

Pengembangan Media Video Pembelajaran Akuntansi pada Materi Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI AKL SMK PGRI Pekanbaru

Viona Rupiyan¹ Fitriani²

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Islam Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2}

Email: vionarupiyan¹@student.uir.ac.id fitri_ani@yahoo.co.id

Abstrak

Perkembangan teknologi menyebabkan seorang guru harus memahami teknologi tersebut untuk menciptakan beberapa inovasi baru yang akan di terapkan di sekolah dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Guru harus menguasai penggunaan teknologi karena dalam penyampaian materi tidak lagi menggunakan papan tulis saja tetapi menggunakan media. Maka dari itu, guru tidak lagi menyampaikan materi secara manual melainkan menggunakan media untuk menyampaikan bahan ajar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media video pembelajaran akuntansi pada materi siklus akuntansi perusahaan jasa. Metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan pendekatan model ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen penilaian kelayakan yang digunakan berupa lembar telaah ahli media dan materi, lembar validasi ahli media dan materi serta angket respon peserta didik. Data yang didapat akan diolah dan analisis menggunakan teknik prosentase secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi untuk materi akuntansi perusahaan jasa yang dikembangkan dengan model ADDIE hingga tahap pengembangan memiliki tingkat kevalidan tinggi. Validasi ahli materi mencapai 87,5% (sangat valid), ahli media 87% (valid), dan ahli isi soal 94% (sangat valid). Uji kepraktisan oleh 19 siswa XI AKL SMK PGRI Pekanbaru memperoleh skor 91% (sangat praktis). Efektivitas media mencapai 82% berdasarkan KKM. Dengan demikian, video animasi ini valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran akuntansi jasa.

Kata Kunci: Video Animasi, Akuntansi Perusahaan Jasa, Model ADDIE

Abstract

Technological advancements require teachers to understand and integrate technology to create new innovations in schools, aiming to enhance education quality. Teachers must master technology usage, as teaching is no longer limited to blackboards but incorporates multimedia. Therefore, teachers are encouraged to utilize digital media for delivering instructional materials. This study aims to develop an animated video learning media for accounting cycles in service companies. The research employs a development method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility assessment instruments include expert review sheets for media and content, validation sheets, and student response questionnaires. The collected data is analyzed using descriptive percentage techniques. The research findings indicate that the animated video learning media for service company accounting, developed using the ADDIE model up to the development stage, has a high validity level. Content expert validation achieved 87.5% (highly valid), media expert validation 87% (valid), and question content expert validation 94% (highly valid). A practicality test involving 19 students of class XI AKL at SMK PGRI Pekanbaru resulted in a 91% score (highly practical). The media's effectiveness reached 82% based on the Minimum Competency Criteria (KKM). Thus, the animated video is valid, practical, and effective for learning service company accounting.

Keywords: Animated Video, Service Company Accounting, ADDIE Model



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin maju terutama pada bidang pendidikan. Pada UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah upaya pemerintah untuk mempermudah proses

pembelajaran sehingga siswa terlibat aktif dalam mengeksplor kemampuan di dirinya seperti pengetahuan agama, kontrol diri, kepribadian, pendidikan, etika sopan santun, serta terampil. Kemampuan yang terdapat dalam diri dapat dicapai melalui pembelajaran. Proses pendidikan akan mencapai tujuan yang diharapkan harus memenuhi beberapa syarat untuk membangun pendidikan yang baik (Khotimah et al., 2019). Syarat tersebut adalah profesional tenaga pengajar, rencana pembelajaran yang sesuai, pendekatan pembelajaran yang sesuai, kurikulum yang sesuai, dan ketersediaan sumber daya pendidikan. Saat ini pemerintah telah melaksanakan beberapa cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Usaha tersebut meliputi perkembangan kurikulum yang ada serta memperbaiki kurikulum agar sesuai, inovasi pembelajaran, metode pembelajaran, serta memenuhi sarana dan prasarana pendidikan. Menurut Hendriawan & Septian dalam (Ega Safitri & Titin, 2021) Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan. Perkembangan teknologi canggih memiliki dampak positif yaitu segala hal dilakukan demi kesejahteraan terutama pada bidang pendidikan. Jika berbagai inovasi pendidikan telah dilakukan maka tercapailah tujuan pendidikan yang sesuai dengan zaman modern ini. Sedangkan menurut Pujiriyanto dalam (Ega Safitri & Titin, 2021) berkembangnya teknologi dengan pesat berpengaruh pada proses pembelajaran terutama dalam menyampaikan informasi dan materi menggunakan sebuah media yang mempermudah proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi menyebabkan seorang guru harus memahami teknologi tersebut untuk menciptakan beberapa inovasi baru yang akan di terapkan di sekolah dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan. Guru harus menguasai penggunaan teknologi karena dalam penyampaian materi tidak lagi menggunakan papan tulis saja tetapi menggunakan media. Maka dari itu, guru tidak lagi menyampaikan materi secara manual melainkan menggunakan media untuk menyampaikan bahan ajar. Dalam proses pembelajaran kreatif, ada banyak media yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan informasi. Media pembelajaran adalah sebagai perantara untuk menyampaikan materi hingga merangsang perhatian siswa (Tafonao, 2018). Tujuan menggunakan media adalah untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa fokus mengamati materi (Zulherman et al., 2021). Faktanya masih ditemukan guru yang belum menggunakan media pembelajaran serta terbatasnya sarana dan prasarana pendidikan seperti didaerah pedalaman (Tafonao, 2018). Teknologi dimanfaatkan untuk menciptakan suatu media pembelajaran menarik serta mendorong pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi.

Pendidikan yang menggunakan teknologi tentunya akan menghasilkan sistem pembelajaran yang canggih, menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah prantara guru dan siswa yang digunakan untuk menyalurkan materi sehingga mampu meningkatkan kosentarasasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung (Sudatha, 2015). Menurut (Sudjana, 1997) media pembelajaran dapat memperbaiki masalah dalam proses belajar mengajar karena memungkinkan proses penyampaian materi serta lebih merangsang perhatian siswa hingga menumbuhkan motivasi belajar, materi jelas dan tidak bertele-tele sehingga mudah dipahami siswa. Guru dapat menggunakan berbagai metode pengajaran dan siswa akan berpartisipasi dalam belajar karena tidak hanya mendengar tetapi juga mengamati. Tujuan pembelajaran tercapai jika dalam pembelajaran dikontrol oleh guru. Siswa harus siap dengan keterbatasan fasilitas dan prasarana sekolah agar proses pembelajaran berjalan lancar. Penggunaan media memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran tetapi masih kurang digunakan terutama dalam pembelajaran akuntansi (Pratama, 2019). Media pembelajaran untuk siswa SMK harus menarik minat siswa. Oleh karena itu, pemilihan media harus selektif dan sesuai harapan yaitu inovatif, mudah digunakan, efektif.

Di kelas terdapat siswa dan guru untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pemberi materi dan mengatur kondisi kelas menjadi kondusif sedangkan siswa merespon dan mendengar materi yang disampaikan. Jika guru mampu menciptakan kondisi kelas menjadi kondusif maka proses pembelajaran menjadi efektif. Fakta di lapangan metode konvensional, seperti ceramah, masih digunakan oleh banyak guru hal ini berdampak terhadap kefokusannya peserta didik, hal ini juga berpengaruh pada nilai yang diperoleh (Izzaturahma et al., 2021). Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran akuntansi di SMK PGRI Pekanbaru, siswa mulai jenuh dengan media dan cara penyampaian yang monoton. Guru harus memiliki kreatifitas dalam mengajar terutama pengembangan media, hal ini mempengaruhi nilai yang akan diperoleh siswa.

Berdasarkan wawancara dengan siswa bahwa mereka kurang memahami materi yang telah dijelaskan, mudah mengantuk saat belajar karena menggunakan pembelajaran konvensional melalui ceramah dan penjelasan teori sehingga mengakibatkan siswa jenuh dikelas dan tidak mengerti materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, pada materi akuntansi masih menggunakan buku paket saja dan media pembelajarannya adalah papan tulis, metode yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang menyebabkan hasil belajar dibawah (KKM) yaitu 70. Artinya jika nilai siswa kurang dari 70 maka dikatakan belum tuntas dan tujuan pembelajaran belum tercapai. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut ialah, guru diharapkan menguasai teknologi dan melakukan pengembangan media video pembelajaran agar siswa termotivasi untuk belajar. proses pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat membantu siswa memaksimalkan potensi mereka. Selain mampu menggunakan teknologi guru harus menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan teknologi (Maryanti & Kurniawan, 2017).

Video animasi adalah kumpulan beberapa gambar yang digabungkan menjadi bergerak sesuai dengan karakter yang kita rancang. sehingga kumpulan gambar tersebut menjadi hidup, serta dilengkapi dengan audio visual. video tersebut lebih variatif dengan gambar menarik serta berwarna cerah. Animasi merupakan serangkaian gambar yang terdapat gerak dan memiliki kemampuan untuk menghidupkan gambar (Buckhari, 2015). Menurut (Furoidah Maya Fanny, 2009) dalam pembelajaran, video animasi adalah media yang berisi gambar dan rekaman suara yang menyebabkan materi menjadi hidup dan menarik. Mereka dapat diakses kapan pun oleh siswa dan membantu mereka tetap fokus pada materi dan menerimanya dengan lebih mudah sesuai dengan tujuan pembelajaran RPP. Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti ingin menyelidiki masalah tersebut dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa". Dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran yaitu video dan mengukur efektif serta praktis suatu produk yang dibuat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research & Development) yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa video yang berisi materi siklus akuntansi perusahaan jasa bagi siswa jurusan Akuntansi Lembaga di SMK PGRI Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Studi ini akan dilaksanakan di SMK PGRI Pekanbaru, berlokasi di Jalan Brigjen Katamso, Pekanbaru, dengan waktu pelaksanaan pada bulan November hingga Desember tahun ajaran akademik 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas XI AKL yang berjumlah 19 siswa. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru akuntansi guna memahami kurikulum dan materi yang diajarkan.

Tahap desain mencakup pemilihan materi berdasarkan silabus, perencanaan konsep video, pembuatan storyboard, hingga penyusunan skenario video. Tahap pengembangan dilakukan dengan menggunakan aplikasi Animaker dan Canva untuk menghasilkan video animasi. Setelah video dibuat, dilakukan validasi oleh dosen, pakar materi, dan pakar media untuk memastikan kualitasnya sebelum diuji pada siswa.

Tahap implementasi melibatkan uji coba video pembelajaran pada siswa kelas XI AKL guna menilai efektivitas dan respons siswa terhadap media tersebut. Setelah implementasi, tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan media pembelajaran berdasarkan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, siswa, dan guru mata pelajaran. Instrumen penelitian dibagi menjadi empat kategori, yaitu angket ahli media untuk menilai efektivitas dan tampilan visual, angket ahli materi untuk menilai kesesuaian isi, angket respon siswa untuk mengukur kepuasan penggunaan media, serta angket validasi soal untuk memastikan kesesuaian materi akuntansi dengan standar pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan metode deskriptif menggunakan skala Likert untuk menentukan tingkat validitas media pembelajaran. Hasil analisis akan menunjukkan tingkat kelayakan video pembelajaran berdasarkan persentase interpretasi, dengan kategori mulai dari "sangat tidak valid" hingga "sangat valid." Dengan metode ini, penelitian bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang efektif dan bermanfaat bagi siswa dalam memahami siklus akuntansi perusahaan jasa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media video pembelajaran meliputi analisis, desain, dan pengembangan. Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data untuk mengetahui permasalahan yang ada di SMK PGRI Pekanbaru. Analisis ini mencakup tiga aspek, yaitu analisis pendidik, peserta didik, dan materi pembelajaran. Dalam analisis pendidik, wawancara dengan guru akuntansi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang diinginkan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menginginkan media yang dapat meningkatkan fokus siswa dalam belajar. Sementara itu, dalam analisis peserta didik ditemukan bahwa siswa mudah mengantuk dan kurang memahami materi yang diajarkan, sehingga mereka menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Analisis materi pembelajaran bertujuan untuk memilih materi yang sesuai, dan dalam penelitian ini dipilih materi akuntansi perusahaan jasa, dengan tujuan pembelajaran meliputi analisis bukti transaksi, pemahaman siklus akuntansi, pencatatan jurnal umum, serta pemostingan ke buku besar.

Pada tahap desain, peneliti mulai merancang media pembelajaran berupa video animasi yang disesuaikan dengan kurikulum Merdeka. Penyusunan materi dilakukan berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang ingin dicapai, dengan penjelasan yang mudah dipahami dan didukung oleh suara serta visual berupa gambar dan video untuk meningkatkan daya tarik serta mengurangi kejenuhan siswa. Selain itu, perancangan slide dilakukan dengan memilih konsep yang sesuai, menyesuaikan warna, tulisan, animasi, serta menambahkan elemen interaktif seperti kuis dan efek suara agar lebih menarik. Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan valid melalui revisi berdasarkan saran dari para validator serta data respons siswa. Validasi media dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi (Sri Sugiarti, SE), ahli media (Dr. Andri Eko Prabowo, S.Pd., M.Pd), dan ahli soal (Sulistyoningrum A.Md.). Setelah validasi, dilakukan revisi media berdasarkan saran dari para validator sebelum dilakukan uji coba dengan menyebarkan angket respons siswa kelas XI AKL.

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan peningkatan skor setelah revisi, dengan hasil akhir 87,5% yang menunjukkan bahwa media layak diuji coba tanpa revisi lebih lanjut. Validasi oleh ahli media juga menghasilkan beberapa perbaikan, seperti menghilangkan watermark pada objek, menyesuaikan karakter animasi dengan audio, serta memperbaiki aspek visual dan audio agar lebih efektif. Dengan demikian, video animasi pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan siap digunakan dalam proses pembelajaran baik secara online maupun offline. Hasil uji coba terhadap video animasi dan soal latihan yang telah divalidasi oleh para ahli dilakukan pada 19 siswa kelas XI Akuntansi di SMK PGRI Pekanbaru. Materi yang digunakan dalam uji coba adalah akuntansi perusahaan jasa. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Hasil Angket Respon Siswa

| No. | Aspek | No. Item | Nilai |
|-------------|--------------------------|----------|-------|
| 1 | Aspek Hasil Program | 1 | 90 |
| | | 2 | 91 |
| | | 3 | 91 |
| | | 4 | 84 |
| | | 5 | 85 |
| | | 6 | 86 |
| 2 | Aspek Pembelajaran Media | 7 | 84 |
| | | 8 | 85 |
| | | 9 | 82 |
| | | 10 | 86 |
| | | 11 | 86 |
| | | 12 | 87 |
| | | 13 | 90 |
| Jumlah | | | 1127 |
| Persentase | | | 91% |
| Kualifikasi | | | Valid |

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa, respon terhadap video animasi menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 91%. Penilaian ini menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan sangat praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap aspek hasil program dan aspek pembelajaran media juga menunjukkan skor yang tinggi, menandakan bahwa video animasi ini dapat membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi akuntansi perusahaan jasa. Selain itu, untuk mengukur efektivitas media pembelajaran, dilakukan uji coba soal kepada siswa setelah menggunakan video animasi.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

| No. Absen | Skor | Keterangan |
|-----------|------|------------|
| 1 | 82 | Tuntas |
| 2 | 85 | Tuntas |
| 3 | 82 | Tuntas |
| 4 | 85 | Tuntas |
| 5 | 82 | Tuntas |
| 6 | 85 | Tuntas |
| 7 | 80 | Tuntas |
| 8 | 82 | Tuntas |
| 9 | 80 | Tuntas |
| 10 | 80 | Tuntas |
| 11 | 80 | Tuntas |
| 12 | 80 | Tuntas |

| | | |
|-------|------|--------|
| 13 | 83 | Tuntas |
| 14 | 85 | Tuntas |
| 15 | 83 | Tuntas |
| 16 | 83 | Tuntas |
| 17 | 80 | Tuntas |
| 18 | 83 | Tuntas |
| 19 | 82 | Tuntas |
| Total | 1562 | |

Hasil jawaban siswa menunjukkan bahwa total skor yang diperoleh dari seluruh peserta adalah 1.562 dengan persentase ketuntasan sebesar 82%. Seluruh siswa memperoleh skor di atas batas ketuntasan minimal, yang menandakan bahwa video animasi yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan tidak hanya praktis digunakan dalam pembelajaran tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi perusahaan jasa. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran akuntansi di sekolah, khususnya bagi siswa kelas XI Akuntansi di SMK PGRI Pekanbaru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi akuntansi perusahaan jasa, diperoleh kesimpulan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahap Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate, namun penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan setelah media dinyatakan layak digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi ini sangat valid dengan persentase kevalidan dari ahli materi sebesar 87,5%, ahli media sebesar 87%, dan ahli isi soal sebesar 94%. Dari segi kepraktisan, hasil angket yang diberikan kepada 19 siswa kelas XI AKL SMK PGRI Pekanbaru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 91%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa dibuktikan melalui hasil uji soal latihan, di mana seluruh siswa mencapai ketuntasan minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan sebesar 82%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Literasi Nusantara. Arief S. Sadiman, R. dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Rajawali Press.
- Arsyad dan Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Rineka CiptaMedia Pembelajaran. Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Buckhari, S. (2015). *Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi*.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI.
- Ega Safitri, & Titin. (2021). *Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon*. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>

- Furoidah Maya Fanny. (2009). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTS Surya Buana Malang. [Skripsi Mahasiswa UM].
- Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition. by V.S. Hamid Darmadi. (2013). *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Alfabeta.
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2021). *Pengembangan Media*
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. D. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi (Persamaan dan Tantangan) Motion Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi PICPAC. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi* (Februari), 8.
- Muhammad Rahman dan Sofan Amri. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Prestasi Pusaka Karya.
- Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Pratama, G. A. B. dan A. E. P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi pada Bahasan Akuntansi pada Perusahaan Jasa*.
- Rasyid Karo-Karo, I. S., Tetap Jurusan Pendidikan Matematika FITK UIN-SU Medan, D., Tetap Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini FITK UIN-SU Medan, D., & Williem Iskandar Pasar Medan Estate, J. V. (2018). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Rusman dkk. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Stit, S., Nusantara, P., & Ntb, L. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Sudatha, I. G. W. & I. M. T. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran: Vol. 22092/DM/D/2018*. Media Akademi.
- Sudjana, N. R. A. (1997). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen, T., & KADESI Yogyakarta, S. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Ummah Nur, D. (2023). *Pengembangan Video Animasi 3D Berbasis Kontekstual dengan Book Creator Pada Pokok Bahasan Himpunan*.
- Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Zulherman*, Z., Amirulloh, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18218>