

**ANALISIS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LECTORA  
INSPIRE BERBANTU MODEL SNOWBALL THROWING  
PADA MATERI PENGHAPUSAN PIUTANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

**OLEH :**

**CAHAYA WULANDARI BR LUBIS**  
NPM. 1602070063



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA  
MEDAN  
2020**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238  
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, 9 November 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Cahaya Wulandari br. Lubis  
NPM : 1602070063  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif *Lector Inspire*  
Berbantu Model *Snowball Throwing* pada Materi Penghapusan Piutang.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

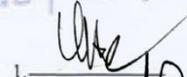
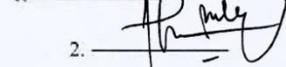
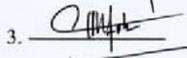
Ketua  
  
**Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd**



Sekretaris  
  
**Dra. Hj. Syamsuvarnita, M.Pd.**

ANGGOTA PENGUJI :

1. Marnoko S.Pd,M.Si
2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
3. Pipit Putri Hariani MD,S.Pd.M.Si

1. 
2. 
3. 



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umhsu.ac.id> E-mail: [fkip@umhsu.ac.id](mailto:fkip@umhsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Cahaya Wulandari Br.lubis  
NPM : 1602070063  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Berbantu Model Snowbal trowing Pada Materi Penghapusan Piutang.

Saya layak di sidangkan:

Medan, 22 Oktober 2020

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

  
(Pipit Putri Harian MD, S.Pd, M.Si)

Dekan,

Diketahui oleh:  
Ketua Program Studi Pendidikan  
Akuntansi

  
(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd)

  
(Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si)

## ABSTRAK

**Cahaya Wulandari Br Lubis, 1602070063, Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model Snowball Throwing Pada Materi Penghapusan Piutang , Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengetahui bagaimana penerapan Multi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing*. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah: Multi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing* Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi literatur atau biasa disebut riset kepustakaan. Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta menganalisis kembali penelitian.dalam penelitian ini, sumber primer yang digunakan adalah jurnal yang berhubungan dengan judul peenelitian,hasil penelitian menunjukkan penelitian ini dilakukan dimasa Covid 19 .

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu softwarelectora inspire dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria baik. Media pembelajaran berbasis Lectora Inspire yang dikembangkan sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Metode yang dilakukan tahapannya meliputi mengumpulkan informasi, perencanaan, pelaksanaan, Analisis multimedia pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire berbantu model snowball throwing pada materi penghapusan piutang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire, Model Snowball Throwing**

## KATA PENGANTAR

**Assalammu'alaikum Wr. Wb**

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Snowball Throwing Pada Materi Penghapusan piutang**”.

Tidak lupa juga shalawat beriring salam saya hadiahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita kealam terang benderang yang diridhoi Allah SWT dan selalu kita harapkan syafaatnya diyaumul akhir kelak.

Adapun yang ingin penulis persembahkan disini adalah berupa ucapan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik bentuk moril maupun materil. Untuk itu penulis ucapkan ribuan terima kasih kepada orang tua penulis Bapak **Ahmad Lubis** dan Ibu **Risma Wahyuni Br.siangian**, yang selama ini telah merawat, membesarkan, mendo'akan, mendidik dan memberikan dukungan baik dukungan moril dan materil.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksanakan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu izinkan penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak **Dr. H. Agussani, MAP** selaku Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Pipit Puti Hariani, MD, S.Pd, M.Si** selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Kepada Saudara/I tercinta yaitu **Luky Irlangga Lubis (Abang), Yulia Sri Ramadhani S.Pd (Kakak) dr.Susanti Cahya Nur (kakak), Padli Arjuna Juanda Lubis (Adik)** yang selalu memberi dukungan dan motivasi kepada penulis.
9. Buat sahabat tercinta **Sofiah, Mutia, Nurhidayah, Khairunnisa, Yunni, Mariani, Annisa, Fitri, Sari, Nadia, Nadila, dan VIII A/B Pagi Pendidikan Akuntansi** yang selalu menjadi teman berbagi dikala susah

dan senang selama perkuliahan. Terima kasih untuk semua nya semoga kita selalu bersama.

10. Untuk teman kos tercinta khususnya buat kakak tersayang yang selalu memberi dukungan **Linche S.H, Irma S.E, Riska S.Pd, Reni S.AK, Ria S.AK. dan serta** adik kos tercinta **Windy, Bella, Sulis, Tiwi, Fitri, Dwi** yang telah menjadi teman menyenangkan dimasa kos dan terimakasih sudah memberikan semangat kepada penulis .

11. Untuk Teman special **Pratu M.sandy Syahputra, Munawwir syahdi S.H, Rama Wijaya S.P, Pratu Syahrul, Andre Kurniawan,** yang memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

yang tidak dapat disebut satu persatu terima kasih banyak atas doa dan dukungannya.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca lainnya dalam usaha peningkatan mutu pendidikan dimasa yang akan datang. Amin ya Rabbal ‘Alamin

**Wassalammu’alaikum Wr. Wb**

Medan, Oktober 2020

**Cahaya Wulandari Br.Lubis**  
**1602070063**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>7</b>
A. Kerangka Teoritis .....	7
1. Media pembelajaran .....	7
2. Software Lectora Inspire .....	12
3. Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .....	13
7. Hasil Belajar .....	17
8. Materi Penghapusan Piutang .....	19
B. Kerangka Konseptual.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	26

B. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional .....	27
C. Instrumen Penelitian .....	27
D. Teknik Analisis Data .....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
A. Hasil Penelitian.....	31
B. Hasil Temuan Keabsahan Data.....	31
C. Pembahasan .....	34
D.Keterbaatasan penelitian.....	55
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>56</b>
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran .....	56

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN- LAMPIRAN**

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Aplikasi Lectora Inspire .....	12
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual .....	37
Gambar 3.1 Komponen Dalam Analisa Data Kualitatif Model Interaktif .....	41

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	38
Table 4.1 Hasil-hasil Temuan Keabsahan Data .....	44

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Riwayat Hidup.....	60
Lampiran 2	Form K-1 .....	61
Lampiran 3	Form K-2 .....	62
Lampiran 4	Form K-3 .....	63
Lampiran 5	Berita Acara Bimbingan Proposal .....	64
Lampiran 6	Surat Keterangan Seminar Proposal .....	65
Lampiran 7	Berita Acara Seminar Proposal.....	66
Lampiran 8	Surat Keterangan Plagiat .....	67
Lampiran 9	Surat Permohonan Perubahan Judul .....	68
Lampiran 10	Surat Pengesahan Seminar Proposal.....	69
Lampiran 11	Surat Izin Riset .....	70
Lampiran 12	Surat Balasan Riset.....	71
Lampiran 13	Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	72

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang (Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2016 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Sehingga dalam mengemban tugasnya guru dituntut dapat mendidik, mengajar dan melatih agar penguasaan konsep lebih tertanam.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Sadiman (2014:6) mengatakan bahwa Media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan penggunaan media, proses belajar mengajar sangat diperlukan karena media mempunyai kemampuan teknis yaitu mampu menyajikan suatu peristiwa secara terpadu, menyajikan konsep secara utuh dan benar serta menjadi saluran atau perantara dalam menyampaikan pesan, sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh siswa. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran yaitu menyampaikan pesan atau isi pelajaran. Hal ini dapat menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pengajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam praktek. usaha yang dapat dilakukan, diantaranya

memahami penggunaan media, selain itu para guru juga harus berupaya untuk mengembangkan keterampilan “membuat sendiri” media yang mudah, murah dan menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan mengolah komponen pengajaran. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah mampu menguasai dan terampil menggunakan berbagai media pengajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (Uno, 2015: 67)

Mas’ud (2016:1) menjelaskan bahwa *Lectora Inspire* merupakan sebuah *authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora® Inspire* mampu membuat kursus *online* dengan cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999. Seperti *software authoring tool* pada umumnya, *Lectora Inspire* juga membutuhkan spesifikasi *system* minimal. Sebagai *authoring tool* yang tengah banyak dikembangkan, *Lectora Inspire* memiliki beberapa kelebihan dibanding *authoring tool e-learning* lainnya.

Istarani (2014:92) menyatakan Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan rangkain penyajian materi ajar yang diawali dengan penyampaian materi, lalu membentuk kelompok dan ketua kelompoknya yang kemudian masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang telah disampaikan oleh guru kepada temannya serta dilanjutkan dengan masing-masing peserta didik diberi satu lembar kertas,

untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Dian Permata Sari pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Modul Interaktif dengan Menggunakan *Software Lectora Inspire* Pada Materi Transformasi untuk Siswa SMP Kelas VII”. Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kualitas modul interaktif pada materi Transformasi untuk siswa SMP kelas VII yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data yang diperoleh bahwa: a) modul interaktif dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli dan evaluasi guru dengan memperoleh rata-rata perolehan skor sebesar 4,08 dan 4,57 termasuk dalam kriteria sangat baik; b) modul interaktif dinyatakan praktis berdasarkan angket respon siswa dengan memperoleh respon yang sangat positif dari siswa sebesar 88,00%; dan c) modul interaktif dinyatakan efektif berdasarkan hasil tes hasil belajar dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 62,5% yang termasuk dalam kriteria baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Erlin Widiastuti pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *ICT* dengan Aplikasi *Lectora Inspire* dalam Pembelajaran IPA”. Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan a) melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dengan aplikasi *Lectora Inspire* ternyata banyak keuntungan yang diperoleh, antara lain: 1) Media pembelajaran *Lectora Inspire* bila dirancang dengan baik, merupakan media pembelajaran yang efektif, dapat memudahkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran; 2) Mendukung pembelajaran individual sesuai kemampuan siswa;

3) materi dapat diulang-ulang sesuai keperluan, tanpa menimbulkan rasa jenuh; b) Hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* dengan aplikasi *Lectora Inspire* adalah motivasi belajar siswa masih rendah dan sarana prasarana yang belum memadai dibanding jumlah siswa; c) penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dengan aplikasi *Lectora Inspire* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Penelitian ini menggunakan telaah literatur sehubungan dengan adanya pandemic Covid-19. Penelitian ini menggunakan sumber-sumber yang berasal dari penelitian terdahulu dalam bentuk jurnal. Sehubungan dengan itu, pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Analisis Multi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing* pada Materi Penghapusan Piutang”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini memfokuskan pada hasil penelitian terdahulu yang seperti jurnal jurnal yang berhubungan dengan Multi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing* pada materi penghapusan piutang.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas ,maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Multi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing* pada materi penghapusan piutang.

### **D.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas ,maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Multi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing* pada materi penghapusan piutang.

### **E.Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Diharapkan siswa selalu meningkatkan pemahaman tingkat belajar akuntansi pada khususnya.

b. Bagi Guru

Mendorong guru untuk menciptakan proses belajar mengajar yang bisa menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan efektif dalam , penyampaian materinya.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat lebih meningkatkan kualitas proses belajar mengajar untuk keseluruhan mata pelajaran pada umumnya.

d. Bagi Peneliti merupakan wahana latihan pengembangan ilmu pengetahuan melalui kegiatan penelitian.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Teoritis**

##### **1. Media pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media**

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Beberapa ahli menyampaikan tentang pengertian Media diantaranya Sadiman dkk (2014:6) mengatakan bahwa Media merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut (Uno, 2016) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruksi kepada peserta didik. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Sejumlah lembaga membuat pembatasan tentang media, diantaranya yang dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology* (AECT) Amerika. Menurut AECT ,media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. apabila dikaitkan

dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Menurut (Anita, 2016) Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar.

#### **b. Pengertian Multimedia**

Multimedia merupakan adalah kombinasi paling sedikit dua media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Hal ini sama dengan yang dikatakan (Suyanto, 2017) bahwa multimedia merupakan alat dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

#### **c. Manfaat dan Fungsi media pembelajaran**

(Arsyad, 2017) mengemukakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera,

melalui film, foto, gambar, model ataupun realita, objek yang terlalu besar ataupun terlalu kecil dapat disajikan di dalam kelas dan kejadian langka yang terjadi di masa lampau dapat juga ditampilkan melalui rekaman film, video, *slide* disamping secara verbal. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Manfaat media pembelajaran jika digunakan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Selain itu, manfaat media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan yang sama kepada semua anak didik, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. (Sadiman, 2018)

Menurut (Arsyad, 2017) dalam pembelajaran, media memiliki beberapa fungsi, yakni:

1. Sebagai sumber belajar, yaitu sebagai penyalur, penyampai, penghubung dari seseorang kepada orang lain.
2. Fungsi semantik, yakni fungsi yang berkenaan dengan kemampuan media pembelajaran memperjelas makna dari suatu kejadian, fakta, dan ungkapan.
3. Fungsi fiktatif, yaitu fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, menampilkan kembali suatu objek atau kejadian.

4. Fungsi manipulatif, yakni fungsi yang berkaitan dengan kemampuan media untuk menampilkan kembali sesuatu objek atau peristiwa dengan berbagai macam cara sesuai dengan keperluan.
5. Fungsi distributif, maksudnya dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar dalam kawasan yang sangat luas.
6. Fungsi psikologis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif (menggugah perasaan), fungsi kognitif mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong peserta didik membangkitkan minat belajar).
7. Fungsi sosio-kultural, yakni media pembelajaran dapat memberikan rangsangan persepsi yang sama kepada peserta didik.

#### **d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Berdasarkan ciri fisik, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat macam yaitu, media pembelajaran dua dimensi, media pembelajaran tiga dimensi, media pandang diam dan media pandang gerak. media pembelajaran dua dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja. media pembelajaran tiga dimensi yaitu, media yang dapat diamati dari arah pandang manapun dan mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi. Media pandang diam, yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam. media

pandang gerak yaitu, media yang menggunakan media proyeksi yang menampilkan gambar bergerak di layar (Arsyad, 2017).

(Majid, 2015) mengatakan bahwa dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya dapat diklasifikasikan menjadi Kelompok grafis, bahan cetak, dan gambar diam. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Contoh dari media grafis antara lain: grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flannel, *bulletin board*, dan *Flashcard*.

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing*. media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Contoh media bahan cetak: buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar diam ini adalah foto.

## 2. Software Lectora Inspire



(Gambar 2.1 Aplikasi *Lectora Inspire*)

(Mas'ud, 2017) menjelaskan bahwa *Lectora Inspire* merupakan sebuah *authoring tool* untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh *Trivantis Corporation*. *Lectora® Inspire* mampu membuat kursus *online* dengan cepat dan sederhana. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio, Amerika pada tahun 1999. Seperti *software authoring tool* pada umumnya, *Lectora Inspire* juga membutuhkan spesifikasi *system* minimal. Sebagai *authoring tool* yang tengah banyak dikembangkan, *Lectora Inspire* memiliki beberapa kelebihan dibanding *authoring tool e-learning* lainnya. Kelebihan tersebut di antaranya adalah sebagai berikut:

1. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.
2. Fitur-fitur yang disediakan *Lectora Inspire* sangat memudahkan pengguna pemula untuk membuat multimedia (audio dan video) pembelajaran.

3. Bagi seorang guru atau pengajar, keberadaan *lectora inspire* data memudahkan membuat multimedia pembelajaran.
4. *Template* yang dimiliki *Lectora inspire* cukup lengkap.
5. *Lectora Inspire* menyediakan *Multimedia Library* yang sangat membantu pengguna.
6. *Lectora Inspire* sangat memungkinkan penggunaanya untuk mengkonversi presentasi *Microsoft PowerPoint* menjadi konten *e-learning*.
7. Konten yang dikembangkan dengan *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan menjadi berbagai output seperti HTML5, single file executable (exe.), CDROM, maupun standar e-learning seperti SCORM dan AICC.

Aplikasi *Lectora inspire* ini memiliki beberapa kekurangan diantaranya:

1. *Template* yang sudah ada di aplikasi *Lectora inspire* hanya dapat dipakai pada resolusi 785 x 600 *pixel*
2. Program *lectora inspire* memiliki harga yang cukup mahal, tetapi pengguna bisa menggunakan *Lectora inspire* demo yang aktif selama 30 hari.

### **3. Model Pembelajaran *Snowball Throwing***

Secara etimologi *Snowball Throwing* memiliki makna, di mana *snowball* yang berarti bola salju, sedangkan *throwing* yang berarti melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.

(Istarani, 2017) menyatakan:

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan rangkain penyajian materi ajar yang diawali dengan penyampaian materi, lalu membentuk kelompok dan ketua kelompoknya yang kemudian masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang telah disampaikan oleh guru kepada temannya serta dilanjutkan dengan masing-masing peserta didik diberi satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.

Model *Snowball Throwing* merupakan salah satu modifikasi dari teknik bertanya yang menitik beratkan pada kemampuan merumuskan pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan yang menarik yaitu saling melempar bola salju (*Snowball Throwing*) yang berisi pertanyaan kepada sesama teman. Metode yang dikemas dalam sebuah permainan ini membutuhkan kemampuan yang sangat sederhana yang bisa dilakukan oleh hampir setiap siswa dalam mengemukakan pertanyaan sesuai dengan materi yang dipelajarinya. Metode *Snowball Throwing* adalah metode yang digunakan untuk memperdalam topik. Metode ini dilakukan oleh beberapa kelompok yang terdiri dari lima sampai delapan orang yang memiliki kemampuan merumuskan pertanyaan yang ditulis dalam sebuah kertas menyerupai bola. Kemudian kertas itu dilemparkan kepada kelompok lain yang untuk ditanggapi dengan menjawab pertanyaan yang dilempar tersebut.

Secara sederhana model *Snowball Throwing* dapat dijelaskan, yaitu siswa merumuskan pertanyaan secara tertulis di kertas berdasarkan materi yang diterangkan oleh guru, kemudian kertas tersebut di lipat-lipat sedemikian rupa lalu dilemparkan kepada kelompok lain. Setelah membuka kertas tersebut, kelompok lain menjawab pertanyaan dan melemparkan kembali ke kelompok yang member pertanyaan tadi.

(Suprijono, 2017) menyatakan langkah-langkah pembelajaran *Snowball*

*Throwing*, yaitu sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan.
2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi.
3. Masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang telah disampaikan oleh guru kepada temannya.
4. Kemudian masing-masing siswa diberikan satu lembar kertas kerja, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa lain selama  $\pm 15$  menit.
6. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Evaluasi.
8. Penutup.

Metode *Snowball Throwing* ini dapat memberikan kesempatan kepada teman dalam kelompok untuk merumuskan secara sistematis. Di samping itu dapat membangkitkan keberanian siswa dalam mengemukakan pertanyaan dengan tuntunan pertanyaan kepada teman lain maupun guru. Model ini juga melatih siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh temannya dengan baik. Dapat pula merangsang siswa mengemukakan pertanyaan sesuai dengan topik yang sedang dibicarakan dalam pembelajaran tersebut. Selanjutnya model ini dapat mengurangi rasa takut siswa dalam bertanya kepada teman maupun guru serta melatih kesiapan siswa. Dengan menggunakan metode ini memungkinkan siswa saling memberikan pengetahuan.

(Istarani, 2017) menyatakan kebaikan dan kelemahan model pembelajaran *Snowball Throwing*, yaitu sebagai berikut:

**Kebaikan:**

- 1) Meningkatkan jiwa kepemimpinan siswa, sebab ada ketua kelompok yang diberi tugas kepada teman-temannya.
- 2) Melatih siswa untuk belajar mandiri, karena masing-masing siswa diberikan tugas untuk membuat satu pertanyaan, lalu pertanyaan itu akan dijawab oleh temannya atau sebaliknya.
- 3) Menumbuhkan kreativitas belajar siswa karena membuat bola sebagaimana yang diinginkan.
- 4) Belajar lebih hidup, karena semua siswa aktif membuat pertanyaan ataupun menjawab soal temannya yang jatuh pada dirinya.

**Adapun kelemahannya:**

- 1) Ketua kelompok sering sekali menyampaikan materi pada temannya tidak sesuai dengan apa yang disampaikan oleh guru kepadanya.
- 2) Sulit bagi siswa untuk menerima penjelasan dari teman atau ketua kelompoknya karena kurang jelas dalam menjelaskannya.
- 3) Sulit bagi siswa untuk membuat pertanyaan yang baik dan benar.
- 4) Sulit dipahami oleh siswa yang menerima pertanyaan yang kurang jelas arahnya sehingga merepotkannya dalam menjawab pertanyaan tersebut.
- 5) Sulit mengontrol apakah pembelajaran tercapai atau tidak.

## 5. Hasil Belajar

Pada hakikatnya hasil belajar berasal dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (W.J.S. Purwadarminta), “hasil adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha”. Bila dikaitkan dengan dunia pendidikan, dalam hal ini “sesuatu” dapat diartikan sebagai perubahan dan “usaha”. Usaha dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar.

Menurut (Slameto, 2018) bahwa “belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

(Sudjana, 2016) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hal yang penting yang akan dijadikan sebagai tolak ukur sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam belajar”. Dari hasil belajar, guru dapat menilai apakah sistem pembelajaran yang diberikan berhasil atau tidak, untuk selanjutnya bisa diterapkan atau tidak dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Heward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar yaitu:

Ketrampilan dan kebiasaan

Pengetahuan dan ketrampilan.

Sikap dan cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah.

Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas dua jenis yaitu sebagai berikut:

Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia, dapat diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor biologis dan psikologis. Yang dapat dikategorikan sebagai faktor biologis antara lain usia, kematangan, dan kesehatan. Sedangkan yang dapat dikategorikan sebagai faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat dan kebiasaan belajar.

Faktor-faktor yang bersumber dari luar diri manusia, dapat diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor manusia dan faktor nonmanusia seperti alam, benda, hewan dan lingkungan fisik.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai ukuran keberhasilan siswa yang telah mengikuti suatu proses pembelajaran dengan membandingkannya terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Apabila siswa memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum, secara otomatis siswa tersebut dikatakan berhasil, demikian pula sebaliknya. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, setiap mata pelajaran khususnya akuntansi memiliki standar ketuntasan belajar minimal (SKBM) untuk setiap aspek penilaian. Aspek penilaian dalam mata pelajaran matematika terdiri dari tiga, yaitu aspek pemahaman konsep, aspek penalaran dan komunikasi matematik, dan aspek pemecahan masalah. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dinilai adalah hasil belajar aspek pemecahan masalah.

Jadi berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diikuti dengan kemampuan belajar siswa yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar mengajar.

## **5. Materi Penghapusan Piutang**

### **a. Pengertian Piutang**

Bagi perusahaan dagang, besarnya pendapatan dihasilkan dari penjualan karena merupakan unsur terbesar yang berpengaruh terhadap laba bersih perusahaan. Untuk memperoleh laba yang optimal, perusahaan menempuh dengan salah satu cara yaitu penjualan kredit. Penjualan yang dilakukan secara kredit diharapkan dapat meningkatkan volume pendapatan akan tetapi menimbulkan munculnya perkiraan piutang. Piutang itu sendiri merupakan hak perusahaan untuk menuntut pembayarannya atas penjualan barang atau jasa kepada pihak pelanggan.

Jumlah piutang pada suatu waktu ditentukan oleh dua faktor: (1) volume penjualan dan (2) rata-rata waktu antara penjualan dan penerimaan pembayaran. Semakin besar volume penjualan kredit dan semakin panjang waktu penagihan piutang akan memperbesar piutang. Hal ini beresiko akan adanya bagian piutang yang tak tertagih. Tingkat piutang yang tinggi akan mengurangi arus kas dan piutang tak tertagih akan mengurangi keuntungan dari penjualan. Oleh karena itu, penanganan akan piutang diharapkan dapat terealisasi dikarenakan piutang merupakan kelompok aset lancar yang berperan penting dalam kegiatan operasional perusahaan. Menurut (Mardiasmo, 2017)

“Piutang adalah tagihan yang timbul dari penjualan barang dagangan dan jasa secara kredit”. Menurut (Efraim, 2017) “Piutang adalah tuntutan kepada pelanggan dan pihak lain untuk memperoleh uang, barang, dan jasa (aset) tertentu pada masa yang akan datang, sebagai akibat penyerahan barang atau jasa yang dilakukan saat ini”. Sedangkan menurut (Warrent, 2017), “Piutang mencakup seluruh uang yang diklaim terhadap entitas lain, termasuk perorangan, perusahaan, dan organisasi lain. Piutang-piutang ini biasanya merupakan bagian yang signifikan dari total aset lancar”.

Merujuk pada pengertian para ahli yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa piutang adalah suatu tagihan (klaim) perusahaan kepada pihak lain, yaitu konsumen atau pelanggan baik perorangan maupun kelompok (badan usaha) yang ditimbulkan oleh penjualan barang atau jasa secara kredit dalam kegiatan operasional perusahaan.

#### **b. Penggolongan Piutang**

Piutang pada normalnya kegiatan perusahaan akan dilunasi dalam jangka waktu kurang dari satu tahun sehingga dikelompokkan ke dalam aset lancar. Apabila pelunasan lebih dari satu tahun maka tidak dilaporkan dalam kelompok aset lancar akan tetapi termasuk ke dalam aset lain-lain.

Menurut Ikatan Akuntan Indonesia dalam SAK (2015: 1.13) menyatakan bahwa:

1. Entitas mengklasifikasikan aset sebagai aset lancar jika:

2. Entitas memperkirakan akan merealisasikan aset, atau memiliki intensi untuk menjual atau menggunakannya, dalam siklus operasi normal;
3. Entitas memiliki aset untuk tujuan diperdagangkan;
4. Entitas memperkirakan akan merealisasi aset dalam jangka waktu dua belas bulan setelah periode pelaporan; atau
5. Aset merupakan kas atau setara kas, kecuali aset tersebut dibatasi pertukaran atau penggunaannya untuk menyelesaikan liabilitas sekurang-kurangnya dua belas bulan setelah periode pelaporan.

Standar akuntansi instrumen keuangan menyebutkan salah satu klasifikasi aset keuangan adalah pinjaman yang diberikan dan piutang. Kriterianya adalah aset keuangan nonderivatif yang pembayarannya telah ditentukan dan tidak memiliki kuotasi di pasar aktif.

Menurut (Martani, 2015) piutang dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

1. Piutang Dagang

Piutang dagang merupakan klaim suatu perusahaan pada pihak lain baik yang terkait dengan transaksi penjualan/pendapatan.

2. Wesel Tagih

Wesel tagih merupakan klaim perusahaan kepada pihak ketiga yang didukung janji tertulis untuk membayar dalam jangka waktu tertentu.

3. Piutang Penghasilan

Penggunaan dasar waktu dalam akuntansi mengakibatkan adanya pengakuan terhadap penghasilan-penghasilan yang masih akan diterima.

Penghasilan-penghasilan seperti itu atas dasar waktu sehingga pada akhir periode dihitung berapa jumlah yang sudah menjadi pendapatan dan jumlah tersebut dicatat sebagai piutang penghasilan.

Menurut (Efraim, 2017) piutang dapat diklasifikasikan menjadi:

1. Piutang Usaha

Piutang usaha yaitu piutang yang terjadi dari usaha pokok suatu perusahaan. Contohnya: piutang dagang dan piutang jasa.

2. Piutang Nonusaha

Piutang Nonusaha yaitu piutang yang terjadi selain dari usaha pokok perusahaan. Contohnya: piutang kepada karyawan, uang muka ke kantor cabang, dan piutang dividen.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa piutang digolongkan menjadi tiga yaitu:

1. Piutang Dagang

Piutang dagang merupakan piutang yang timbul dari transaksi penjualan barang atau jasa secara kredit yang akan dilunasi dalam jangka waktu kurang dari satu tahun.

2. Piutang Bukan Dagang

Piutang ini merupakan piutang yang bukan timbul akibat penjualan barang atau jasa secara kredit melainkan dari penjualan saham dan penjualan dividen.

3. Piutang Lain-Lain

Piutang ini meliputi piutang bunga, piutang pajak, piutang penghasilan dan piutang karyawan.

#### **d. Penghapusan Piutang**

Ikatan Akuntan Indonesia dalam SAK (2011: 55) secara spesifik menyebutkan, entitas menghentikan pengakuan aset keuangan, jika dan hanya jika:

1. Hak kontraktual atas arus kas yang berasal dari aset keuangan tersebut berakhir atau;
2. Entitas mentransfer aset keuangan yang memenuhi kriteria penghentian pengakuan.

Transfer aset keuangan adalah transfer hak kontraktual penerimaan kas dari aset keuangan atau tetap memiliki hak kontraktual untuk menerima tetapi memiliki kewajiban untuk membayar arus kas yang diterima tersebut kepada pihak lain. Dalam transfer aset keuangan, penghentian pengakuan akan dilakukan jika telah terjadi transfer manfaat dan risiko kepada pihak lain.

Aset keuangan yang sering dihentikan pengakuannya adalah salah satunya piutang usaha atau dagang. Piutang usaha atau dagang kurang terjamin pelunasannya dikarenakan tidak adanya suatu perjanjian khusus yang dibuat untuk memiliki kekuatan hukum. Maka piutang ada kemungkinan tidak akan tertagih.

Piutang yang jelas-jelas tak dapat ditagih lagi harus dihapuskan dari rekening piutang. Penghapusan piutang ini merupakan suatu kerugian bagi perusahaan.

Ada dua metode yang digunakan untuk menangani piutang yang tak tertagih yaitu metode penghapusan langsung dan metode cadangan. Penghapusan

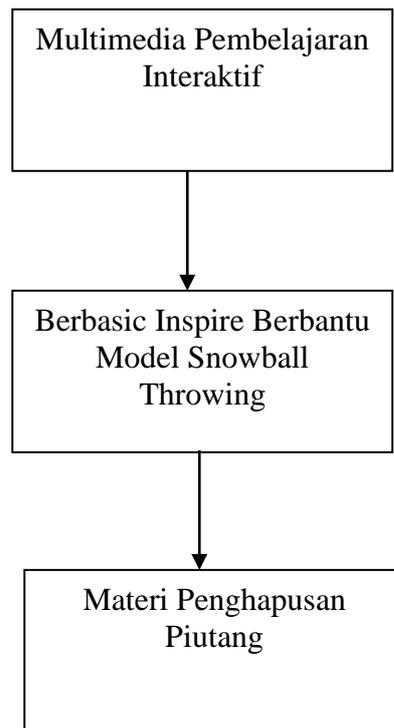
langsung digunakan untuk piutang tak tertagih yang bersifat tidak sering atau frekuensinya rendah. Sedangkan metode cadangan digunakan untuk perusahaan yang sering terjadi kerugian piutang atas piutang tak tertagih.

## **6. Kerangka Konseptual**

Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai model-model pembelajaran, di mana melalui model pembelajaran yang digunakannya akan dapat memberikan nilai tambah bagi anak didiknya. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dari proses pembelajarannya adalah hasil belajar yang optimal atau maksimal.

Model pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Dengan demikian model pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan dari model pembelajaran di atas adalah agar hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran akuntansi dapat lebih ditingkatkan. Hasil belajar siswa yang dimaksudkan adalah dimana dengan model pembelajaran tersebut maka akan didapatkan tingkat keberhasilan siswa yang lebih baik dari tingkat keberhasilan sebelumnya.



**Gambar 2.2**  
**Kerangka Konseptual**

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Lokasi dan Waktu penelitian**

**1.Lokasi penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada metode kajian pustaka *library research* yang berlokasi diperpustakaan baik secara *online* maupun *offline*.

**2.Waktu penelitian**

Penelitian dilaksanakan mulai pada bulan April 2020 sampai dengan bulan Agustus 2020, Adapun rencana waktu penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.1**  
**Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Kegiatan	Apr		Mei				Jun				Jul				Agu				
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pengajuan Judul		■	■	■															
2	Penulisan Proposal					■	■	■	■											
3	Seminar Proposal									■										
4	Perbaikan Proposal										■	■								
5	Surat Izin Penelitian											■	■	■						
6	Pengambilan Data Penelitian														■					
7	Analisis Data Penilaian																■			
8	Bimbingan Dan Perbaikan																	■		
9	Penulisan Skripsi																		■	
10	Meja Hijau																			■

## **B. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional**

### **1. Variable penelitian**

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah: Multi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing*

### **2. Defenisi operasional**

Defenisi operasional dari variabel tersebut di atas adalah :

- a. Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran yang memperlihatkan ciri-ciri sebagai berikut :
  - 1) Siswa dalah penerima informasi secara pasif, dimana siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsikan sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki keluaran sesuai dengan standar.
  - 2) Belajar secara individual.
  - 3) Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis,
  - 4) Perilaku dibangun atas kebiasaan,
  - 5) Kebenaran bersifat absolute dan pengetahuan bersifat final,
  - 6) Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran,

## **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi literatur atau biasa disebut riset kepustakaan. Studi literatur adalah serangkaian

kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta menganalisis kembali penelitian.

Menurut Daniel dan Warsiah studi literatur ini merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan beberapa buku-buku yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data ini memiliki tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan dengan permasalahan peneliti.

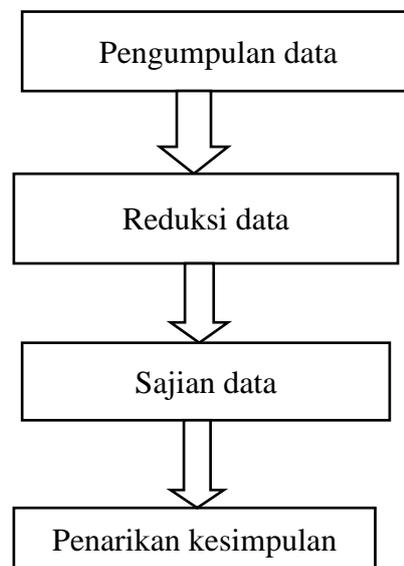
Teknik pengumpulan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data tertulis yang berupa dari buku-buku, jurnal, catatan lapangan, penelitian terdahulu, pendapat mengenai dengan permasalahan peneliti.

#### **D. Teknik Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan induktif dimulai dari pengumpulan data-data yang berkaitan dengan penelitian kemandirian anak usia dini yang akan diperoleh dari jurnal, artikel, kemudian yang akan di telaah dan di kembangkan dengan menggunakan metode kualitatif dengan menggabungkan metode studi litelatur. Selanjutnya penelitian yang telah ada dikembangkan dan di analisis kembali sehingga menjadi kajian-kajian studi litelatur yang menyeluruh tentang penanganan pengembangan kemandirian anak usia dini.

Secara sederhana oleh Miles and Huberman (dalam Sugiono 2014: 142) mengemukakan bahwa aktivitas dalam menganalisis data kualitatif di lakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya aktivitas dalam analisis data yaitu data reduction, data display dan conclusion

verification, dalam penelitian dapat menggunakan model analisis interaktif. Pada dasarnya model analisis interaktif proses berbentuk siklus yang artinya pada bentuk ini peneliti tetap melakukan tiga komponen analisisnya proses pengumpulan data selama kegiatan pengumpulan data. maka peneliti melakukan tiga komponen analisisnya dengan menggunakan waktu yang ada adapun gambar dari uraian tersebut



**Gambar 3.1** komponen dalam analisis data kualitatif / model interaktif

a. Pengumpulan data

Kegiatan utama pada setiap penelitian adalah mengumpulkan data. Dalam penelitian kualitatif mengumpulkan data dengan menggunakan observasi wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan ketiganya (triangulasi). Pengumpulan data dapat dilakukan sehari-hari, atau berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak. Pada tahap awal peneliti melakukan penjelajahan secara umum

terhadap situasi social/objek yang di teliti, semua yang dilihat dan di dengar direkam atau boleh saja di foto sebagai dokumentasi.

b. Reduksi data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu di catat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan, semakin lama maka semakin banyak jumlah data. Untuk itu perlu segera di lakukan analisis data melalui reduksi data. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting.

c. Penyajian data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa di lakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar katagori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles and Huberman menyatakan yang paling sering di gunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

d. Penarikan kesimpulan

Langkah keempat dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada, temuan dapat berupa deskriptif.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Data-data yang diperoleh peneliti diperoleh dari metode dokumentasi dari sumber jurnal-jurnal yang berhubungan dengan penelitian penulis. Adapun jurnal-jurnal yang dijadikan sumber penelitian oleh penulis yaitu Hamidah Nursidik (2018) Media Pembelajaran Interaktif Berbantu *Software Lectora inspire*, Rosye Destiana Nurjannati (2016) Media Development Based Learning Student Lectora Inspireas Multimedia Interactive Discussion On Cost Of Chemical Bonding In Sma/Equals, Anis Mahmudah (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019, Norma Dewi Shalikhah (2017) Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran

#### **B. Hasil Temuan Keabsahan Data**

Pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian social yang bersifat kualitatif pengamatan menjadi teknik utama dan memiliki peran yang sangat signifikan.

**Table 4.1 Hasil –Hasil Temuan Keabsahan Data**

No	Nama Peneliti	Variabel Penelitian	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Volume	Hasil Penelitian	Tingkat Keberhasilan	
							Berhasil	Tidak Berhasil
1	Hamidah Nursidik (2018)	Media pembelajaran interaktif berbantu <i>software lectora inspire</i>	Media Pembelajaran Interaktif Berbantu <i>Software Lectora inspire</i>	Jurnal Akuntansi	1	Media pembelajaran interaktif berbantu <i>software lectora inspire</i> pada materi relasi dan fungsi kelas X yang dikembangkan dengan <i>Brog and Gall</i> yang dimodifikasi oleh sugiyono dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria baik.	✓	
2	Rosye Destiana Nurjannati (2016)	Penerapan media pembelajaran berbasis <i>Lectora Inspire</i> untuk Meningkatkan Pembelajaran Siswa	Penerapan media pembelajaran	Jurnal Akuntansi	1	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>Lectora Inspire</i> yang dikembangkan pada pokok bahasan ikatan kimia sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran kimia untuk siswa SMA/Sederajat.	✓	
3	Anis Mahmudah (2019)	<i>Penerapan Lectora Inspire</i> untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran	<i>Lectora Inspire</i> , Hasil Pembelajaran	Jurnal Ekonomi	2	Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis <i>Lectora Inspire</i> yang dikembangkan	✓	

						ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.		
4	Norma Dewi Shalikhah (2017)	Media Pembelajaran Interaktif <i>Lectora Inspire</i> Sebagai Inovasi Pembelajaran	Media Pembelajaran Interaktif <i>Lectora Inspire</i> , Inovasi Pembelajaran	Jurnal Pendidikan Akuntansi	3	Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan <i>lectora inspire</i> ini, dilaksanakan dengan cara memberikan pelatihan kepada guru-guru di madrasah ibtidaiyah. Metode yang dilakukan tahapannya meliputi mengumpulkan informasi, perencanaan, pelaksanaan, presentasi, dan refleksi. Objek dari pelatihan ini adalah MIM Jagalan dan MIM Jumoyo Kecamatan Salam Kabupaten Magelang	✓	
5	Yuyun Tri Setiawati	Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa	Model Pembelajaran Snowball Throwing, Semangat Belajar Siswa	Jurnal Akuntansi	2	Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	✓	
6	Ani Rosidah	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing, Hasil Belajar Siswa	Jurnal Pendidikan Akuntansi	4	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa		
7	Malalina	Pengaruh	Model Pembelajaran	Jurnal	1	Pengaruh		

		Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar	Snowball Throwing, Hasil Belajar	Ekonomi		Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar		
8	Cahyani Tri	Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing dengan Pendekatan VAK Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA	Model Pembelajaran Snowball Throwing, Pendekatan VAK Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA	Jurnal Pendidikan Akuntansi	1	Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing dengan Pendekatan VAK Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA	✓	
9	Dwi Suria Oktaviani	Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar	Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual, Hasil Belajar	Jurnal Ekonomi	2	Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar	✓	
10	Ramlah	Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	Jurnal Pendidikan Akuntansi	5	Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar	✓	

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa tingkat keberhasilan penelitian mengenai multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire yang diambil dari penelitian terdahulu bahwa tingkat keberhasilan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Lectora Inspire dalam meningkatkan hasil belajar keberhasilannya mencapai 100%.

### C. Pembahasan

Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, cenderung akan mempengaruhi segenap kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, serta pendidikan dan pelatihan. Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah

hal yang mutlak dilakukan, karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada elemen-elemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial dan lain-lain.

Suatu perubahan, termasuk perubahan di bidang pendidikan dapat dikatakan sebagai bentuk inovasi apabila perubahan tersebut dilakukan dengan sengaja dan untuk memperbaiki kondisi sebelumnya agar lebih menguntungkan demi meningkatkan kehidupan yang lebih baik. Oleh sebab itu, inovasi pada dasarnya merupakan ide cemerlang yang memunculkan hal baru seperti praktik-praktik tertentu, produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahapan tertentu untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu atau proses tertentu yang terjadi di masyarakat. Dalam bidang pendidikan misalnya, untuk memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi, telah banyak contoh model-model inovasi dalam berbagai bidang seperti usaha pemerataan pendidikan, peningkatan mutu, peningkatan efektifitas dan efisiensi pendidikan, dan relevansi pendidikan. Dalam dunia pendidikan, metode pembelajaran kini semakin berkembang. Inovasi yang berbentuk metode dapat berdampak pada perbaikan sistem pembelajaran dan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan. Dengan demikian, metode baru atau cara baru dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat menjadi suatu upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sementara itu, inovasi dalam teknologi juga perlu diperhatikan mengingat banyak produk dari hasil teknologi dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan,

seperti penggunaannya untuk teknologi pembelajaran, serta pengelolaan informasi pendidikan.

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkesinambungan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Sedangkan pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya yaitu mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

*Lectora inspire* merupakan program yang efektif dalam membuat media pembelajaran. *Lectora inspire* merupakan software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Karena *Lectora inspire* memiliki antarmuka yang familiar dengan kita yang telah mengenal maupun menguasai *Microsoft Office*. Dengan menggunakan *lectora inspire*, materi pelajaran didesain semenarik mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar-gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kelengkapan sarana atau media yang digunakan karena semakin bervariasi media, pesan atau materi pembelajaran akan semakin optimal diterima siswa. Hal ini disebabkan adanya

variasi dan keragaman modalitas belajar siswa bisa terakomodasi dari media yang variatif dalam pembelajaran. Misalnya, dalam satu kelas memiliki beberapa siswa yang beragam modalitas belajarnya. Sebagian siswa modalitas belajarnya lebih cenderung visual, sebagian siswa modalitas belajarnya cenderung audio, dan sisanya memiliki modalitas belajar kinestetik. Jika seorang guru dalam proses pembelajaran hanya menggunakan satu jenis media saja, maka pesan atau materi pembelajaran tidak bisa tersampaikan optimal karena factor perbedaan modalitas belajar siswa.

Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire dan dengan menggunakan beberapa penelitian terdahulu yang bersumber dari jurnal-jurnal penelitian sebelumnya maka dapat dikatakan bahwa penelitian dengan menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire dilakukan dengan beragam cara.

Berikut ini hasil analisis Multi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire yang bersumber dari penelitian terdahulu:

**a. Hamidah Nursidik (2018) Media Pembelajaran Interaktif Berbantu *Software Lectora inspire***

Jenis penelitian yang dilakukan oleh **Hamidah Nursidik (2018)** adalah penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode *Reserch and Development* (Sugiyono, 2013). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode (*R&D*) *Reserch and Development*, dengan memanfaatkan media pembelajaran komputer sebagai media pembelajaran, yang tujuannya untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk media interaktif, dimana didalamnya berisikan tutorial pemebelajaran dan soal-soal evaluasi.

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbantu software lectora inspire, penelitian ini dikembangkan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (Brog and Gall.) Data hasil setiap tahapan yaitu pertama potensi dan masalah dari hasil observasi awal didapat hasil bahwa dalam proses belajar mengajar belum memanfaatkan fasilitas sekolah seperti wifi, proyektor dan lab komputer yang mana bisa dimanfaatkan sebagai sarana tambahan sumber belajar, selain itu didapat fakta bahwa tidak semua peserta didik memenuhi standar KKM khususnya pada materi relasi dan fungsi.

Penelitaian ini mengacu pada Model *Brog dan Gall*, model ini meliputi :

- 1) Potensi dan masalah,
- 2) Pengumpulan data,
- 3) Desain Produk
- 4) Validasi desain,
- 5) Perbaikan Desain,
- 6) Uji coba Produk,
- 7) Revisi Produk,
- 8) Uji Pelaksanaan Lapangan,
- 9) Penyempurnaan Produk Akhir,
- 10) Dimensi dan

Implementasi, dari model *Brog dan Gall* ini kemudian yang dikembangkan (Sugiyono, 2016). Langkah tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan, peneliti.

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data, mengumpulkan sumber referensi seperti jurnal-jurnal matematika yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif yang berbantu *software lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi kelas X dan buku matematika kelas X kurikulum 2013.

Setelah data terkumpul dilanjutkan mendesain produk media pembelajarannya. Desain produk pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbantu *software lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi kelas X terdiri dari kompetensi, materi, latihan soal, penulis, pustaka dan evaluasi. Dilanjutkan validasi Desain, validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran berbantu *software lectora inspire* pada materi relasi dan fungsi, produk dikatakan kemenarikannya baik sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media belajar bagi peserta didik dan pendidik di SMA pada materi relasi dan fungsi kelas X

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbantu *software lectora inspire* yang dikembangkan dengan Brog and Gall yang dimodifikasi oleh sugiyono dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media. Ditinjau dari respon peerta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh kriteria “Baik”.

**b. Norma Dewi Shalikhah (2017) Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran**

Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *lectora inspire* dapat dipublish secara *online* maupun *offline*. Siswa dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran tersebut. Evaluasi yang terdapat dalam *lectora inspire*, dapat menampilkan *feed back* yang menunjukkan jawaban benar atau salah, dan skor yang bisa diketahui secara langsung. Sehingga memudahkan para guru untuk melakukan penilaian karena sudah otomatis muncul skor atau nilai.

Adapun manfaat yang kita temukan dari aplikasi *Lectora inspire* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif, diantaranya sebagai berikut:

1. Guru dapat membuat dan menyajikan materi ajar dengan tanpa harus melakukan *programming*.
2. Guru dapat melakukan pengujian terhadap materi ajar yang diberikan, dalam berbagai macam bentuk test seperti pilihan ganda, benar/salah, mencocokkan (*mathcing*), tarik dan tempatkan (*drag and drop*), isian singkat (*fill in the blank*), dan *hot spot*.
3. Guru/peserta didik dapat mengakses materi ajar/uji yang dibutuhkan baik secara offline maupun online.
4. Mampu menggunakan teks, suara, video, animasi dalam suatu kesatuan.
5. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
6. Membawa objek yang sangat besar atau berbahaya dalam lingkungan kelas.
7. Menampilkan objek yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang.

Selain itu, saat kita menginstal *lectora inspire*, ada beberapa software bawaan dari *lectora inspire* yang terinstal, seperti flypaper, camtasia, dan snagit. Flypaper adalah software yang digunakan untuk menggabungkan gambar, video, flash, animasi transisi, dan *game memory*. Camtasia dapat digunakan untuk mengedit video. Sedangkan Snagit digunakan untuk mengcapture gambar yang ada di layar monitor dan dapat juga untuk menggabungkan beberapa gambar menjadi satu.

Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah hal yang mutlak dilakukan, karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada elemen-elemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial, dan lain-lain. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran, apalagi media tersebut belum tersedia di madrasah.

Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Di sinilah para guru diberikan pelatihan, untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih menarik yaitu dengan membuat media pembelajaran interaktif dengan *lectora inspire*. Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *lectora inspire* ini bertujuan untuk meningkatkan mutu madrasah, mengembangkan media pembelajaran interaktif, dan meningkatkan kreativitas guru, sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru maupun siswa yang ingin belajar mandiri. Metode pelaksanaan dalam ipteks pengabdian masyarakat ini tahapannya meliputi mengumpulkan informasi, perencanaan, pelaksanaan, presentasi dan refleksi.

**c. Anis Mahmudah (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019**

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut . Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey meliputi lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation yang telah dimodifikasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana.

Subjek penelitian ini adalah satu orang Ahli Materi, satu orang Ahli Media, satu orang Praktisi pembelajaran dan siswa kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 yang terdiri dari 30 siswa. Objek penelitian yang akan diteliti adalah kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire yang meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran dan aspek komunikasi visual.

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire ini mengacu pada langkah-langkah adopsi pengembangan model ADDIE dalam penerapannya dengan kebutuhan dari produk dan materi pelajaran yang dikembangkan. “model ADDIE dapat digunakan untuk

berbagai bentuk pengembangan seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar” .

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire yaitu:

a) Tahap Analisis (Analysis)

Tahap ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan untuk memperoleh informasi dan kebutuhan media pembelajaran yang bisa digunakan di dalam kelas

b) Tahap Desain (Design)

Tahap desain ini peneliti mulai merancang konsep desain media pembelajaran, menyusun materi, soal dan kunci jawaban serta memilih background, gambar, karakter dan backsound

c) Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini peneliti mulai melakukan pembuatan produk media pembelajaran dan melakukan validasi kepada ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran (guru). Setelah validasi akan dilakukan revisi sesuai saran;

d) Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini dilakukan dengan melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3 sebanyak 9 siswa (masing-masing kelompok 3 anak). Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1 sebanyak 30 siswa.

e) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini dilakukan untuk mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk media pembelajaran berbasis Lectora Inspire yaitu hasil analisis kelayakan produk akhir.

Penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa.

Berdasarkan rekapitulasi penilaian keseluruhan ahli pada tabel 15 diperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 4,53 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  sehingga mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

Penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan dilakukan pada tahap implementasi. Tahap implementasi ini sangat penting karena siswa merupakan sasaran uji coba produk yang dikembangkan. Penilaian siswa dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan Uji Coba Lapangan. Uji coba kelompok kecil melibatkan 9 siswa dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga

3. Uji Coba Lapangan melibatkan 30 siswa dari kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga 1.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian uji coba kelompok kecil (tabel 5) diperoleh nilai rata-rata keseluruhan 4,45. Rata-rata keseluruhan ( $X$ ) menunjukkan pada angka 4,45 yang terletak pada rentang  $X > 4,20$  dengan

kategori “Sangat Layak”, artinya uji coba kelompok kecil Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire sudah baik memenuhi kebutuhan siswa, penggunaan bahasa yang jelas membuat siswa tertarik untuk mencoba mengoperasikan dan memenuhi syarat Uji Coba Lapangan.

**d. Rosye Destiana Nurjannati (2016) Media Development Based Learning Student Lectora Inspireas Multimedia Interactive Discussion On Cost Of Chemical Bonding In Sma/Equals**

Subjek penelitian ini adalah peneliti (perancang media) dan 3 orang validator. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran pada pokok bahasan struktur atom dan sistem periodik unsur yang dibuat dengan menggunakan program Lectora Inspire.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah silabus pembelajaran kimia pada pokok bahasan ikatan kimia dan analisis materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi dan Media Pembelajaran yang dikembangkan dengan program Lectora Inspire.

Uji validitas media pembelajaran berbasis Lectora Inspire dilakukan oleh validator dengan menilai tiga aspek, yaitu aspek didaktik, aspek teknik dan aspek konstruk. Validator pada penelitian ini berjumlah tiga orang yang terdiri dari satu orang validator ahli materi dan dua orang validator ahli media. Selanjutnya, validator diminta untuk memberikan penilaian secara umum dan saran terhadap media pembelajaran berbasis Lectora Inspire yang dikembangkan, apakah media berbasis Lectora Inspire yang telah dibuat sudah

bisa dikatakan valid atau tidak valid. Selain tim validator, juga terdapat pengguna yang terdiri dari tiga orang guru kimia SMA/SMK kota Pekanbaru dan 37 orang siswa yang memberikan saran dan penilaian terhadap media yang dikembangkan.

Teknik analisis data digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni dengan cara menghitung persentase nilai hasil validasi. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa sebuah CD (Compact Disc). Produk media pembelajaran ini dibuat dan dirancang sendiri oleh peneliti, dengan tujuan dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan juga sebagai sumber belajar mandiri yang sewaktu-waktu dapat digunakan oleh peserta didik di luar sekolah.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model perancangan media pembelajaran model ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan antara lain Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (Evaluasi) (Benny A. Pribadi, 2010). Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap Development (Pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator. Tahap-tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan seperti dibawah ini:

a. Analysis (analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran Lectora Inspire. Hasil analisis dari semua data yang diperoleh selama proses survey lapangan dan literature,

1) Study lapangan

Study lapangan dilakukan di SMA Negeri 10 Pekanbaru dan SMK Telkom Pekanbaru pada bulan maret 2016. Dalam hal ini, guru memaparkan bahwa permasalahan yang di hadapi dalam pembelajaran ini adalah

- a) Pembelajaran dalam bentuk metode ceramah atau penjelasan dan beberapa ringkasan yang diberikan atau bisa dikatakan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung masih tergantung pada penjelasan guru (*teacher centered*)
- b) Jika menggunakan gambar atau media, yang digunakan hanya berupa gambar 2D atau berupa media konvensional, seperti karton atau slide foto

2) Study literature

Study literature merupakan kegiatan mengumpulkan data-data berupa teori yang terkait dalam proses pengembangan media Lectora Inspire pokok bahasan ikatan kimia.

Berdasarkan analisis tersebut dihasilkan :

- a) Materi yang membutuhkan bantuan proses pembelajaran yang bisa dipakai sebagai alat bantu adalah materi ikatan kimia. Karena materi ini merupakan materi pembelajaran yang bersifat abtrak, sehingga lebih membutuhkan alat bantu agar lebih tampak jelas.
- b) Media yang cocok digunakan untuk pokok bahasan ikatan kimia adalah media pembelajaran Lectora Inspire.

#### b. Design (desain)

Hasil yang didapat dari tahap desain yang dilakukan antara lain :

- 1) Rancangan awal (BluePrint) dari media yang dikembangkan berupa storyboard media pembelajaran Lectora Inspire yang merupakan skema rancangan keseluruhan media pembelajaran yang akan dibuat.
- 2) Bank Data (kumpulan data) yang akan digunakan dan masukkan kedalam media pembelajaran, bias dalam bentuk video maupun audio.
- 3) Lembar validasi ahli materi, ahli media dan pengguna beserta penjabaran instrument lembar validasi.

#### c. Development (Pengembangan)

Hasil dari tahap pengembangan yakni:

- 1) Media pembelajaran kimia menggunakan program Lectora Inspire pada pokok bahasan ikatan kimia.
- 2) Story Board merupakan kesimpulan dari gambaran umum media yang dikembangkan.
- 3) Skor validasi media.

Berdasarkan hasil validasi pengembangan media pembelajaran pada pokok bahasan ikatan kimia berbasis program Lectora Inspire diperoleh skor rata-rata hasil validasi dari ahli materi untuk aspek didaktik 76%, aspek konstruk 73,3%, dan aspek teknik 70%. Sedangkan skor rata-rata hasil validasi dari dua orang ahli media untuk aspek didaktik 80%, aspek konstruk 81%, dan aspek teknik 82,72%. Sehingga skor rata-rata keseluruhan dari kedua

tim ahli sebesar 79,66% (80%), rata-rata pengguna siswa 85,63% dan rata-rata pengguna guru sebesar 85,33% dinyatakan layak digunakan.

#### **e. Yuyun Tri Setiawati**

#### **Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan dikelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum mendapatkan *treatment*

Berdasarkan hasil temuan penelitian, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa pada materi jenis-jenis pekerjaan sebelum diberikan *treatment* dikelas eksperimen nilai tertinggi adalah 45 dan nilai terendah 15 dengan rata-rata 32,61 sedangkan untuk kelas kontrol nilai tertinggi adalah 45 dan nilai terendah 15 dengan rata-rata 31,96.

Berdasarkan hasil pretest didasarkan pada tabel interval kategori maka dapat diketahui bahwa persentase siswa dengan kemampuan hasil belajar sangat tinggi dan tinggi baik dikelas kontrol maupun eksperimen sebesar 0.0%. Artinya, tidak ada seorang siswa yang mempunyai hasil belajar pada materi jenis-jenis pekerjaan yang sangat tinggi dan tinggi.

Untuk kelas eksperimen yang memiliki hasil belajar sedang dengan persentase 4,34% atau sebanyak 1 orang siswa sedangkan pada kategori rendah dengan persentase 86,95% atau sebanyak 20 orang siswa dan pada kategori sangat rendah dengan persentase 8,70% atau sebanyak 2 orang siswa.

**f. Ani Rosidah****Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen adalah 100 dan nilai terendah adalah 70 dengan rata-rata kelas 87,17.

Didapat pula data hasil *posttest* siswa berdasarkan tabel interval kategori berdasarkan hasil *posttest* terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan sangat meningkat drastis yaitu dengan persentasi 100% atau seluruh siswa pada kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk kelas kontrol pada kategori sangat tinggi dengan persentase 78,26% atau 18 orang siswa, kategori tinggi dengan persentase 4,34% atau 1 orang siswa dan pada kategori sedang dengan persentase 17,40% atau 4 orang siswa.

**g. Malalina****Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar**

Dari hasil data yang telah diperoleh terdapat perbedaan skor yang diperoleh siswa setelah dilakukannya *treatment*. Dilihat dari skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen dengan jumlah keseluruhan siswa adalah 23 orang nilai rata-rata 6,52 sedangkan rata-rata *pretest* kelas kontrol dengan jumlah 6,39. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 33,42 dan untuk rata-rata *posttest* kelas

kontrol 11,78. Selisih nilai *posttest* dengan nilai *pretest* kelas eksperimen adalah sebesar 26,9. Selisih nilai *posttest* dengan nilai *pretest* kelas kontrol adalah sebesar 5,39. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang telah diberikan *treatment* mengalami kenaikan rata-rata hasil belajar lebih besar dari kelas kontrol yang tidak diberikan *treatment*, karena  $26,9 > 5,39$ .

Dari uji normalitas *pretest* yang telah dilakukan, diperoleh nilai sig. uji *Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen sebesar 0,159 sedangkan kelas kontrol sebesar 0,059. Karena kedua data berdistribusi normal maka langkah selanjutnya adalah uji homogenitas varians. Hasil uji homogenitas varians menunjukkan bahwa hasil *pretest* memiliki nilai signifikansi 0,954. Karena nilai signifikansi uji homogenitas lebih besar dari 0,005 maka  $H_0$  diterima atau  $H_a$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok tersebut bersasal dari varians yang sama atau homogen. Karena uji prasyarat dapat terpenuhi maka langkah selanjutnya adalah uji perbedaan rata-rata atau uji hipotesis. Hasil uji hipotesis menunjukkan hasil *pretest* memiliki signifikansi sebesar 0,772. Karena 0,772 lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Artinya dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama. Sehingga tidak ada perbedaan antara hasil belajar awal kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelompok mempunyai potensi yang sama untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Sedangkan *posttest* diperoleh nilai sig. uji *Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen 0,005 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,000. Nilai uji di kelas eksperimen maupun kelas kontrol ini tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

Data *posttest* tidak berdistribusi normal maka tidak akan dilakukan uji homogenitas melainkan langsung menggunakan uji Statistik non-parametrik. Dengan menggunakan *Mann Whitney U-Test* dengan signifikansi 0,000. Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Maka  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* pada materi jenis-jenis pekerjaan.

#### **h. Cahyani Tri**

#### **Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing dengan Pendekatan VAK Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA**

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen diberi *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball throwing*. Pertemuan pertama, Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, peneliti diperkenalkan kepada siswa kelas VIII oleh guru bidang studi IPS SMP Negeri 1 Kasui, setelah perkenalan berakhir peneliti menjelaskan tentang model pembelajaran *Snowball throwing*, cara penerapannya serta ketentuan-ketentuan dalam mengikuti model pembelajaran *Snowball throwing* sehingga saat menerapkan model pembelajaran tersebut siswa tidak bingung, dan tercipta suasana yang kondusif. Sebelum memulai proses pembelajaran peneliti memberikan *pretest* kepada siswa berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal.

Setelah melakukan *pretest* peneliti memberikan motivasi dan apersepsi ( pengetahuan prasarat) kepada siswa, lalu menjelaskan secara singkat mengenai kedatangan bangsa barat ke Indonesia sampai terbentuknya kekuasaan kolonial.

**i. Dwi Suria Oktaviani**

**Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar**

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan kurang lebih 1 bulan dalam 5 pertemuan menurut pengamatan hal yang menyebabkan hasil belajar pada saat *posttest* tinggi dari pada *pretest* adalah karna siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball throwing* salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan, merupakan model pembelajaran berpasangan, siswanya bekerja sama, tidak individualisme, yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, Karena ada unsur permainan, model ini menyenangkan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi, melatih kedisiplinan siswa, menghargai waktu untuk belajar.

## **j. Ramlah**

### **Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar**

Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* merupakan suatu model yang memotivasi semua siswa untuk aktif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berfikir, bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran yang mereka dapatkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terdapat unsur permainan sehingga menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari kegiatan belajar di kelas yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil belajar yang didapatkan juga berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* didapatkan nilai rata-rata 82, nilai tertinggi siswa mencapai 95.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMP Negeri 10 Palembang. Ini dapat dilihat dari hasil uji hipotesis didapatkan rata-rata 82, sedangkan untuk kelas kontrol hasil belajar yang didapatkan rata-rata 75. Aktivitas belajar siswa selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* mengalami peningkatan selama tiga kali pertemuan.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan sesuai jadwal yang ditentukan. Namun penelitian ini belum sepenuhnya dapat dijadikan patokan, karena keterbatasan materi tes dan instrument penelitian, di samping itu terdapat juga keterbatasan lainnya yang termasuk keterbatasan moral dan material.

Dalam penelitian ini banyak sekali dihadapi kendala-kendala sejak awal pembuatan rangkuman penelitian selanjutnya pada pengolahan data. Keterbatasan lainnya adalah penelitian ini dilakukan dengan studi literatur sehingga penelitian ini banyak kekurangan.

Di samping itu ada keterbatasan lain, yaitu buku literatur, waktu serta keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Begitu pula keterbatasan tes yang digunakan jika dilihat dalam penggunaan tes tidak semua siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh.

Keterbatasan ini tentunya karena kekurangan pada diri penulis dalam ilmu pengetahuan, literatur, dan waktu serta materi yang tentunya sangat berpengaruh dalam menyelesaikan penelitian ini.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan dimasa pandemic Covid 19 sehingga penulis hanya membahas pada jurnal – jurnal yang diteliti sebanyak 10 jurnal penelitian.
2. Media pembelajaran berbasis Lectora Inspire yang dikembangkan sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran offline dan online.
3. Metode yang dilakukan tahapannya meliputi mengumpulkan informasi, perencanaan, pelaksanaan.
4. Analisis multimedia pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire berbantu model snowball throwing pada materi penghapusan piutang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **B. Saran**

1. Untuk penelitian selanjutnya dalam membahas penelitian yang sejenis ,hendaknya dapat menggali beberapa artikel atau jurnal
2. Penelitian selanjutnya agar melihat lebih dalam lagi mengenai sekolah yang akan diteliti dalam penggunaan dan melihat kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis lectora inspire berbantu model snowball throwing pada materi penghapusan piutang disekolah tersebut.

3. Untuk peneliti selanjutnya meneliti dengan melihat keunggulan multimedia pembelajaran interaktif berbasis lectors inspire berbantu model snowball throwing pada materi penghapusan piutang dalam proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien dengan mengadakan penelitian langsung ke sekolah yang dituju.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita, L. (2016). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Grasindo. E. Mulyasa.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta.
- Darsono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. IKIP Press.
- Djamarah, S. B. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Efraim, F. (2017). *Akuntansi Keuangan Menengah 1*. UPP. STIM YKPN.
- Hamalik, O. (2018). *Proses Belajar-Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hanafiah, N. (2018). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama.
- Harjanto. (2017). *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta.
- Istarani. (2017). *58 Model Pembelajaran Inovatif (Reverensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran)*. Media Persada.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mardiasmo. (2017). *Perpajakan*. Andi Offset.
- Martani, D. (2015). *Akuntansi Keuangan Menengah Berbasis PSAK*. Salemba Empat.
- Mas'ud, F. (2017). *Survey Diagnosa Organisasional, Konsep dan Aplikasi*. Balai Penerbitan UNDIP.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Sadiman, A. S. (2018). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sani, B. (2015). *Strategi Pembelajaran didalam Kelas*.

- Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar.
- Suyanto. (2017). *Metode Penelitian Sosial*. Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. (2016). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Warrent, C. S. (2017). *Intermediate Accounting*. BPFE.

## Lampiran 1

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

#### Data Pribadi

Nama : Cahaya Wulandari Br.lubis  
Tempat / Tanggal : Parpaudangan, 16 juni 1998  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Status : Belum Menikah  
Alamat : Jl. Alfalaah No. 14 Kel. Glugur Darat I  
Kec. Medan Timur  
Nomor Telephone : 081375360961  
Anak Ke : 2 dari 3 Bersaudara

#### Data Orang Tua

Ayah : Ahmad Lubis  
Ibu : Risma Wahyuni Br.siagian  
Alamat : Dusun 6 Parpaudangan

#### Pendidikan Formal

1. SD Negeri 114347 Pinggir Jati No. 153042 (2004-2010)
2. SMP Negeri 1 Kualuh - hulu (2010-2013)
3. SMA Negeri 1 Kualuh – hulu (2013-2016)
4. Strata 1 (S-1) Pada fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (2016-2020)

Medan, Oktober 2020

Penulis

Cahaya Wulandari br.lubis  
1602070063

## Lampiran 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Cahaya Wulandari Br Lubis**  
NPM : 1602070063  
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi  
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,50

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lecture Inspire Berbantu Model Snowball Throwing pada Materi Penghapusan Piutang terhadap Hasil Belajar oleh Siswa Kelas XI AKL 1 SMK PAB 2 Helvetia Medan Tahun Ajaran 2019-2020	
	Pengaruh Penggunaan Model Assure Berbantu Media Audiovisual pada Materi Penghapusan Piutang terhadap Hasil Belajar oleh Siswa Kelas XI AKL 1 SMK PAB 2 Helvetia Medan Tahun Ajaran 2019-2020	
	Pengaruh Penggunaan Model Snowball Throwing Berbantu Media Audiovisual pada Materi Penghapusan Piutang terhadap Hasil Belajar oleh Siswa Kelas XI Akl 1 SMK PAB 2 Helvetia Medan Tahun Ajaran 2019-2020	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 24 Februari 2020  
Hormat Pemohon,

**Cahaya Wulandari Br Lubis**

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Cahaya Wulandari Br Lubis  
NPM : 1602070063  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lecture Inspire Berbantu Model Snowball Throwing pada Materi Penghapusan Piutang terhadap Hasil Belajar oleh Siswa Kelas XI AKL 1 SMK PAB 2 Helvetia Medan Tahun Ajaran 2019-2020

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Pipit Putri Hariani MD, S.Pd, M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Maret 2020  
Hormat Pemohon,

Cahaya Wulandari Br Lubis

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :  
- Untuk Dekan / Fakultas  
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

## Lampiran 4

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : /II.3-AU /UMSU-02/F/2020  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Cahaya Wulandari Br Lubis  
N P M : 1602070063  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lecture Inspire Berbantu Model Snowball Throwing pada Materi Penghapusan Piutang terhadap Hasil Belajar oleh Siswa Kelas XI AKL I SMK PAB 2 Helvetia Medan Tahun Ajaran 2019/2020

Pembimbing : PIPIT Putri Hariani MD.,S.Pd.,M.Si

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **04 Maret 2021**

Medan, 09 Rajab 1441 H  
04 Maret 2020 M

Wassalam  
Dekan

  
**Dr. H. Irfianto .,M.Pd.**  
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

## Lampiran 5



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Cahaya Wulandari br.lubis  
 NPM : 1602070063  
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
 Judul Proposal : Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing* pada Materi penghapusan piutang terhadap Hasil belajar Oleh Siswa kelas XI AKL 1 SMK PAB 2 Helvetia Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

Dosen Pembimbing : Pipit Putri Hariani MD,S.Pd,M,Si

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
28- April - 2020	- Perbaiki latar belakang - Perbaiki teori minimal tahun 2013/2014 - Perbaiki daftar pustaka	
1 - Mei - 2020	- perbaiki pendahuluan - Perbaiki /cek semua kutipan - perbaiki teori bersifat orasid - perbaiki sistematika pengutipan.	
14/5 - 20	AEC seminar proposal	

Medan, Mei 2020

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Pipit Putri Hariani MD,S.Pd,M,Si)

## Lampiran 6



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Cahaya wulandari br.lubis  
NPM : 16020700063  
ProgramStudi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Selasa  
Tanggal : 09 Juni 2020

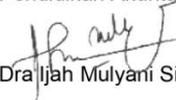
Dengan Judul Proposal :

" Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing* pada Materi penghapusan piutang. "

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, smoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mhasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan  
Pada Tanggal : 23 juni 2020

Wassaalam  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

  
Dra Ijah Mulyani Sihotang.,M.SI

## Lampiran 7



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**  
**PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Senin Tanggal 9 juni 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

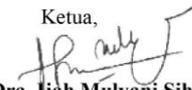
Nama : CAHAYA WULANDARI BR.LUBIS  
 NPM : 1602070063  
 Judul Proposal : Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing* pada Materi Penghapusan Piutang terhadap Hasil belajar Kelas XI AKL PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2019/2020

Disetujui/tidak disetujui\*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Perbaiki judul menjadi penelitian studi literature (penelitian kualitatif)
Bab I	1. Pada LBM boleh ditambahkan penelitian-penelitian terdahulu, pengelompokan data nilai 2 kelompok saja, jelaskan alasan pentingnya media yang diteliti dalam penelitian in 2. Identifikasi Sesuaikan dengan masalah yang ada dalam LBM 3. Tidak usah pakai batasan masalah dan batasan masalah bukan judul 4. Rumusan masalah dan tujuan penelitian harus sesuai dan sesuaikan dengan judul
Bab II	Kerangka konseptual (harus ada gambar), tidak pakai hipotesis
Bab III	Lokasi penelitian tidak ada karena studi literature, populasi, sampel ( baca kembali penelitian kualitatif), instrument penelitian perbaiki ( studi pustaka), teknik analisis data perbaiki
Lainnya	Daftar isi perbaiki, perbanyak referensi dari jurnal
Ksimpulan	[ ] Disetujui [ ] Ditolak [ √ ] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

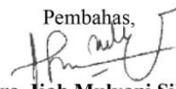
Medan, 9 juni 2020

**TIM SEMINAR**

Ketua,  
  
Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

Sekretaris,  
  
Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing,  
  
Pipit Putri Harianti MD.S.Pd. M.Si

Pembahas,  
  
Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

## Lampiran 8

  
**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

---

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Cahaya Wulandari Br. Lubis  
NPM : 1602070063  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model Snowball Throwing pada Materi Penghapusan Piutang*". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamadiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

**YANG MENYATAKAN,**

  
  
(Cahaya Wulandari Br. Lubis)

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 9



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU  
Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Cahaya wulandari br.lubis  
N P M : 160207063  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini:

“Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing* pada Materi penghapusan piutang terhadap Hasil belajar Oleh Siswa kelas XI AKL 1 SMK PAB 2 Helvetia Medan Tahun Ajaran 2019/2020.”

Menjadi :

“Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model *Snowball Throwing* pada Materi penghapusan piutang”

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 16 Juli 2020  
Hormat Pemohon, Pendidikan

Menyetujui :  
Dosen Pembimbing

Pipit Putri Hariani MD,S.Pd,M.Si

Cahaya wulandari br.lubis

Diketahui Oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

## Lampiran 10



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Selasa Tanggal 09 Juni 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : Cahaya Wulandari Br.Lubis  
NPM : 1602070063  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Berbantu Model Snowball Throwing Pada Materi penghapusan Piutang.

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, September 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Sekretaris

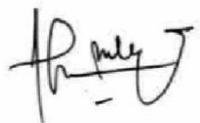
  
(Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si)

  
(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

Pembahas

  
(Pipit Putri Harjani MD.S.Pd,M.Si)

  
(Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si)

## Lampiran 11



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 1266/IL.3/UMSU-02/F2020 Medan, 25 Dzulhijjah 1441 H  
Lamp. : -- 15 Agustus 2020 M  
Hal : **Mohon Izin Riset**

Kepada Yth.:  
Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**  
Di  
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Cahaya Wulandari Br.Lubis**  
NPM : 1602070063  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model Snowball Throwing pada Materi Penghapusan Piutang

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

Dekan  
  
**Dr. H. Efrianto S.Pd., M.Pd.**  
NIDN : 0115057302

Tembusan :  
- Pertinggal

Jika anda melakukan riset hendaknya anda memperhatikan prosedur keselamatan dimasa Pandemi Covid-19, jangan terlalu memaksakan diri, utamakan keselamatan. #dirumahaja.

## Lampiran 12



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
UPT PERPUSTAKAAN**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238  
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 249/KET/IL.11-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

**Nama** : Cahaya Wulandari Br.Iubis  
**NPM** : 1602070063  
**Univ./Fakultas** : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
**Jurusan/P.Studi** : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

*"Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Berbantu Model Snowball Throwing Pada Materi Penghapusan Piutang."*

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 25 Rabiul Awal 1442 H

11 November 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,



Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 13



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA  
UTARA

UMSU FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Telp (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama Lengkap : Cahaya Wulandari Br Lubis  
NPM : 1602070063  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Analisis Multimedia Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Berbantu Model Snowbal trowing Pada Materi Penghapusan Piutang

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
21/09/2020	- Penutupan dengan menyimpulkan - pembelajaran jarak jauh - Latar belakang bid'ajarakan saat ini	f	
08/10/2020	- Kemitraan kerjasama sampai Bab 5 - Vitamin print cover terasau kecil - daftar isi sampai terakhir - penambahan jurnal - analisis hasil dalam jurnal - buat tabel untuk menelaah jurnal	f	
27/10/2020	- Menampilkan media pembelajaran	f	
2 nov 2020	ACC sidang	f	

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi  
  
Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Medan, Oktober 2020  
Dosen Pembimbing  
  
Pipit Putri Harianingrum, M.Pd. M.Si