepatan penguasaan masing-masing karena siswa sebagai user. Komputer mampu menampilkan gambar-gambar, video, teks yang dapat dianimasikan, serta dapat menambah motivasi siswa untuk belajar karena komputer dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan. Dengan adanya komputer dalam proses pembelajaran pekerjaan guru menjadi lebih ringan dan guru dapat memantau tingkat perkembangan prestasi siswa.

METODE PENELITIAN

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi pada mahasiswa Pendidikan Akuntansi yang mengambil mata kuliah Komputer Akuntansi. Waktu Penelitian dimulai pertengahan Februari 2013 hingga Juni 2013.

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Untuk melakukan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) terdapat 10 (Sepuluh) tahapan, yaitu; 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) ujicoba produk, 7) revisi produk, 8) ujicoba produk, 9) revisi produk, dan 10) analisis dan pelaporan (Sugiyono, 2011: 298).

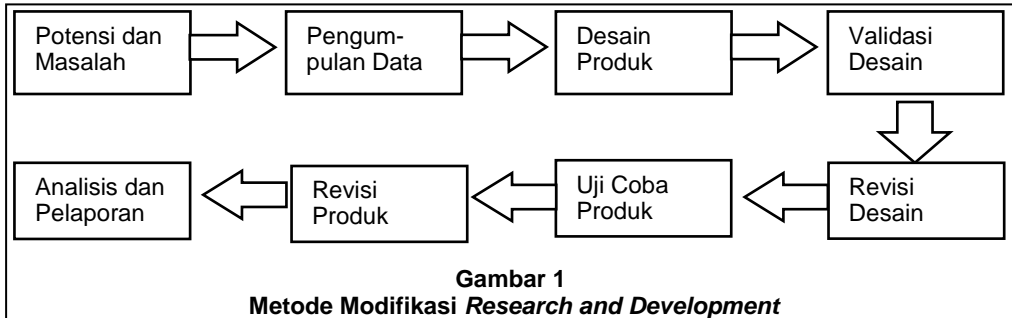
Pada penelitian ini, produk tidak diproduksi secara massal karena produk masih berupa *prototype* dan hanya diujikan dalam skala terbatas sehingga pada penelitian ini hanya menggunakan delapan tahap yang diakhiri dengan tahap analisa dan pelaporan seperti yang dijelaskan pada Gambar 1.

Instrumen dalam penelitian ini meliputi: 1) Lembar validasi media, 2) Tes hasil belajar, dan 3) Angket respon siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan dengan cara memberikan lembar validasi kepada para ahli sebagai validator (ahli media dan ahli desain) dan angket respon siswa, serta tes hasil belajar kepada mahasiswa. Dari hasil lembar validasi media pembelajaran dan respon siswa dapat diketahui kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Untuk menganalisis jawaban validator dan respon siswa digunakan statistik deskriptif hasil rating yang diuraikan sebagai berikut:

1). Penentuan ukuran penilaian beserta bobot nilainya, penentuannya adalah :

Validasi Media	Respon Mahasiswa	Interprestasi	Bobot Nilai
Sangat Baik	Sangat Menarik	76-100%	4
Baik	Menarik	51-75%	3
Kurang Baik	Kurang Menarik	26-50%	2
Tidak Baik	Tidak Menarik	0-25%	1

Sumber : Riduwan (2009)



2. Menentukan jumlah nilai tertinggi aspek media

Penentuannya adalah banyaknya validator/ responden kali bobot nilai tertinggi pada penilaian kuantitatif kali banyaknya indikator penilaian Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$\text{Jumlah Nilai Tertinggi Aspek Media} = n \times i_{max}$$

dimana : n = banyaknya validator/responden.

i_{max} = bobot nilai tertinggi penilaian kualitatif

3. Menentukan jumlah jawaban validator/responden

Penentuannya adalah mengalikan jumlah validator pada tiap-tiap penilaian kualitatif dengan bobot nilainya, kemudian menjumlahkan semua hasilnya. Adapun rumus yang digunakan dapat dilihat pada persamaan berikut;

$$\text{Jumlah nilai aspek media} = \sum_{i=0}^4 (ni \times i)$$

Keterangan : ni = banyaknya validator/responden yang memilih nilai i = bobot nilai penilaian kualitatif (0 – 4).

4. Hasil Rating (HR)

Setelah melakukan penjumlahan jawaban nilai aspek media, langkah berikutnya adalah menentukan hasil rating dengan rumus dapat dilihat pada persamaan berikut :

$$HR = \frac{\sum_{i=0}^4 (ni \times i)}{ni \times i_{max}}$$

HASIL PENELITIAN

Pembuatan Media

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu dosen dalam penyampaian materi dan juga membantu mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu muatan materi pelajaran dapat

**Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia
pada Mata Kuliah Komputer Akuntansi (RM Riadi & Bedriati Ibrahim)**

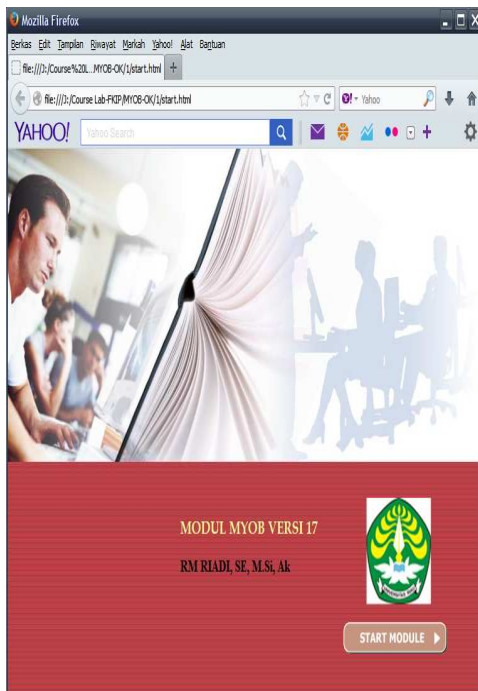
dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu dosen menciptakan pola penyajian yang interaktif.

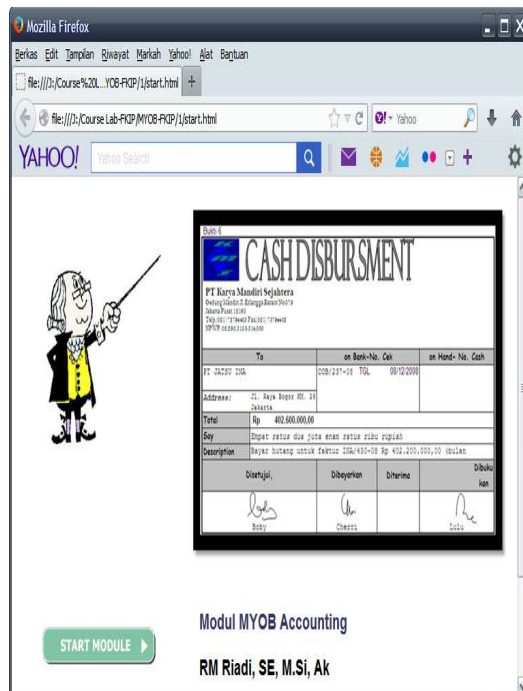
Dalam pembuatan rancangan media ini didasarkan tingkat kesulitan mahasiswa yang alami. Adapun kesulitan yang dialami didasarkan kepada modul yang diberikan baik berupa hardcopy maupun sofffile, sehingga di dalam pengerjaannya lebih banyak menyita waktu. Dengan adanya pembuatan multimedia pembelajaran ini maka akan lebih menyenangkan dan memudahkan mahasiswa di dalam mencari materi sesuai dengan tingkat kesulitan komputer akuntansi (MYOB).

Pembuatan program multimedia pembelajaran komputer akuntansi menggunakan program *CourseLab*. Alasan peneliti menggunakan program *CourseLab* adalah program ini mudah diaplikasikan, disamping itu pula memudahkan mahasiswa mencari file penggunaan komputer akuntansi atau MYOB.

Penggunaan multimedia komputer akuntansi menggunakan peneliti mengatur dengan menggunakan program Mozilla firefox yang mudah dan dimiliki oleh semua mahasiswa sehingga tidak menyulitkan didalam pengoperasional dan perolehannya. Jumlah file program multimedia yang sudah jadi hanyalah sebesar 5-15 Mb, sehingga tidak memberatkan untuk penggunaan dan penyimpanannya. Adapun tampilan awal program untuk modul 1 dan modul 2 dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



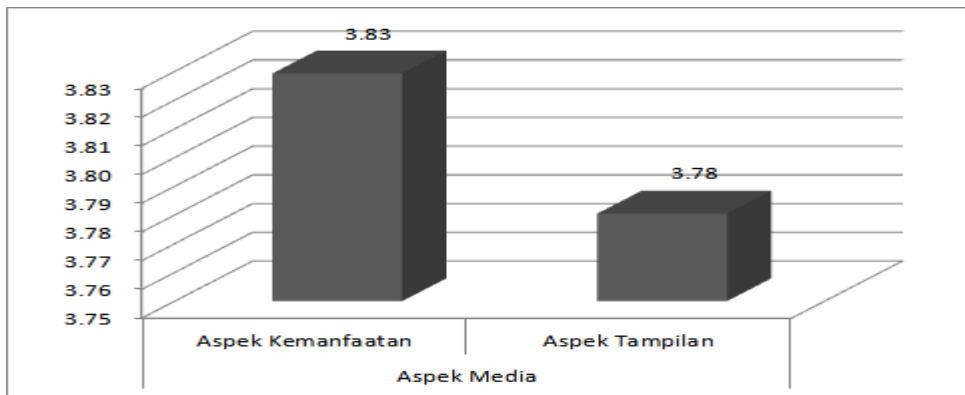
Gambar 2
Tampilan Awal Pengenalan MYOB



Gambar 3
Tampilan Awal Modul Perusahaan

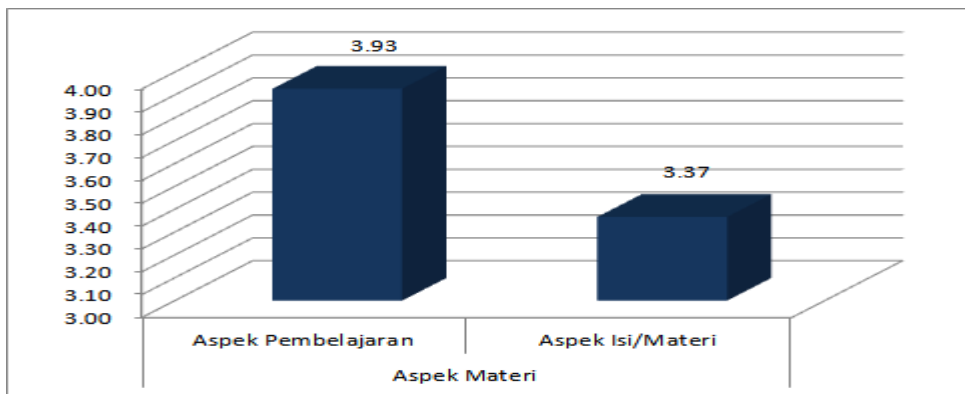
Uji Validasi Media

Pada uji aspek materi yang terdiri dari uji aspek pembelajaran dan aspek materi. Pada aspek pembelajaran penilaian oleh *expert* adalah sebesar 3,93 dan dikategorikan mendekati “baik”. Sedangkan pada aspek isi atau materi mendapatkan rerata 3,37 atau cukup baik. Pada aspek isi atau materi, *expert* menyarankan supaya memasukkan materi yang belum ada seperti *chart of account* atau bagan perkiraan dan contoh memasukkan data ke bagan perkiraan pada MYOB.



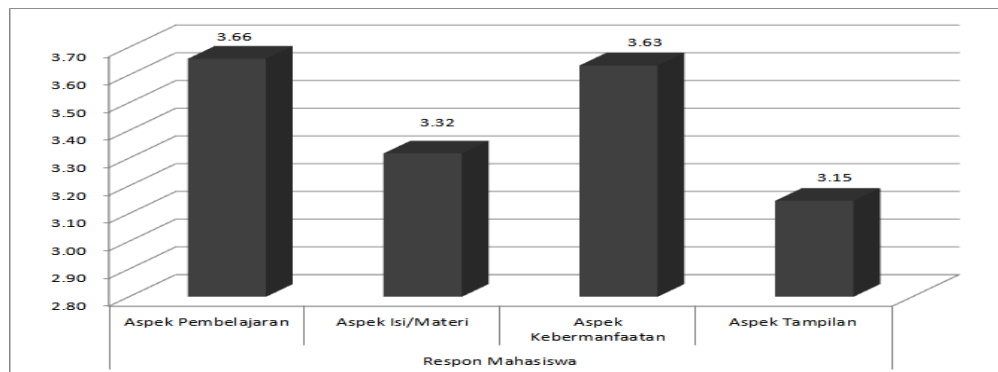
Gambar 4
Uji Validasi Media

Uji validasi media terdiri dari 2 (dua) aspek yakni aspek media dan uji aspek materi. Pada uji aspek media terdiri dari 2 (dua) uji yakni aspek kemanfaatan dan aspek tampilan. Pada uji validasi media, peneliti menggunakan penilaian dari pihak lain yakni penilaian dari ahli komputer dan penilaian dari salah seorang dosen akuntansi. Dari hasil uji aspek media yang terdiri dari aspek kemanfaatan nilai rerata diperoleh 3,83 atau dapat dikategorikan mendekati “baik”. Dari aspek tampilan diperoleh nilai sebesar 3,78 atau dapat disimpulkan mendekati “baik”. Masukan dari *expert* yang ada bahwa perlu adanya animasi gerak di dalam uji validasi media, sehingga variasi multimedia akan lebih baik.



Gambar 5
Uji Aspek Materi

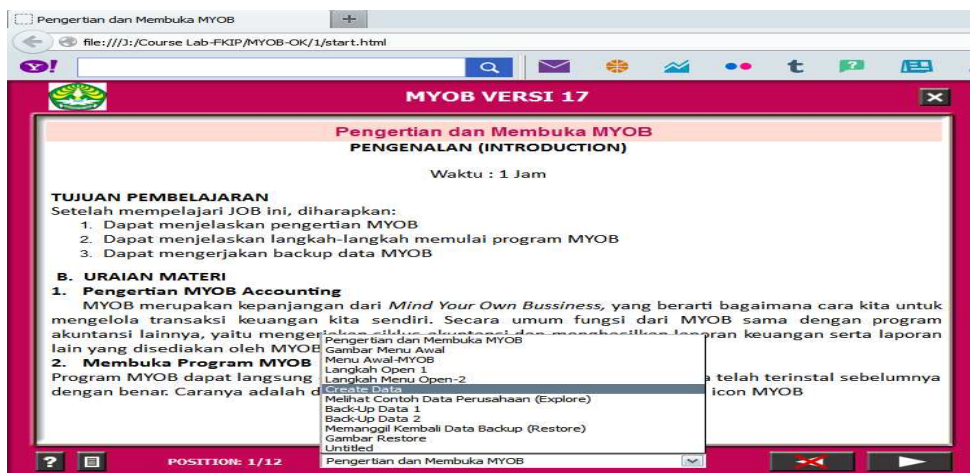
Respon Mahasiswa



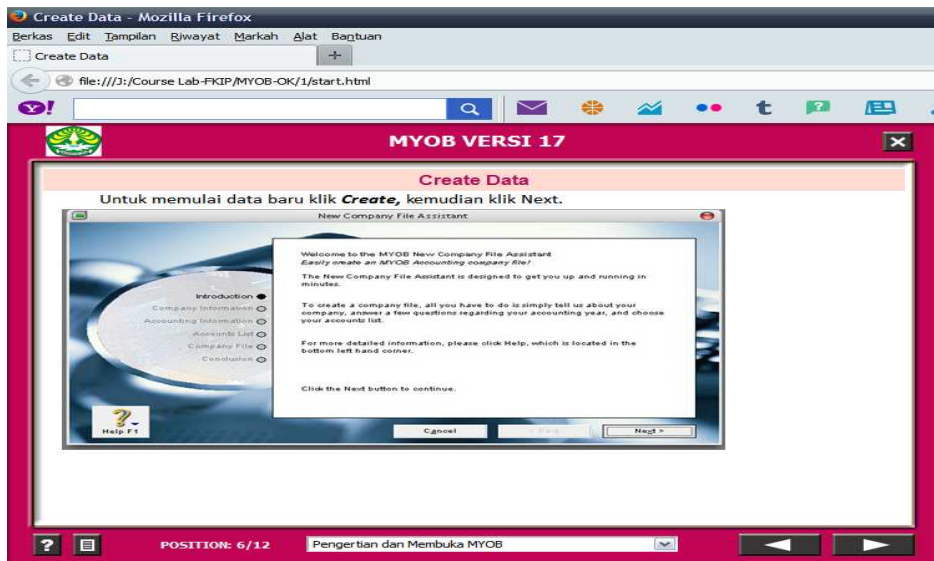
Gambar 6
Respon Mahasiswa

Respon mahasiswa terdiri dari 4 aspek yakni pembelajaran, isi atau materi, kebermanfaatan dan tampilan. Pada aspek pembelajaran memperoleh skor 3,66 atau mendekati baik. Dari saran mahasiswa, didapati bahwa pembelajaran multimedia ini cukup menarik bahkan mahasiswa meminta untuk diajarkan, akan tetapi mengingat proses pembelajaran hanya berkaitan dengan komputer akuntansi atau MYOB maka permintaan mahasiswa ini tidak dapat dilaksanakan.

Pada aspek materi atau isi, diperoleh skor sebesar 3,32 atau “cukup baik”. Beberapa masukan dari mahasiswa yakni contoh soalnya haruslah diperbanyak sehingga memudahkan mahasiswa mengerjakan komputer akuntansi di rumah atau dimana saja ketika tidak melaksanakan perkuliahan komputer akuntansi. Pada aspek kebermanfaatan diperoleh skor 3,63 atau mendekati “baik”. Mahasiswa merasakan manfaat menggunakan pembelajaran multimedia jika dibandingkan menggunakan modul. Menggunakan pembelajaran multimedia lebih mudah di dalam mencari materi sesuai dengan pengerjaan soal komputer akuntansi jika dibandingkan mahasiswa menggunakan modul atau *softcopy file* (gambar 6 dan gambar 7).



Gambar 7
Fasilitas Pencarian (Search)



Gambar 8
Hasil Tampilan Pencarian (Search)

Pada aspek tampilan, respon mahasiswa memperoleh skor 3,15 atau “cukup baik”. Hal ini disebabkan karena animasi yang digunakan dikatakan sangatlah minim sehingga bisa dikatakan animasi bergerak tidak ada.

Pembahasan

Kunci kesuksesan pembelajaran di kelas tidak hanya terletak pada mahasiswa saja. Akan tetapi juga terletak pada dosen bagaimana strategi pembelajaran yang digunakan. Dan hal inilah yang mendasari peneliti untuk menggunakan model pembelajaran multimedia yang menggunakan *CourseLab*. Dengan adanya penggunaan pembelajaran multimedia ini maka akan memudahkan mahasiswa, tidak hanya itu saja bagi dosen juga merasa terbantu. Karena dengan demikian maka dosen akan lebih terfokus pada pengerjaan latihan-latihan atau soal-soal yang dianggap berat oleh mahasiswa.

Hasil masukan dari *expert* dan respon mahasiswa yang menyarankan penambahan animasi supaya bisa dilaksanakan, hanya saja karena keterbatasan waktu maka peneliti belum bisa melaksanakannya. Akan tetapi hal ini bukan tidak mungkin apabila peneliti menambah animasi agar tampilan lebih baik. Begitu juga dengan masalah isi atau materi dengan penambahan contoh-contoh soal harus ditambah, dalam hal ini peneliti bukan tidak menambah tetapi sengaja mengurangi soal-soal atau latihan yang ada supaya bisa memotivasi mahasiswa juga agar membaca referensi yang lain.

Jika dilihat secara rata-rata skor penilaian adalah “cukup baik” dan “baik”. Penilaian mahasiswa jika dilihat dari pembelajaran multimedia disimpulkan menarik. Hal ini disebabkan dosen pada program studi pendidikan ekonomi belum ada yang menerapkan pembelajaran multimedia. Dan kesimpulan ini sesuai dengan Hasil penelitian Asih dan Sabatari (2012) yang mengembangkan pembelajaran promosi statis berkesimpulan bahwa pembelajaran multimedia layak digunakan. Hal senada juga didukung oleh Priyono dan Budijahjanto (2012) yang menyimpulkan bahwa

Edu-Game lebih efektif digunakan jika dibandingkan dengan metode konvensional. Nurkhakim dan Rakhmawati (2012) berpendapat bahwa media multimedia lebih layak digunakan dibandingkan metode konvensional. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian Santoso dan Sukarmin (2013), Suartama (2010), Kurniasih dan Setiawan (2012), Santoso dan Ismayanti (2013) serta Sodikin dkk (2009).

Yang membedakan hasil penelitian ini dengan yang lainnya adalah media pembuatan pembelajaran multimedia adalah menggunakan program *CourseLab*.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pada aspek media merupakan penilaian *expert* menilai secara rata-rata cukup baik, begitu dengan penilaian respon mahasiswa menilai pembelajaran multimedia komputer akuntansi cukup menarik. Hanya saja secara konten atau isi harus ditambah, begitu juga dengan tampilannya hendaklah ditambahkan animasi. Secara keseluruhan model pembelajaran multimedia menggunakan *CourseLab* dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran pada komputer akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gilakjani, A. P., Ismail, H. N., & Ahmadi, S. M. 2011. The Effect of Multimodal Learning Models on Language Teaching and Learning. *Theory and Practice in Language Studies*.1(10), 1321-1327.
- Horsley, M., Knight, B., & Huntly, H. 2010. The Role of Textbooks and Other Teaching and Learning Resources in Higher Education in Australia: Change and Continuity in Supporting Learning. *JARTEM 1-Journal*. 3(2): 43-61.
- Kadek, I Suartama. 2010. Pengembangan Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 43, No. 3, hlm. 253-262, Oktober 2010
- Kurniasih, Faridah dan Ngadirin Setiawan. 2012. Pengembangan Media Film Dokumenter sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Bagi Siswa SMK Kelas X Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, hal. 21-36
- Laurahasiel. 2009. *Multimedia dalam pembelajaran*. <http://laurahasiel.wordpress.com/2009/06/19/Multimedia-Dalam-Pembelajaran>. Diakses tanggal 23 Juni 2011
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. W. 2010. Personalised And Self Regulated Learning In The Web 2.0 Era: International Exemplars Of Innovative Pedagogy Using Social Software. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(1), 28-43.

- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Anung, H., & Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Santayasa, I W. 2007. Landasan Konseptual Media Pengajaran. *Makalah*. Disajikan Dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan pada Tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.
- Santoso, Teguh dan Sukarmin. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Blog Kimia Berbasis Mobile Education. *UNESA Journal of Chemical Education*, Vol. 2, No. 1, ISSN 2252-9454, pp 28-32, Januari 2013
- Santoso, Teguh Setio Budi dan Euis Ismayanti. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Computer Based Instruction (CBI). *Jurnal Pendidikan Elektro*, Vol. 2, No. 2, hlm. 458-464
- Slavin, R. E. 2008. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*, Edisi Kedelapan. Jakarta: Indeks
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sodikin, Edi Noersangsongko, Y. Tyas Catur Pramudi. 2009. Jurnal Penyesuaian dengan Modus Pembelajaran untuk Siswa SMK Kelas X. *Jurnal Tekhnologi Informasi*, Vol. 5, No. 2, Oktober 2009, ISSN 1414-9999