

## PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA

Ninggrum<sup>1)</sup>, Manasse Siahaan<sup>2)</sup>

<sup>1)2)</sup>Sistem Informasi

<sup>1)</sup>[ninggrum@gmail.com](mailto:ninggrum@gmail.com), <sup>2)</sup>[manassesiahaan129@gmail.com](mailto:manassesiahaan129@gmail.com)

### Abstrak

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu. Proses belajar mengajar yang masih konvensional ini akan berpengaruh pada siswa dan menjadikan siswa itu sendiri bosan. Diperlukan adanya sebuah pembahasan yang lebih dalam terhadap materi dengan pemanfaatan teknologi informasi salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia di SMK Karya Bhakti Pringsewu. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia dan untuk menghasilkan produk Multimedia Interaktif, mendeskripsikan kelayakan media berdasarkan penilaian guru dan respon siswa. Media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan multimedia Luther berdasarkan Sutopo yang terdiri dari Konsep, Desain, Pengumpulan Bahan, Pembuatan dan pendistribusian. Pengujian menggunakan ISO 9126, media ini diujicoba pada 30 siswa SMK Karya Bhakti Pringsewu dan satu ahli materi. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash CS6* pada pokok bahasan Akuntansi yang telah dikembangkan, termasuk dalam kriteria sangat layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (dari penilaian ahli materi dan siswa) memberikan rata-rata penilaian 86,30%.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Multimedia, *Adobe Flash CS6*, ISO-9126

---

### PENDAHULUAN

Penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran tentu akan membuat siswa bosan (V. H. Saputra & Febriyanto, 2019). Pembelajaran konvensional lebih disukai guru dikarenakan tidak banyak memerlukan alat dan bahan praktik (Febriza & Adrian, 2021), guru cukup menjelaskan konsep-konsep yang terdapat pada buku ajar atau referensi lain (Utari, 2018). Pembelajaran yang berpusat pada guru ini menjadikan siswa hanya menghafal konsep-konsep yang diberikan guru (V. H. Saputra & Permata, 2018). Hal ini menjadikan keputusasaan, kebosanan dan kurang maksimalnya perkembangan potensi siswa (Kardiansyah, 2021), oleh karena itu diperlukan adanya media pembelajaran akuntansi agar siswa/i tidak merasa bosan dan jenuh ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung (Sucipto et al., 2021).

salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa (Ayu et al., 2021). Sebagian media dapat mengelola pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif (Ahdan, Priandika, et al., 2020). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru (Ulfa et al., 2016), membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Ahdan, Putri, et al., 2020). Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi (Puspaningrum et al., 2020). Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai) foto, gambar, grafik, televisi dan computer (Ulfa & Saputra, 2019).

Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran dinilai efektif dalam penyampaian pembelajaran (Sulistiani et al., 2020). Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran adalah multimedia interaktif (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Megawaty et al., 2021). Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengembangkan media pembelajaran akuntansi berbasis multimedia agar siswa mempunyai minat dalam proses belajar. Penulis mempertimbangkan untuk mengajukan skripsi penelitian ini dengan judul “**Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia**”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Akuntansi**

Akuntansi adalah proses identifikasi, pengukuran dan komunikasi informasi ekonomi untuk memungkinkan dibuatnya pertimbangan-pertimbangan dan keputusan-keputusan ekonomi oleh pemakai informasi tersebut (M. W. Putra et al., 2021).

## **Multimedia**

Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video (Very & Pasha, 2021), yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara *interaktif* (Harahap et al., 2020).

### **Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)**

Penelitian ini, menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*. Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* (Sintaro, 2020).

### ***Adobe Flash CS6***

*Adobe Flash* merupakan program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis (V. H. Saputra & Permata, 2018). *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website, CD Interaktif* dan yang lainnya (Ulfa & Saputra, 2019). Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi, logo, *movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif form isian, e-card, screen server* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Oktaviani, 2017). *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5* (Permata & Rahmawati, 2018).

### **ISO-9126**

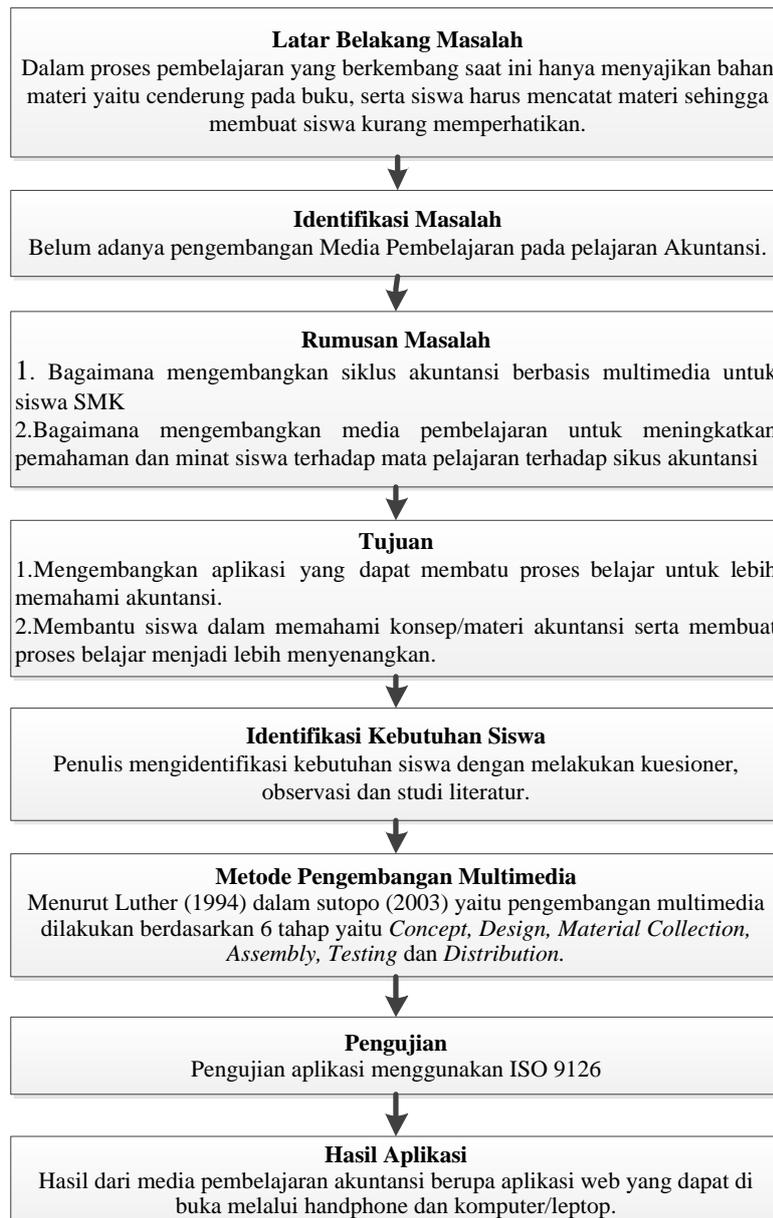
Model pengujian kualitas ISO 9126 yang dibuat oleh *International Organization for Standardization* (ISO) dan *International Electrotechnical Commission* (IEC) ini adalah model yang paling efisien karena pengembangannya berdasarkan konsensus internasional dan merupakan persetujuan dari semua negara anggota organisasi ISO (Gotama et al., 2021). *ISO 9126* menyediakan sebuah *framework* yang hirarki untuk menjelaskan

kualitas yang terorganisir dalam karakteristik dan sub-karakteristik kualitas (Palendera & Rizkiono, 2019).

## METODE

### Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian dapat dilihat dibawah ini:

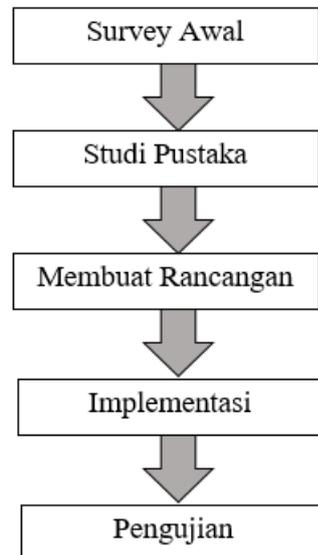


Gambar 1 Kerangka Penelitian

### Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah kegiatan yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk mencapai tujuan tertentu (Riskiono et al., 2020), (A. Saputra & Puspaningrum, 2021).

Tahapan penelitian da



Gambar 2 Tahapan Penelitian

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah dengan cara apa dan bagaimana data yang diperlukan dapat dikumpulkan sehingga hasil akhir penelitian mampu menyajikan informasi yang *valid* dan *reliable* (Putri & Dewi, 2020), (M. W. Putra et al., 2021). Berikut metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti:

1. Observasi

Pengumpulan data dengan cara ini melihat langsung situasi pembelajaran akuntansi (Alakel et al., 2019) di SMK Karya Bhakti Pringsewu untuk meninjau langsung permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran akuntansi berbasis multimedia.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara menanyakan sesuatu yang berhubungan dengan penelitian (Mahmuda et al., 2021). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari orang yang *relevan* dalam bidang yang sedang diteliti (Vidiasari & Darwis, 2020).

3. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden (A. D. Putra et al., 2009).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi

Setelah melakukan penelitian, analisa, perancangan dan pembuatan aplikasi yang sudah jadi akan di implementasikan pada SMK Karya Bhakti Pringsewu untuk menguji layak atau tidak layaknya sistem. Selain dengan implementasi langsung terdapat juga pengujian menggunakan ISO 9126.

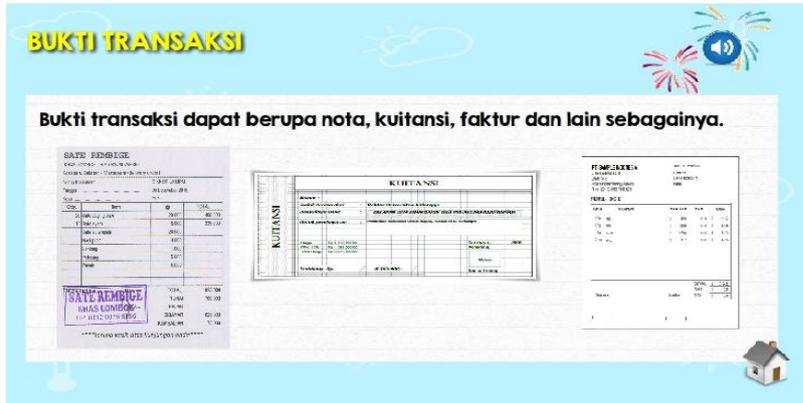
### Desain *Interface*



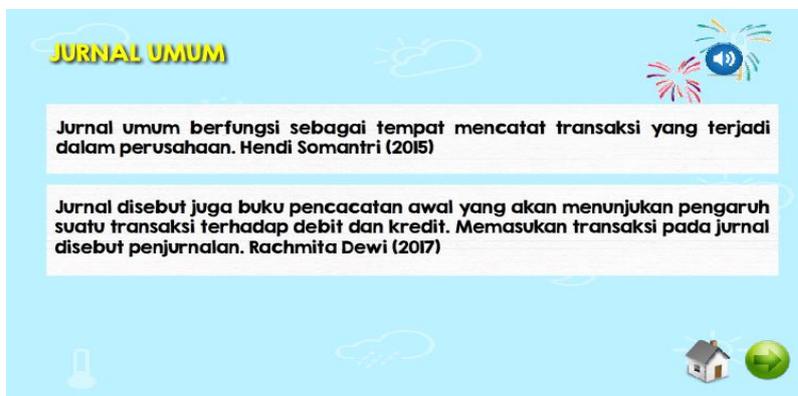
Gambar 3 Menu Utama



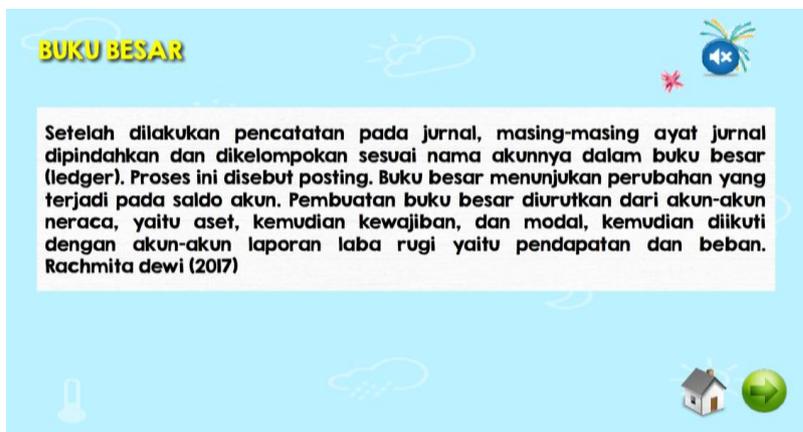
Gambar 4 Menu Materi



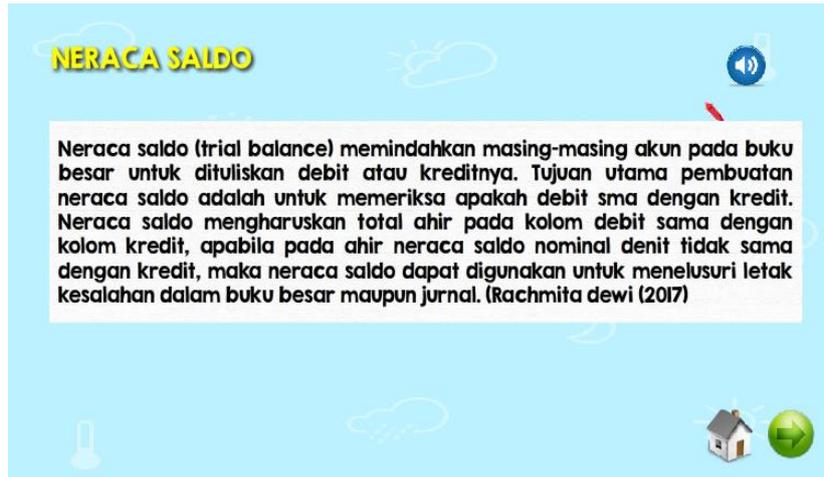
Gambar 5 Bukti Transaksi



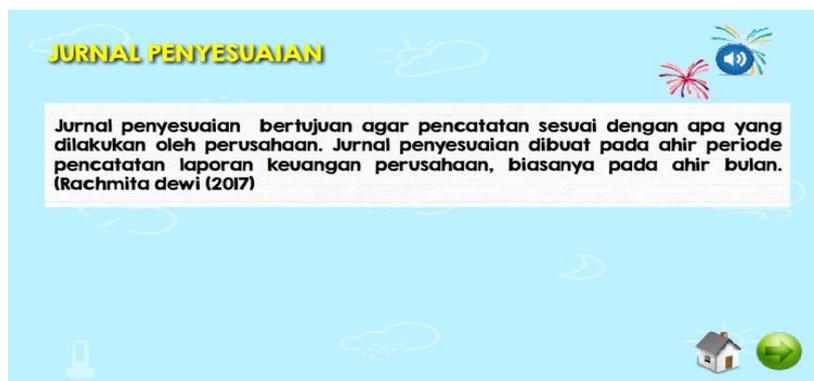
Gambar 6 Jurnal Umum



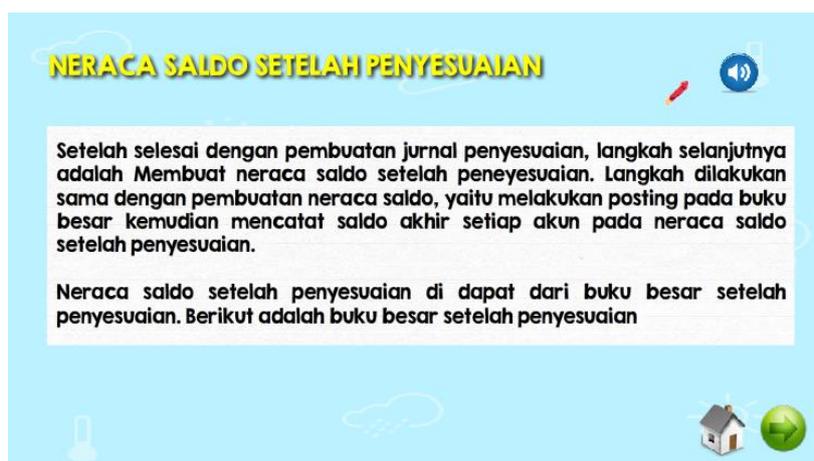
Gambar 7 Buku Besar



Gambar 8 Neraca Saldo



Gambar 9 Jurnal Penyesuaian



Gambar 10 Neraca Saldo Setelah Penyesuaian

### LAPORAN LABA RUGI

Laporan laba rugi adalah laporan mengenai penghasilan, beban, dan laba atau rugi yang diperoleh perusahaan dalam suatu periode tertentu. Laporan laba rugi menggambarkan tingkat keberhasilan perusahaan. Hendi Somantri (2015).

Laporan laba rugi merangkum akun pendapatan dan beban. Laporan ini dapat digunakan untuk menentukan apakah perusahaan memperoleh laba atau mengalami kerugian. Apabila pendapatan lebih besar daripada beban, maka dapat disimpulkan bahwa perusahaan memperoleh laba, sebaliknya apabila beban lebih besar daripada pendapatan, maka perusahaan mengalami kerugian. Rachmita Dewi (2017).

Pendapatan > Beban	Laba
Pendapatan < Beban	Rugi

Gambar 11 Laba Rugi

### LAPORAN PERUBAHAN MODAL

Laporan perubahan modal (capital statement) adalah suatu laporan atau informasi yang menggambarkan perubahan yang terjadi atas modal pada suatu periode. (2004)

Laporan perubahan modal melaporkan perubahan-perubahan yang terjadi pada modal pemilik. Laporan ini dibuat dari buku besar akun modal pemilik dan laporan laba rugi dan memberikan informasi terkait alasan kenaikan dan penurunan modal pemilik. Rachmita Dewi (2017)

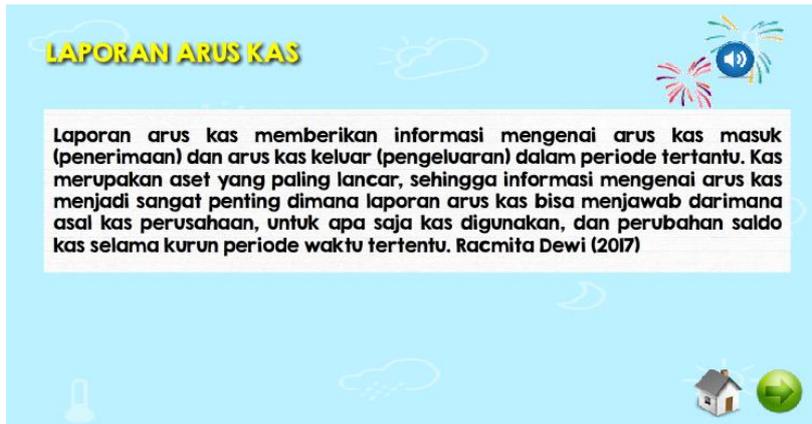
Gambar 12 Laporan Perubahan Modal

### NERACA

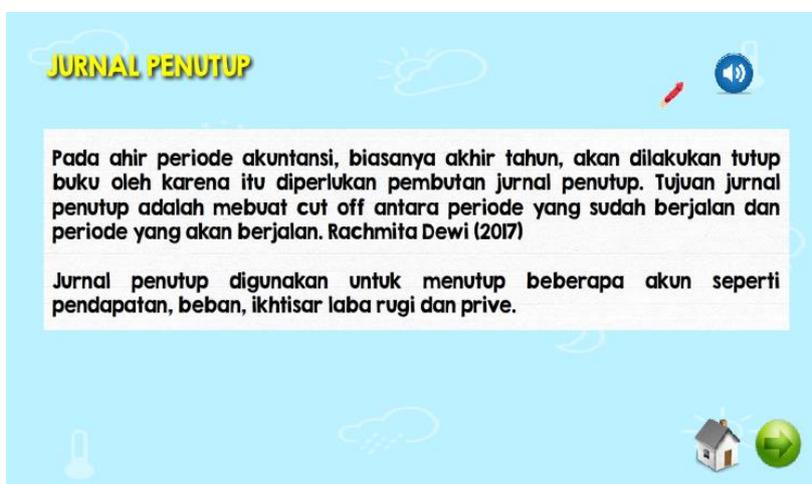
Neraca (Balance Sheet) adalah daftar aktiva, kewajiban, ekuitas suatu perusahaan yang disajikan secara sistematis, mengacu pada Standar Akuntansi Keuangan yang berlaku umum, sehingga menggambarkan posisi keuangan perusahaan pada suatu saat tertentu. Hendi Somantri (2015)

Neraca (Balance Sheet) melaporkan aset, kewajiban, dan modal selama satu periode waktu tertentu. Dalam laporan ini, total aset harus sama dengan utang ditambah dengan modal. Rachmita Dewi (2017)

Gambar 13 Neraca



Gambar 14 Laporan Arus Kas



Gambar 15 Jurnal Penutup



Gambar 16 Menu Vidio

## Hasil Pengujian

Dalam pembahasan ini dapat diambil kesimpulan Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi menggunakan metode pengembangan multimedia Luther (Sutopo) yang terdiri dari enam tahap yaitu Konsep (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*) dan Distribusi (*Distribution*). Proses pembuatan aplikasi menggunakan *Adobe Flash CS6*. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran akuntansi yang terdiri dari materi dan latihan soal. Hasil pengujian kualitas menggunakan standar ISO 9126 dengan menggunakan karakteristik *Functionality* dengan 4 sub-karakteristik yaitu *Suitability*, *Accurancy*, *Interoperability* dan *Security* serta menggunakan karakteristik *Ussability* dengan 4 sub-karakteristik yaitu *Understanbility*, *Learnability*, *Operability* dan *Attractiveness*. Hasil dari pengujian *Functionality* dari pengujian sebesar **92,38 %** dan hasil pengujian *Usability* sebesar **80,22 %** yang termasuk dalam kriteria Layak dan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan hasil pengujian ISO 9126 yang telah dilakukan dengan melibatkan 1 orang guru akuntansi dan 30 siswa jurusan akuntansi di SMK Karya Bhakti Pringsewu bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase keberhasilan dengan total rata-rata **86,30 %**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran akuntansi ini “Sangat Layak” untuk digunakan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Akuntansi dengan menggunakan metode pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahapan yaitu Konsep (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collcting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), dan Distribusi (*Distribution*). Proses pembuatan aplikasi menggunakan *Adobe Flash CS6* dan bahasa Pemrograman *ActionScript 2.0*. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran yang terdiri dari Materi dan Soal beserta jawabannya. 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.

Berdasarkan hasil pengujian ISO 9126 yang telah dilakukan meliputi karakteristik *Functionality* dengan 4 sub-karakteristik yaitu *Suitability*, *Accuracy*, *Interoperability* dan *Security* sedangkan *Usability* dengan 4 sub-karakteristik yaitu *Understandability*, *Learnability*, *Operability* dan *Attractiveness* yang telah dilakukan terhadap 1 ahli materi akuntansi dan 30 siswa jurusan akuntansi untuk pengujian *Functionality* dan *Usability* memperoleh skor rata-rata sebesar 86,30% yang termasuk kedalam kategori Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi.

### Saran

Berdasarkan penelitian, keterbatasan pengembangan peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran akuntansi ini dengan menggunakan aplikasi *mobile*, serta memperbanyak soal dan teori agar dapat lebih paham.

### REFERENSI

- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology*.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493–509.
- Alakel, W., Ahmad, I., & Santoso, E. B. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Obat Metode First In First Out (Studi Kasus: Rumah Sakit Bhayangkara Polda Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Febriza, M. A., & Adrian, Q. J. (2021). Penerapan AR Dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 10–18.
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Kardiansyah, M. Y. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3, 419–426.

- Mahmuda, S., Sucipto, A., & Setiawansyah, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (TKB)(Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 14–23.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66.
- Oktaviani, L. (2017). *Developing a multimedia-based ethnic snake game to promote speaking skills for university freshmen*. Universitas Negeri Malang.
- Palendera, Y., & Rizkiono, S. D. (2019). Game Detektif Resimen Mahasiswa Batalyon 209 Teknokrat Gajah Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 46–50.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8–12.
- Permata, P., & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Kalkulus. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), 277–286.
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35.
- Putra, A. D., Suryono, R. R., & Darmini, D. (2009). Rancang bangun media pembelajaran TOEFL berbasis web. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Putra, M. W., Darwis, D., & Priandika, A. T. (2021). Pengukuran Kinerja Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Keuangan Sebagai Dasar Penilaian Kinerja Keuangan (Studi Kasus: CV Sumber Makmur Abadi Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 48–59.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32–39.
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF*, 8(1), 8–18.
- Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Hutang Menggunakan Model Web Engineering (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–7.
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–23.
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116–125.
- Sintaro, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah Di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 51–57.
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: Sma Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136.
- Ulfa, M., Mardiyana, M., & Saputro, D. R. S. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinking Aloud Pairs Problem Solving (Tapps) Dan Teams Assisted Individualization (Tai) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Operasi Aljabar

- Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 4(2).
- Ulfa, M., & Saputra, V. H. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Makromedia Flash Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Hasil Belajar Siswa. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 12–21.
- Utari, R. S. (2018). Penerapan project based learning pada mata kuliah media pembelajaran di program studi pendidikan matematika. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 5(05).
- Very, V. H. S., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1).
- Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 13–24.