



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ISPRING SUITE 8 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM AKUNTANSI LEMBAGA

Lailatul Fitriya Alfin[✉], Agung Listiadi

Article Information

Article History:

Accepted November 2020

Approved December 2020

Published January 2021

Keywords:

Ispring suite 8, interactive multimedia, learning media, institutional accounting practicum

How to Cite:

Lailatul Fitriya Alfin, dan Agung Listiadi (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Ispring Suite 8* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 9 No 1: Januari 2021: Halaman 58 - 66.

Abstrak

Media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting untuk memudahkan proses belajar di dalam kelas. Seiring perkembangan teknologi ICT yang canggih memberikan kontribusi yang besar dalam dunia pendidikan terutama yang berkaitan dengan media untuk pembelajaran. Salah satu software aplikasi multimedia interaktif yang dapat diaplikasikan ialah ispring suite 8, yang dapat menjadikan penampilan materi lebih menarik dan interaktif berbasis flash. Pada program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga terdapat mata pelajaran tambahan yang wajib dipelajari oleh peserta didik yaitu praktikum akuntansi lembaga. Oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga. Penelitian ini tergolong dalam penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Kelayakan multimedia interaktif ini dapat diketahui dengan melihat hasil validasi dari para ahli sedangkan untuk mengetahui pendapat peserta didik terkait dengan media yang dikembangkan dilakukan uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi dan keuangan lembaga. Hasil dari validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90,11% tergolong dalam kriteria "sangat layak". Kemudian berdasarkan uji coba terbatas yang dilaksanakan oleh peserta didik menunjukkan respon yang positif dengan hasil rata-rata persentase sebesar 90% tergolong kriteria "sangat baik". Sehingga multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.

Abstract

Learning media has a very important function for the learning process in the classroom. Through technology development, sophisticated ICTs make a major contribution to the world of education needed for learning media. One interactive multimedia application software that can be used is Ispring Suite 8, which can make the material more interesting and interactive based on flash. In the accounting expertise program and financial institutions additional subjects that must be learned by students, namely practicum of accounting institutions. Therefore it is necessary to develop multimedia for the subjects of institutional accounting practicum. This research belongs to the development research with the ADDIE development model. The feasibility of this interactive multimedia can be known by looking at the results of the validation of the experts while to find out the opinions of students related to the media developed, limited trials were conducted on 20 students of class XI Accounting and financial institutions. The results of the validation of the material experts and media experts showed an average percentage of 90.11% classified as "very feasible" criteria. Then based on a limited trial conducted by students showing a positive response with an average percentage of 90% classified as "very good" criteria. Providing interactive multimedia that is developed can be recommended to be very useful for learning activities on the subjects of practicum accounting institution.

© 2021 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

[✉] Alamat korespondensi:

Universitas Negeri Surabaya

E-mail: lailatulfitriya98@gmail.com

ISSN 2303-3800 (Online)

ISSN 2527-7049 (Print)

PENDAHULUAN

Indonesia menerapkan kurikulum 2013 pada tahun yang sama untuk menggantikan kurikulum 2006 atau KTSP. Dengan adanya implemetasi kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif dan berkarakter menurut (Mulyasa, 2014). Pada tingkat SMK kurikulum mengalami beberapa perubahan, diantaranya yang terjadi pada program keahlian akuntansi dan keuangan lembaga sejak diterbitkannya peraturan Nomor:7/D.D5/KK/2018, tentang SMK/MAK oleh Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu penambahan mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga yang diajarkan pada peserta didik kelas XI dan kelas XII. Materi pada Praktikum akuntansi lembaga berisi tentang sistem pencatatan akuntansi yang berlaku pada sistem akuntansi di pemerintah daerah maupun desa. Perlunya mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga ini adalah untuk mencetak lulusan akuntansi yang tidak hanya mampu menguasai ilmu akuntansi swasta tetapi juga pada instansi pemerintah.

Praktikum akuntansi lembaga merupakan mata pelajaran yang mulai diterapkan pada tahun 2018, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai agar guru dapat menyampaikan materi terkait konsep dasar akuntansi pemerintah daerah, sistem pembukuan dan laporan keuangan instansi pemerintah serta peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan. Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2015:15) dengan memanfaatkan media untuk kegiatan pembelajaran akan membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan untuk belajar, serta memberi dampak positif bagi psikologis peserta didik.

Media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih interaktif, peserta didik lebih termotivasi, dan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan cara menggabungkan antara komunikasi verbal dengan media, serta membuat peserta didik banyak aktifitas yang dilakukan seperti, mengamati, menanya, mendemonstrasikan serta presentasi menurut Sudjana dan Rivai

(dalam Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, 2018:14). Menurut Munadi (2012:55-57) berdasarkan indera yang terlibat, media pembelajaran terbagi menjadi 4 jenis, diantaranya yaitu : (1) media audio; (2) media visual (3) media audio visual dan (4) multimedia.

Seiring perkembangan teknologi ICT yang meningkat mampu memberikan kontribusi yang besar dalam dunia pendidikan terutama dalam media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif ialah media untuk pembelajaran yang dapat dioperasikan langsung oleh pengguna karena dilengkapi dengan alat pengontrol serta didalamnya terdapat gabungan dari beberapa media (Warsita, 2008:155). Manfaat yang diperoleh dari penggunaan multimedia interaktif ini antara lain; (1) proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, (2) dapat dilakukan sewaktu-waktu (3) terjadi peningkatan pada sikap belajar peserta didik (Kustandi, 2013:69).

Salah satu software aplikasi pembelajaran multimedia interaktif yang dapat digunakan yaitu ispring suite 8. Dengan bantuan aplikasi ini, materi yang ditampilkan pada media lebih menarik dan interaktif berbasis flash serta bisa dibuka pada setiap komputer atau platform.

Penggunaan multimedia interaktif pada saat kegiatan pembelajaran menunjukkan hasil sangat baik berkaitan dengan respon peserta didik. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Astutik dan Rusimanto (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif berbantuan Software Lectora Inspire untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik di SMK Negeri 2 Surabaya”. Kelayakan dari media pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 87,37% masuk kriteria “sangat layak” dan persentase sebanyak 91,72% berdasarkan respon peserta didik masuk kriteria “sangat baik”.

Hasil dari wawancara dengan guru akuntansi dan keuangan lembaga di SMKN 1 Sooko Mojokerto, menyatakan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung media yang sering digunakan untuk media

penyampaian materi dengan power point, selain itu buku paket, dan papan tulis juga digunakan sebagai pendukungnya. Namun media power point yang digunakan kurang bervariasi, hal tersebut diketahui saat observasi terhadap respon peserta didik yang menunjukkan sebanyak 50% menyatakan bahwa tampilan power point yang digunakan kurang menarik dan kurang bervariasi. Sebanyak 61% peserta didik merasa kurang bisa memahami mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.

Menurut hasil wawancara peneliti dengan guru praktikum akuntansi lembaga di SMKN 1 Sooko, menyatakan bahwa kesulitan tersebut dikarenakan adanya perbedaan nama-nama akun yang digunakan antara akuntansi swasta dan akuntansi lembaga/pemerintah sehingga peserta didik mengalami kesulitan ketika hendak melakukan pencatatan. Kesulitan lain yang dialami peserta didik dikarenakan jurnal yang digunakan dalam akuntansi lembaga berbeda sehingga mereka harus memahami terlebih dahulu konsep dasar akuntansi pemerintah dan persamaan dasar akuntansi, jurnal dan laporan keuangan akuntansi lembaga. Hal tersebut diperkuat dengan adanya presentase hasil observasi awal penelitian melalui metode angket.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana proses mengembangkan multimedia interaktif berbasis Ispring suite 8 pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga?; (2) Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis Ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga?; (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis Ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga?

Tujuan dari penelitian multimedia interaktif ini adalah : (1) Membuat produk berupa multimedia interaktif berbasis Ispring suite 8 pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga; (2) Menganalisis kelayakan multimedia interaktif berbasis Ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga; dan (3) Menganalisis respon peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis

Ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.

Berdasarkan hal di atas, dilakukan penelitian jenis pengembangan berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga".

KAJIAN PUSTAKA

Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Sanjaya, 2013:204) mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, pengertian media adalah manusia, materi pembelajaran, atau kejadian maupun peristiwa, yang membangun situasi kondisi atau membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini yang dimaksud yaitu, bahwa guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru (Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, 2018:9). Media pembelajaran meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware ialah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti radio, televisi, over head projector. Sedangkan software ialah isi program yang mengandung pesan seperti cerita yang ada dalam film, materi dalam bentuk bagan, grafik, diagram dan sebagainya.

Multimedia adalah alat bantu penyampai pesan yang menggabungkan dua elemen atau lebih, yang meliputi: teks, gambar, grafik, foto, suara, film dan animasi secara terintegrasi (Kustandi, 2013:68). Multimedia terbagi menjadi 2 kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh user/ pengguna, berjalan secara sekuensial (berurutan), misalnya TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif ialah multimedia yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh user/ pengguna, sehingga dapat memilih

sesuai yang diinginkan oleh pengguna, misalnya multimedia pembelajaran interaktif, game dan sebagainya. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan juga didalamnya terdapat komponen tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi (Warsita, 2008:155). Selain itu multimedia memiliki manfaat bagi guru maupun peserta didik (Kustandi, 2013:69), antara lain sebagai berikut : (1) Proses pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. (2) Jumlah waktu untuk mengajar lebih efektif dan efisien. (3) Kualitas peserta didik lebih meningkat.. (4) Proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Model dan karakteristik multimedia interaktif menurut Kustandi (2013:70) dapat dikelompokkan ke dalam lima kelompok, yaitu : Model Tutorial, Model Drill and Practice, Model Simulasi, Model, Model Percobaan atau Eksperimen dan Model Permainan.

Ispring Suite 8 merupakan salah satu tool yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk flash dan bentuk SCORM/AICC, yaitu bentuk yang biasa digunakan dalam pembelajaran dengan e-learning LMS (Learning Management System). Aplikasi Ispring suite ini mudah digunakan dan tidak membutuhkan pemahaman bahasa pemrograman. kelebihan yang ada di Ispring Suite diantaranya yaitu : (1) Ispring Suite 8 dapat menyisipkan berbagai bentuk media, diantaranya yaitu: dapat merekam dan sinkronisasi video, menambahkan Flash dan video Youtube, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi, serta dapat membuat desain yang unik, sehingga media pembelajaran yang dihasilkan akan lebih menarik. (2) Dapat didistribusikan dalam format flash yang bisa digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk web. (3) Membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan/soal yaitu : True/False, Multiple Choice, Multiple response, Type In, Matching, Sequence, numeric, Fill in the Blank, dan Multiple Choice Text.

Kompetensi Dasar Konsep Dasar Akuntansi Pemerintah Daerah dalam Praktikum Akuntansi Lembaga mencakup

tentang ruang lingkup akuntansi pemerintah, penyusunan kebijakan akuntansi, sistem pembukuan akuntansi pemerintah dan persamaan dasar akuntansi pemerintah, jurnal serta laporan akuntansi untuk pemerintah.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek uji coba untuk penelitian multimedia ini untuk ahli materi terdiri dari: Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya dan Guru Praktikum Akuntansi Lembaga dari SMKN 1 Sooko Mojokerto sedangkan untuk ahli media terdiri dari : Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya serta 20 peserta didik dari kelas XI AKL SMKN 1 Sooko Mojokerto.

Instrumen data yang digunakan untuk penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara kepada guru dan peserta didik, beberapa dokumen serta angket terbuka maupun angket tertutup. Analisis data dilaksanakan apabila semua data telah terkumpul. Dimulai dengan menganalisis lembar telaah dari ahli materi dan ahli media. Kemudian peneliti menganalisis perolehan validasi dari para ahli berdasarkan dari perhitungan skala likert secara deskriptif kuantitatif. Dengan keterangan skor 5 berkriteria "sangat baik", skor 4 berkriteria "baik", skor 3 berkriteria "sedang", skor 2 berkriteria "tidak baik" dan skor 1 berkriteria "sangat tidak baik", Kelayakan serta respon peserta didik terkait multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga dapat diketahui setelah dilakukan analisis data dengan menginterpretasikan sesuai dengan kriteria menurut (Riduwan, 2012).

HASIL

Pengembangan Multimedia Interaktif

Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis ispring suite untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga ini berdasarkan model pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis peneliti melakukan 3

tahapan yaitu (1) analisis kinerja merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mengetahui kinerja pada saat proses pembelajaran (2) Analisis kebutuhan merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan kinerja yang terjadi; (3) dan yang terakhir adalah perumusan tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam penyusunan materi pelajaran dalam media pembelajaran.

Tahap desain dimulai dengan kegiatan perencanaan atau tahap pra produksi, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan rancangan naskah (*storyboard*) untuk multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.

Pada tahap pengembangan, rancangan naskah multimedia interaktif yang sebelumnya telah disusun, akan direalisasikan menjadi multimedia interaktif. Pada tahap ini terdapat 3 langkah yaitu menyusun multimedia interaktif, telaah serta validasi dari para ahli.

Tahap implementasi yaitu tahap dilaksanakannya uji coba media pembelajaran kepada 20 peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui pendapat peserta didik terkait multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Uji coba multimedia ini akan dilaksanakan secara online dengan menggunakan bantuan laptop serta dilakukan di rumah masing-masing peserta didik.

Tahap evaluasi yaitu tahapan terakhir yang dilakukan pada model pengembangan ADDIE Evaluasi dilaksanakan setelah mengimplementasikan uji coba terbatas kemudian dilakukan perbaikan sebelum media digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas dan sudah dinyatakan layak untuk digunakan.

Kelayakan Multimedia Interaktif

Kelayakan dari pengembangan media ini diketahui dari lembar validasi yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi yang selanjutnya diolah dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Berikut rekapitulasi hasil validasi :

Tabel 1 Rekapitulasi validasi para ahli

No	Keterangan	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	89,09%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	91,25%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	90%	Sangat Layak
Rata-rata		90,11%	Sangat Layak

Sumber : Data diolah peneliti (2020)

Respon Peserta Didik

Multimedia interaktif yang sudah divalidasi kemudian di laksanakan uji coba kepada 20 peserta didik. Sebelum uji coba dilaksanakan peserta didik diberikan pendahuluan terkait dengan penggunaan media, setelah itu peserta didik diarahkan untuk mulai menggunakan multimedia interaktif. Respon peserta didik terkait kelayakan multimedia ispring suite 8 dapat diketahui berdasarkan hasil pengisian angket pada akhir kegiatan uji coba. Berikut ini hasil rekapitulasi respon peserta didik:

Tabel 2. Hasil dari Respon Peserta Didik

No	Keterangan	Persentase	Kriteria
1	Kualitas Isi dan Tujuan	93%	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	90%	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	90%	Sangat Baik
Rata-rata		90%	Sangat Baik

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2020)

PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Multimedia Interaktif



Gambar : Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 dalam Praktikum Akuntansi Lembaga

Pengembangan media untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga

dilakukan dengan bantuan aplikasi ispring suite 8 dan mengikuti model pengembangan ADDIE, namun hanya terbatas sampai pada tahap implementasi.

Tahap analisis, dimulai dengan analisis kinerja terlebih dahulu. Berdasarkan hasil dari analisis kinerja yang dilakukan pada pembelajaran praktikum akuntansi lembaga diketahui bahwa SMKN 1 Sooko telah menerapkan kurikulum 2013 revisi, namun belum sepenuhnya mengacu pada kurikulum 2013 hal tersebut terlihat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, masih menggunakan metode ceramah. Penggunaan media pembelajaran sudah berbasis teknologi dengan tersedianya LCD, proyektor, komputer, dan jaringan wifi di sekolah namun pemanfaatan media pembelajaran masih sering menggunakan power point saja. Media untuk kegiatan pembelajaran kurang menarik dan bervariasi, oleh sebab itu minat peserta didik kurang dalam memahami konsep dasar akuntansi pemerintah. Selain itu juga peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat mendemonstrasikan perbedaan antara akuntansi swasta dan akuntansi publik serta bagaimana bentuk laporan keuangan akuntansi sektor publik. Tahap kedua dalam tahap analisis yaitu analisis kebutuhan. Hasil dari analisis yang dilakukan oleh peneliti, yang dibutuhkan yaitu media pembelajaran yang interaktif serta dapat menunjang proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Langkah berikutnya yaitu perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan silabus praktikum akuntansi lembaga yang bertujuan untuk menentukan indikator, kompetensi dasar dan metode pembelajaran yang sesuai.

Pada tahap desain peneliti melakukan perancangan materi atau isi yang akan ditampilkan pada multimedia pembelajaran interaktif sesuai dengan perumusan tujuan pembelajaran. Setelah itu melaksanakan penyusunan naskah (*storyboard*) untuk multimedia interaktif mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.

Tahap pengembangan, peneliti menyusun multimedia interaktif yang dilakukan dengan bantuan software ispring suite 8. Penyusunan multimedia interaktif ini mengikuti naskah yang telah dirancang sebelumnya. Multimedia pembelajaran

interaktif yang sudah di produksi, kemudian ditelaah dan validasi oleh para ahli untuk mendapatkan saran dan masukan demi kesempurnaan multimedia pembelajaran interaktif, serta untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah diproduksi.

Tahap implementasi, tahap ini multimedia interaktif yang telah perbaiki dan divalidasi kemudian dilaksanakan uji coba secara online kepada peserta didik dari kelas XI akuntansi dan keuangan lembaga dari SMKN 1 Sooko Mojokerto sebanyak 20. Sebelum ujicoba dilaksanakan peserta didik diberi penjelasan terkait bagaimana penggunaan multimedia interaktif terlebih dahulu, kemudian diarahkan untuk memulai kegiatan pembelajaran dengan laptop masing-masing. Setelah uji coba berlangsung, kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket yang telah disiapkan dalam bentuk google formulir. Hasil dari angket tersebut akan dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif.

Kelayakan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga dapat diketahui kelayakannya setelah mendapat skor penilaian dari validasi para ahli. Berdasarkan tabel 1 diketahui rata-rata persentase kelayakan untuk variabel kualitas isi dan tujuan pembelajaran sebesar 89,09% menunjukkan kesesuaian materi praktikum akuntansi lembaga pada media dengan tujuan pembelajaran, dan rata-rata persentase sebesar 91,25% pada variabel instruksional hal ini menunjukkan bahwa konsep multimedia interaktif dapat memberikan bantuan dalam belajar. Pada variabel teknis menunjukkan kualitas pemrograman multimedia yang dikembangkan sudah efektif dan efisien untuk digunakan serta sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 dengan rata-rata yang diperoleh sebesar 90%. Multimedia interaktif pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga ini secara keseluruhan menunjukkan rata-rata sebesar 90,11% yang masuk kriteria “sangat layak” dan sesuai dengan kriteria kelayakan menurut (Riduwan, 2012). Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 untuk media

pembelajaran praktikum akuntansi lembaga dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis saintifik dan sesuai dengan kriteria media pembelajaran menurut Walker dan Hess dan sangat layak dipergunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi (dalam Arsyad, 2015).

Respon Peserta Didik pada Multimedia Interaktif

Pendapat peserta didik terkait multimedia interaktif yang dikembangkan setelah uji coba menunjukkan rata-rata presentase 91% dengan interpretasi "Sangat Baik". Sehingga multimedia interaktif pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga memiliki respon yang baik dengan nilai kelayakan dari beberapa variabel. Variabel isi dan tujuan mendapatkan nilai persentase 93%. Variabel instruksional memiliki nilai persentase 90%, serta pada variabel teknis mendapat nilai persentase 90%. Dari masing-masing variabel memiliki nilai persentase $\geq 61\%$ sehingga dapat dikatakan sangat baik oleh peserta didik sesuai dengan pendapat (Riduwan, 2012). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga ini memiliki respon positif dari peserta didik untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, dosen di Universitas Muhammadiyah Ponorogo diberikan kebebasan untuk menggunakan layanan aplikasi untuk melaksanakan pembelajaran daring. Dosen menggunakan aplikasi *google meet*, *zoom*, *whatsapp group*, *google classroom* maupun layanan *e-learning* Universitas Muhammadiyah Ponorogo yaitu <http://bebas.umpo.ac.id>. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Ermayulis (2020) bahwa sistem pembelajaran melalui daring dibantu dengan beberapa aplikasi seperti *google clasroom*, *google meet*, *Edmudo*, dan *Zoom*. Istilah pembelajaran daring yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara online dan dibantu oleh aplikasi pembelajaran.

Motivasi mahasiswa prodi D3 Kebidanan bisa dikategorikan sebagai motivasi belajar yang sangat tinggi dalam mengikuti perkuliahan. Seperti yang disampaikan oleh Dimiyati dan Mudjiono (2010) bahwa ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu 1) Kebutuhan, 2) Dorongan, dan 3) Tujuan.

Kebutuhan terjadi bila seseorang merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan apa yang ia harapkan, sehingga seseorang menginginkan apa yang ia harapkan terlaksana. Belajar adalah bagian kebutuhan mahasiswa agar mampu menguasai materi yang diajarkan dosen pada mata kuliah kewarganegaraan. Cara yang dilakukan mahasiswa dalam belajar yaitu dengan mendalami materi dan menanyakan kembali kepada dosen jika ada materi yang kurang difahami. Dari 15 mahasiswa prodi D3 Kebidanan, terdapat 13 mahasiswa yang berusaha untuk mendalami materi pada mata kuliah kewarganegaraan dan mencoba menanyakan kembali kepada dosen terkait materi yang dipelajari. Sehingga, upaya untuk mampu memahami materi dari dosen atau belajar sebagai kebutuhan ditunjukkan persentase 86,67% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi dalam mengikuti mata kuliah Kewarganegaraan.

Dorongan merupakan kekuatan mental yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Mahasiswa terdorong untuk selalu mengikuti kegiatan perkuliahan melalui aplikasi *google meet*. Mahasiswa juga terdorong untuk mengerjakan tugas baik tugas individu maupun kelompok. Dari 15 mahasiswa prodi D3 kebidanan, semuanya terdorong untuk mengerjakan tugas individu dari dosen dengan prosentase 100% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi dalam mengikuti perkuliahan. Sedangkan untuk pengerjaan tugas kelompok, dari 15 mahasiswa terdapat 14 mahasiswa yang terdorong untuk mengerjakan tugas kelompok dengan menyusun makalah yang dipresentasikan, dengan prosentase 93,3% dengan interpretasi motivasi sangat tinggi.

Tujuan merupakan hal yang ingin dicapai oleh seseorang. Mahasiswa prodi D3 kebidanan, sebagian besar menyampaikan ingin mempelajari lebih terkait mata kuliah

kewarganegaraan. Selama ini mereka antusias dalam mengikuti perkuliahan karena adanya tujuan yaitu mampu memahami mata kuliah kewarganegaraan. Mahasiswa terdorong untuk menanggapi materi yang disampaikan oleh dosen. Dengan semangat dan antusiasnya mahasiswa tersebut mereka memiliki tujuan untuk memahami lebih dalam materi yang telah disampaikan oleh dosen. Dari 15 mahasiswa, terdapat 10 mahasiswa yang turut antusias untuk mengikuti perkuliahan dengan tujuan memahami lebih materi Kewarganegaraan dengan prosentase 66,67% dengan interpretasi motivasi tinggi.

SIMPULAN

1. Proses pengembangan multimedia interaktif berbasis ispring suite 8 untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Berdasarkan hasil dari validasi para ahli menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang sudah dikembangkan sangat layak digunakan untuk mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga.
3. Respon peserta didik mengenai multimedia interaktif pada mata pelajaran praktikum akuntansi lembaga ini menunjukkan respon yang sangat baik terlihat perolehan dari variabel instruksional, variabel kualitas isi dan tujuan, maupun variabel teknis.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Astutik, M & Rusimanto, P.W. 2013. 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*, 107–114.

Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Kustandi, C. & Sutjipto, 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Kedua; R. Sikumbang, ed.). Bogor: Ghalia Indonesia.

Leow, M. F. (2014). *Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education In A Malaysian University*. 13(2), 99–110.

Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013* (Keempat; A. S. Wardan, ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Munthe, B. (2014). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Pratiwi, A.Z & Rochmawati. 2019. Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Pendekatan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga / Instansi Pemerintah Kelas XI AKL SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07 (02), 145-151.

Rahmah, D. Y. (2017). *Pengembangan Media Interaktif berbasis I-Spring untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali*.

Rochma, V.A & Ibrahim, M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 Pada Materi Bakteri Untuk Kelas X SMA. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08 (02)

Royani, L & Susanti. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Praktikum Akuntansi Lembaga Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 di SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 07 (02), 173-181.

Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel penelitian*. Bandung: ALFABETA.

Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Siagian, S. (2014). *Development of Interactive Multimedia Learning in Learning Instructional Design*. 5(32), 44–51.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: ALFABETA.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT

Remaja Rosdakarya.

Warsita, 2008. *Teknologi Pembelajaran*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Wicaksono, 2016. The Development of Interaktif Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 Accounting Course. *Journal of Accounting and Business Education*, 1 (1).