

## **Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Keuangan di SMK**

**Siti Kholifah<sup>1</sup>, Iwan Koerniawan<sup>2</sup>**  
*olivestekom@gmail.com, iwan@stekom.ac.id*  
**Universitas STEKOM Semarang**

### **Abstrak**

Dalam kegiatan pembelajaran dan fasilitas pendukung di SMKN 2 Semarang sangat memadai guna proses pembelajaran siswa semester 2, namun demikian perlu adanya inovasi dikarenakan inovasi yang ada belum maksimal sehingga pemanfaatan teknologi belum maksimal. Tujuan penelitian adalah mengkaji produksi multimedia interaktif pada materi akuntansi keuangan dengan memanfaatkan ispring suite 8 guna meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa. Dalam pembelajarannya bisa menggunakan smatphone, komputer dan laptop yang dapat dioperasikan secara online Bentuk penelitian ini dikenal sebagai R&D (*Research and Development*), dan menggunakan paradigma pengembangan ADDIE. Sebagai data yang digunakan di penelitian ini, adalah evaluasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, pengajar, dan siswa serta dievaluasi dengan menggunakan persentase deskriptif. Dalam penelitian ini, didapatkan hasil dengan penilaian ahli materi sebesar 80% dan ahli media sebesar 93,42%, aspek kefokusian sebesar 93,5%, aspek pembelajaran sebesar 82,35%, tanggapan angket peserta didik sebesar 89,59%; Berdasarkan hasil pada penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada materi akuntansi keuangan dengan melalui program aplikasi *ispring suite 8* memadai untuk digunakan sebagai instrument pembelajaran di SMK jurusan akuntansi.

**Kata Kunci:** *multimedia interaktif, ispring suite 9, hasil belajar, motivasi belajar mahasiswa*

### **Abstract**

*In accordance of learning activities and supporting facilities, SMKN 2 Semarang is extremely appropriate for the learning process of second semester students; nevertheless, innovation is required since current innovations have not been used, resulting in the usage of technology not being maximized. The purpose of this study is to investigate the development of interactive multimedia for financial accounting courses utilizing ispring suite 8 in order to increase student learning outcomes and learning motivation. They can learn via cellphones, PCs, and laptops that can be used online. This is R&D utilizing the ADDIE development methodology. As research data, the evaluations of media specialists, material experts, linguists, lecturers, and students were used and evaluated using descriptive percentages. According to this research, the product received an 80% rating from material experts, a 93.42% rating from media experts, a 93.5% rating from focus elements, an 82.35% rating from learning aspects, and an 89.59% rating from student questionnaire replies. Based on the findings of these research, it is possible to determine that the creation of interactive multimedia on financial accounting materials using the ispring suite 8 application is acceptable for use as a learning medium in schools with an accounting curriculum in the SMK.*

**Keywords:** *interactive multimedia, ispring suite 9, learning outcomes, student learning motivation*

---

ISSN

**2548-6535** (print)

**2615-6784** (online)

---

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi berjalan lurus sesuai peningkatan mutu pendidikan sebagaimana dituangkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 dalam Bab 4 tentang Standar Nasional Pendidikan mengenai Standar Proses, menyatakan bahwa “Kegiatan belajar - mengajar pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, yang mendorong partisipasi aktif siswa, serta menyediakan tempat yang optimal bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan mandiri sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Pendidikan adalah sebuah kunci yang bisa jadi sangat mempengaruhi kualitas suatu bangsa. Pendidikan mampu mengarahkan siswa untuk memahami berbagai aspek kehidupan, agar dapat menjadi pribadi yang kuat dan mampu menyikapi tantangan yang akan ada di masa depan, dan setiap rakyat Indonesia harus dapat memperoleh pendidikan yang sepadan. Sesuai dengan apa yang terdapat pada UU RI Nomor 20 Tahun 2003 poin C tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa “Sistem Pendidikan Nasional diharapkan dapat menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, serta meningkatkan mutu dan signifikansi serta kinerja manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global, sehingga agar reformasi pendidikan dapat dilaksanakan secara terencana, terarah, dan berkelanjutan.” Dalam menghadapi kesulitan global, bidang pendidikan membutuhkan kecerdikan dan daya cipta untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini sejalan dengan upaya pengembangan kualitas sumber daya manusia yang menjadi prioritas utama yang harus diperhatikan, terutama dalam bidang pendidikan. Inisiatif untuk mengembangkan produktivitas sumber

daya manusia menjadi tanggung jawab bersama, termasuk guru. Guru dituntut harus dapat menguasai disiplin ilmu yang berkaitan dengan informasi pengetahuan, kecakapan atau kemampuan umum maupun khusus, serta bagaimana cara menerapkan apa yang telah dipelajarinya secara langsung.

Melihat kompleksitas dari standar kompetensi lulusan pendidikan dasar yang perlu dipenuhi oleh peserta didik, diperlukan dorongan yang luar biasa, baik dari individu peserta didik tersebut, maupun dari lingkungannya. Adanya motivasi dapat menyebabkan peserta didik memiliki keinginan atau kemauan dan kesiapan untuk meningkatkan hasil belajarnya, sehingga tujuan pendidikan yang ditargetkan tersebut dapat tercapai. Tanpa adanya dorongan yang tinggi, seorang peserta didik memiliki peluang cenderung tidak akan memahami standar kompetensi lulusan yang diharapkan. Menurut apa yang disampaikan Uno (2012) motivasi adalah suatu dorongan yang dirasakan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang diarahkan untuk tujuan tertentu. Motivasi yang tercipta dari lingkungan sekitarnya, yaitu motivasi yang berasal dari kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru, merupakan motivasi yang didefinisikan pada penulisan tesis ini.

Aktivitas belajar-mengajar di kelas oleh guru dan siswa dapat menjadi salah satu elemen yang penting dalam menciptakan pembelajaran kreatif. Hal ini sejalan dengan apa yang terdapat pada standar pendidikan nasional yang tertuang pada Pasal 19 ayat 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yaitu “proses kegiatan belajar - mengajar pada satuan pendidikan disusun sedemikian rupa sehingga menarik, merangsang, menyenangkan, dan menantang, mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk berinisiatif dan bertindak mandiri sesuai dengan bakat, minat, dan

perkembangan fisik dan psikisnya". Proses pembelajaran inovatif bisa mengadaptasi model kegiatan belajar - mengajar yang menarik dan inovatif. Miftahul (2017) mengemukakan bahwa kegiatan belajar yang menarik menyenangkan merupakan lingkungan belajar mengajar di mana siswa dapat memberikan seluruh perhatian mereka saat belajar (*time on task*), memaksimalkan konsentrasi mereka. Zuchdi (2011) menambahkan bahwa kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan dapat ditafsirkan sebagai instruksi yang dapat menarik minat siswa melalui berbagai teknik, mencegah mereka menjadi bosan saat mereka sedang diajar. Akibat dari itu, adalah mungkin untuk mendefinisikan belajar menyenangkan sebagai proses belajar yang terjadi dalam suasana yang menyenangkan dan tak terlupakan. Siswa akan lebih terlibat dalam kelas jika menyenangkan dan tak terlupakan, yang akan memaksimalkan kemungkinan bahwa tujuan pembelajaran akan tercapai. (Siswoyo, 2008).

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, telah dikembangkan alat ajar yang menggunakan media hiburan untuk meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari akuntansi keuangan. Maka dari itu, peneliti mengelaborasi media pembelajaran Tematik dengan mengaplikasikan *iSpring* yang digunakan bersamaan dengan sejumlah program perangkat lunak bantu agar perangkat atau metode pembelajaran yang disusun memiliki bentuk yang lebih interaktif disertai dengan audio visual dan *slide powerpoint* serta berbagai penilaian sehingga siswa dapat terpacu untuk lebih terkonsentrasi dan diajak berkomunikasi satu sama lain. Oleh karena itu, penggunaan media *iSpring* lebih ditekankan agar peserta didik dapat lebih mudah mengumpulkan dan memahami informasi pembelajaran dengan menggunakan media ini, serta agar peserta didik terdorong untuk berkomunikasi

dengan orang lain dan dibimbing agar lebih konsentrasi. Di sisi lain, tanpa mengambil alih tugas utama pengajar sebagai tenaga pendidik, media *iSpring* juga dapat membantu pengajar dalam menjelaskan materi pelajaran secara lebih sederhana dan menumbuhkan lingkungan siswa yang kondusif.

## METODE

Paradigma pengembangan ADDIE diterapkan dalam metodologi penelitian dan pengembangan (*research and development*) pada penelitian ini. Teknik penelitian yang digunakan untuk memanifestasikan produk tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya atau lebih dikenal *Research and Development*, merupakan teknik penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya. Penelitian dan pengembangan, sementara itu, mencoba untuk menciptakan media baru selama proses pengembangan. Menurut apa yang dikemukakan Sugiyono (201), media penelitian dan pengembangan dalam terkait pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, publikasi, modul, alat penilaian, dan alat bantu belajar. Penelitian pengembangan lanjutan menyediakan item yang dapat digunakan segera, tidak seperti penelitian biasa, yang hanya menghasilkan ide untuk perbaikan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu dengan mengaplikasikan *iSpring* yang digunakan dalam studi lapangan ini untuk menyelidiki pembuatan multimedia interaktif yang akan meningkatkan hasil belajar. dan motivasi belajar pada pembelajaran materi akuntansi keuangan di SMKN 2 Semarang. Model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) adalah salah satu pendekatan desain produk pembelajaran yang umum digunakan dalam penelitian dan pengembangan saat ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam rangka menciptakan produk audiovisual imersif yang valid, aplikatif, dan efisien untuk pengajaran mata pelajaran keuangan dan akuntansi di SMKN 2 Semarang menggunakan *ispring suite 8*, penelitian ini menggunakan paradigma pengembangan ADDIE di setiap tingkatan.

### Hasil Uji Validasi

Kelayakan desain multimedia interaktif pertama menggunakan aplikasi *ispring suite 8* perlu dievaluasi oleh spesialis sebelum pengujian untuk menggunakan aplikasi *ispring suite 8* untuk desain multimedia yang menarik. Ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran semua berpartisipasi dalam proses validasi. Tabel 1 merangkum kesimpulan yang diambil dari uraian temuan validasi ahli dan uji pengembangan multimedia interaktif yang dilakukan dengan menggunakan *Ispring Suite 8* pada konten akuntansi keuangan SMK.

**Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Validasi ahli terhadap produk multimedia interaktif**

No.	Uraian	Skor	Kategori
1	Materi	80	Baik
2	Media	93,42	Baik Sekali
3	Pembelajaran	82,35	Baik Sekali

Berdasarkan temuan validasi ahli materi, dimungkinkan untuk menyusun bahan ajar berbasis *iSpring Suite 8* untuk konten pembelajaran akuntansi keuangan dengan efisiensi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa ahli media telah mengklasifikasikan sumber daya pendidikan ini sebagai kategori "Baik". Media pembelajaran berbasis *iSpring Suite 8* ini praktis untuk dihasilkan dalam pembelajaran akuntansi keuangan di SMKN 2 Semarang dengan

persentase sebesar 93,42%, sehingga peneliti tidak perlu melakukan penyesuaian apapun dalam penelitian ini. Hal ini juga menunjukkan bahwa, menurut pendapat para profesional media, sumber belajar ini "Sangat Luar Biasa", sehingga peneliti tidak perlu menulis ulang ataupun memperbaiki hal apapun dalam penelitian ini.

Media pendidikan berbasis *iSpring Suite 8* praktis untuk dibangun dalam pembelajaran akuntansi keuangan di SMKN 2 Semarang dengan persentase 82,35%, sesuai dengan temuan validasi ahli pembelajaran. Hal ini menunjukkan kepada ahli media pembelajaran bahwa sumber ini telah masuk dalam kategori "sangat baik". Dalam hal ini, peneliti tidak perlu melakukan perubahan apa pun; skor 89,59% berdasarkan hasil angket siswa tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite 8*. Hal tersebut mengemukakan bahwa materi pembelajaran yang dibuat dengan *iSpring Suite 8* tergolong "Sangat Bagus", tidak memerlukan revisi, dan dapat digunakan sebagaimana mestinya. Hampir semua tanggapan siswa terhadap pertanyaan pengujian fokus sesuai dengan informasi yang disertakan dalam materi pembelajaran *iSpring Suite 8*. Hasil uji fokus siswa pada sumber belajar yang dibuat menggunakan *iSpring Suite 8* tercantum di bawah ini.

Berdasarkan hasil uji kefokuskan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *iSpring Suite 8* secara keseluruhan pembelajaran, nilai siswa mendapat nilai 93,5%. Hal ini menunjukkan bahwa ketika materi pembelajaran berbasis *iSpring Suite 8* dapat berkonsentrasi dan memotivasi siswa, hasil belajar dari pelajaran akuntansi keuangan mereka yang menggunakan materi pendidikan menarik *iSpring* meningkat dibandingkan dengan konsekuensi pembelajaran sebelumnya, yaitu pada pembelajaran akuntansi keuangan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring 8*. Melalui

media edukasi kolaboratif *iSpring*, peserta didik tampak berusaha untuk belajar, memperhatikan, dan mengulangi apa yang telah mereka pelajari. Baik di sekolah maupun di rumah, siswa dapat terus mengerjakan dan menjawab soal-soal latihan dalam bentuk kuis interaktif. Hal ini didukung oleh penelitian Rahardjo, T., Degeng, I.N.S., dan Soepriyanto (2019), yang mengemukakan bahwa seiring berkembangnya Mobile Learning Aksara Jawa Kolaboratif Multimedia berbasis Android Kelas X SMK Negeri 5 Malang, pentingnya hasil belajar siswa juga meningkat. Di sisi lain, Suyitno, S. (2016). Juga menguatkan bahwa dengan Pengembangan Hal tersebut juga mendukung pemikiran bahwa pembuatan teknik pengukuran multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK. kemudian Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2016) mengemukakan bahwa dengan menggunakan Pengembangan multimedia interaktif berbasis proyek dengan model ADDIE pada materi pemrograman web siswa kelas X semester genap di SMK Negeri 3 Singaraja siswa mengalami peningkatan pemahaman dengan proyek yang tersedia di media multimedia interaktif, kemudian Romadhan, A., & Rusimamto, P. W. (2015). menjelaskan bagaimana siswa di SMK Negeri 3 Jombang lebih termotivasi untuk belajar ketika konsep dasar kelistrikan disajikan dengan cara yang menyenangkan berkat pengembangan materi pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang dikenal dengan *lectora inspire*.

Selain itu, pemanfaatan materi pembelajaran *iSpring* di kelas X SMKN 2 Semarang telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media *iSpring*, siswa dapat menjadikan siswa lebih aktif, bersemangat dalam berlatih terus-menerus sehingga Hal ini dimaksudkan agar perlakuan apapun untuk anak dapat menjadi kebiasaan, cepat,

akurat, tepat, dan unggul. Pelatihan juga dapat digunakan untuk meninjau topik pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Kemampuan siswa dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi untuk hal yang positif khususnya dalam proses belajar – mengajar, yang mana diharapkan agar semakin meningkat dengan kerapnya mereka berlatih.

Penggunaan media pembelajaran interaktif *iSpring* memberikan kesempatan untuk dapat mengulangi seluruh ataupun sebagian materi pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan siswa secara individu. Namun, pada praktiknya di dalam kelas, guru harus mempersiapkan siswanya dengan baik. Siswa lebih mungkin untuk menguasai tugas atau kegiatan yang akan mereka lakukan selama pembelajaran ketika diberikan arahan yang tegas namun jelas. Berdasarkan konten atau materi yang disediakan dalam media, siswa lebih terarah dan perhatian dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite*, hal ini diperkuat oleh Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). Yang menuturkan bahwa dengan Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo semangat belajar siswa naik 80% sehingga sangat menarik bagi siswa, kemudian Astutik, M., & Rusimamto, P. W. (2016), mengungkapkan bahwa peningkatan hasil belajar pada disiplin ilmu teknik elektro di SMK Negeri 2 Surabaya dimungkinkan dengan adanya pengenalan bahan ajar multimedia interaktif berbantuan perangkat lunak *Lectora Inspire*. Menjadikan naik ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 70% dari sebelumnya hanya 50%, kemudian Worang, N. A., Mintjelungan, M. M., & Takaredase, A. (2021), menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran berbasis multimedia.

### SIMPULAN DAN SARAN

Telah dihasilkan produk berupa media pembelajaran Tematik berbasis iSpring pada materi akuntansi keuangan di SMKN 2 Semarang produk tersebut telah memenuhi persyaratan terhadap media pembelajaran yang berkualitas, dan validitas konsekuensi pendidikan siswa telah ditetapkan, kemudian Media pembelajaran berbasis iSpring dapat terlaksana dengan kriteria baik sekali, dan akhirnya media pembelajaran berbasis iSpring efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan antusias siswa kelas X jurusan akuntansi di SMKN 2 Semarang

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (1999). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar* Vol. 4 No. 1, 9-20.
- Alfiyansah, R. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran I-Spring Presenter Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Keperawatan Dasar Nutrisi. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 14 No. 2, 363-369.
- Firdani, R. (2010). Model Pengembangan Pembelajaran. Jakarta: Gramedia.
- Hamalik, O. (2015). Kurikulum Dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriana, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Antasari Press.
- Irwanto. (2020). Implementasi Multimedia I-Spring Dengan Powerpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Salat Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Isl
- Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 7 No. 1, 65-78.
- Rahardjo, T., Degeng, I. N. S., & Soepriyanto, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Mobile Learning Berbasis Anrdroid Aksara Jawa Kelas X Smk Negeri 5 Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 195-202.
- Suyitno, S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 101-109.
- Pawana, M. G., Suharsono, N., & Kirna, I. M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model Addie Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap Di Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 6(1).
- Romadhan, A., & Rusimamto, P. W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2).
- Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas Xi Administrasi Perkantoran Smk Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(2), 349-361.
- Astutik, M., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Di

Smk Negeri 2 Surabaya. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 5(1).  
Worang, N. A., Mintjelungan, M. M., & Takaredase, A. (2021). Pengaruh Interaktif Siswa Smk. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 241-250.

Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Hasil Belajar Desain Multimedia