

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN *ISPRING SUITE 11* MATA PELAJARAN DASAR AKUNTANSI KELAS X SMK

Riswanda Nur Rochmah¹⁾, Susanti²⁾

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

E-mail: riswandanrrr@gmail.com¹⁾

susanti@unesa.ac.id²⁾

Received dd Month yy; Received in revised form dd Month yy; Accepted dd Month yy (9pt)

Abstrak

Proses pembelajaran tentunya membutuhkan sarana dan prasarana guna mendukung pembelajaran yang lebih baik, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dan diperhatikan lagi. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *iSpring Suite 11* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi untuk kelas X, mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, serta mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dilakukan telaah dan validasi terlebih dahulu oleh ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri di Surabaya. Hasil validasi ahli diperoleh kriteria sangat layak dengan rata-rata presentase kelayakan untuk ahli materi sebesar 91,88%, presentase kelayakan untuk ahli bahasa sebesar 96,36%, serta presentase kelayakan untuk ahli media sebesar 94%. Sedangkan untuk respon peserta didik diperoleh kriteria sangat baik dengan presentase sebesar 97,98%. Dengan demikian diperoleh hasil akhir bahwa produk media pembelajaran interaktif berbantuan *iSpring Suite 11* sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan rata-rata kelayakan $\geq 61\%$.

Kata Kunci: Dasar-Dasar Akuntansi, *iSpring Suite 11*, Media Pembelajaran Interaktif

Abstract

The learning process certainly requires facilities and infrastructure to support better learning, one of which is the use of learning media. As time goes by and technology advances, the use of learning media needs to be adjusted and given more attention. This research was carried out with the aim of developing interactive learning media assisted by iSpring Suite 11 in the Basics of Accounting subject for class. In this research, the development model used is ADDIE with stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The interactive learning media developed is first reviewed and validated by material experts, language experts and media experts. Next, a limited trial was carried out on 20 students in class X Accounting and Finance at State Vocational Schools in Surabaya. The expert validation results showed that the criteria were very feasible with an average feasibility percentage for material experts of 91,8%, a feasibility percentage for linguists of 96,36%, and a feasibility percentage for media experts of 94%. Meanwhile, for student responses, the criteria were very good with a percentage of 97,9%. Thus, the final result is that the interactive learning media product assisted by iSpring Suite 11 is very suitable to be used as learning media in the learning process with an average feasibility of $\geq 61\%$.

Keyword: Accounting Basics, Interactive Learning Media, *iSpring Suite 11*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mengubah paradigma baru dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menghadapi Era Society 5.0 (Laila & Hendriyanto, 2021). Untuk menghadapi kompleksitas Era Society 5.0, peserta didik perlu dibekali dengan kecakapan hidup abad 21, bukan hanya kemampuan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung (Usmaedi, 2021). Beragam upaya telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, termasuk perbaikan kurikulum secara terus-menerus. Salah satu upaya terbaru pemerintah adalah perubahan dari Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka Belajar, yang memberikan keleluasaan bagi sekolah untuk merencanakan pendidikan sesuai dengan demografi, kebutuhan, serta karakter peserta didik (Gumilar et al., 2023). Kurikulum Merdeka memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kapasitas serta pengetahuan mereka sendiri, namun tetap dalam arahan guru sebagai fasilitator. Selain menjadi fasilitator, guru perlu memiliki keterampilan untuk menghadirkan pembelajaran yang inovatif (Yandri, 2022).

Guru berperan vital dalam proses pembelajaran dan harus kreatif dalam memaksimalkan teknologi. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Salah satu upaya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar adalah pengembangan media pembelajaran (Wahyuni et al., 2023). Agar materi bisa dipahami oleh peserta didik dan interaksi antara guru berjalan dengan efektif, dibutuhkan alat atau media dalam penyampaian informasi pembelajaran (Wijayanti & Ghofur, 2021). Menurut Kalyani & Rajasekaran (2018) salah satu cara yang bisa dilakukan guru dalam memberikan *innovative teaching* yaitu dengan menggunakan media teknologi digital.

Berdasarkan hasil wawancara di beberapa SMK negeri pada jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di Surabaya menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Selama ini guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga pembelajaran yang dilakukan belum dapat mendorong peserta didik untuk aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan yaitu *whiteboard* dan *PowerPoint*. *PowerPoint* dinilai kurang menarik oleh peserta didik dan bisa membuat peserta didik jenuh hingga bosan (Ardianti & Susanti, 2022). Untuk itu, perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan. Tanpa penggunaan media pembelajaran, pengetahuan siswa akan semakin abstrak sehingga mereka hanya mengetahui tanpa memahami materi yang diajarkan (Arsyad, 2019).

Media Pembelajaran merupakan sarana maupun alat yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik selaku penerima informasi yang bisa memacu daya pikir, perasaan, dan menarik perhatian peserta didik sehingga memudahkan kegiatan belajar mengajar (Usyanti & Susanti, 2015). Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa yang berdampak pada kelancaran dan efisiensi selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Arda, et al., 2015). Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang bisa dikembangkan oleh guru agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan selama proses belajar mengajar, salah satunya adalah media pembelajaran Interaktif

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang bisa membantu meningkatkan keaktifan peserta didik (Triani & Pratiwi, 2023). Pembuatan media pembelajaran interaktif melibatkan penggunaan berbagai alat dan platform seperti perangkat lunak pendidikan (Sriagung, 2023). Di era saat ini berkembang banyak *software* yang digunakan untuk merancang media pembelajaran interaktif seperti *iSpring Suite*. Penggunaan media pembelajaran berbantuan *software* seperti *iSpring Suite 11* dapat menjadi solusi inovatif untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif. *Software* ini memungkinkan pembuatan berbagai jenis media pembelajaran, termasuk video interaktif dan kuis yang dapat diakses secara *offline* maupun *online* (Rhomadhoni & Sulaikho, 2022). *iSpring Suite 11* memiliki berbagai fitur unggulan seperti pembuatan soal, pengeditan video, dan integrasi dengan *PowerPoint*, sehingga memudahkan guru dalam menciptakan materi yang menarik dan interaktif (Pratama et al., 2024).

Selain itu, berdasarkan hasil angket pra penelitian yang disebarakan kepada peserta didik, diketahui bahwa peserta didik menyatakan kesulitan dalam memahami materi pada elemen prinsip-prinsip dan konsep akuntansi dasar dan perbankan dasar. Hal tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru yang menyatakan karena keterbatasan waktu, pembelajaran lebih banyak dialokasikan pada praktik pembuatan jurnal, buku besar, dan laporan keuangan sehingga materi tersebut hanya diajarkan secara singkat dan tidak mendalam.

Meskipun kegiatan pembelajaran pada materi tersebut cukup mudah dan singkat, akan tetapi perlu adanya perhatian khusus agar peserta didik mudah mengingat konsep dan teorinya sehingga bisa mempraktekkannya dengan benar. Jaijairam (2014) mengatakan bahwa peserta didik dapat merasa kebingungan jika memilih untuk menghafal setiap prinsip akuntansi daripada memahami logika di balik setiap konsep. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi seperti *iSpring Suite 11* sangat penting untuk dikembangkan guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan bisa digunakan sebagai pendukung untuk belajar secara mandiri (Sulistyorini & Listiadi, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *iSpring Suite 11* pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi Kelas X SMK”. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran, menganalisis kelayakan media, serta menganalisis respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran dan menghasilkan respon yang baik dari peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D). Batubara (2020) menyatakan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran merupakan proses memproduksi suatu produk melalui suatu proses penelitian sehingga dapat menghasilkan suatu produk yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE yang meliputi *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Model pengembangan ADDIE bersifat umum dan fleksibel sehingga dapat digunakan dalam mengembangkan instrumen pembelajaran, setiap tahapannya dilakukan revisi supaya produk yang dihasilkan menjadi valid dan dapat dipercaya (Pratiwi, et al., 2019). Tahapan dalam penelitian ini diantaranya:

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Informasi yang dicari yaitu seputar kebutuhan awal untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif (Ardianti & Susanti, 2022). Peneliti akan melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pengumpulan informasi dilakukan melalui wawancara bersama pendidik di empat SMK negeri pada jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di Surabaya serta menyebarkan angket pra-penelitian kepada peserta didik di SMK negeri pada jurusan Akuntansi dan Keuangan Lembaga di Surabaya.

Desain (*Design*)

Tahapan ini menghendaki peneliti melakukan penentuan susunan serta struktur yang akan dimuat pada media sehingga susunan tersebut dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan produk (Ardianti & Susanti, 2022). Pada tahapan ini dilakukan perancangan isi atau konten, penentuan perangkat lunak, perancangan *storyboard/layout*, pengumpulan konten produk berupa modul ajar, materi, soal serta contoh studi kasus, serta pembuatan instrumen untuk menilai produk media pembelajaran interaktif yang akan dibuat.

Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini merupakan tahap perealisasiannya dimana peneliti akan mulai mengembangkan produk yang sudah di desain pada tahap sebelumnya. Produk akan dibuat menggunakan *software iSpring Suite 11*. Setelah produk selesai dibuat maka akan dilakukan telaah oleh ahli materi, media, dan bahasa guna memperoleh saran atau masukan untuk perbaikan produk. Setelah dilakukan perbaikan selanjutnya dilakukan validasi terhadap produk guna mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Selanjutnya produk akan diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik guna mendapatkan saran atau masukan mengenai penggunaan produk. Pemilihan sampel uji coba terbatas ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Teknik ini merupakan pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2013). Setelah dilakukan uji coba terbatas selanjutnya akan dilakukan revisi kembali hingga menghasilkan draft III media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik.

Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk media pembelajaran interaktif yang dibuat akan diimplementasikan dalam satu kelas secara menyeluruh. Tujuan dilakukannya uji coba kelompok besar adalah untuk menyebarkan media kepada peserta didik sekaligus untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan ini akan dilihat apakah media pembelajaran interaktif berbantuan *software iSpring Suite 11* yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pengembangan atau tidak. Pelaksanaan evaluasi sebenarnya dilakukan secara berkala, mulai dari analisis perancangan, pengembangan hingga implementasi. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Chaerun (dalam Bahtiar, et al., 2021) yang menyatakan bahwa sebenarnya evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap yang dinamakan evaluasi formatif dengan tujuan untuk kebutuhan revisi. Untuk itu, pada tahapan ini dilakukan dengan mengumpulkan data hasil validasi ahli serta angket respon peserta didik untuk kemudian dianalisis dan dilakukan perbaikan serta penyempurnaan, sehingga dihasilkan media yang lebih baik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu:

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

a. Data kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang tidak berupa angka atau disebut subjektif. Dalam penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari hasil lembar telaah ahli materi, media, bahasa, serta peserta didik. Lembar telaah tersebut diberikan untuk memperoleh komentar serta saran perbaikan dari ahli sebagai pedoman peneliti dalam melakukan perbaikan media yang dikembangkan

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data berupa angka, dan bersifat objektif (Sugiyono, 2013). Data kuantitatif diperoleh dari hasil evaluasi dari lembar validasi ahli materi, media serta bahasa untuk memperoleh penilaian atas produk yang dikembangkan. Selain itu, data kuantitatif dalam penelitian ini juga bersumber dari angket peserta didik untuk melihat tanggapan atau respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini bersumber dari angket. Sugiyono (2013) menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara menyampaikan beberapa item pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan terdiri dari dua jenis, yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar telaah ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa dan lembar telaah peserta didik untuk kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Sementara itu, angket tertutup berasal dari lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta angket respon peserta didik untuk kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan lembar validasi menggunakan skala Likert untuk lembar validasi ahli. Sementara untuk angket respon peserta didik diperoleh dari perhitungan menggunakan skala Guttman. Dari hasil lembar validasi dan angket respon peserta didik tersebut akan dianalisis dengan perhitungan sebagai berikut:

$$(\%) = \frac{(X)}{(Xi)} \times 100$$

Keterangan:

X = Jumlah skor total yang diperoleh dari keseluruhan responden

Xi = Skor tertinggi dari lembar validasi dikalikan dengan jumlah responden

Dari hasil analisis diatas akan diperoleh kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan kriteria kelayakan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : (Riduwan, 2013)

Berdasarkan kriteria interpretasi tersebut, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dikatakan layak apabila persentasenya $\geq 61\%$.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil proses pengembangan media pembelajaran interaktif ini akan dijabarkan sebagai berikut:

Tahap Analisis

Proses pengembangan media pembelajaran diawali pada tahapan analisis guna mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran. Analisis yang dilakukan dalam tahap ini yaitu analisis kinerja, kebutuhan serta analisis tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi, yang berpusat pada peserta didik (*student center*), dan bisa digunakan sebagai media pendukung bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri guna mengatasi kendala waktu pembelajaran.

Tahap Desain

Pada tahapan ini dilakukan perancangan mengenai struktur yang akan termuat di dalam media yang dikembangkan. Tahapan ini diawali dengan pra-produksi dimana peneliti merancang isi atau konten dari media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan berpedoman pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ditentukan juga perangkat lunak yang akan digunakan dalam membuat media pembelajaran. Peneliti memanfaatkan perangkat lunak (*software*) berupa *iSpring Suite 11*. Selain itu, digunakan juga bantuan aplikasi Canva untuk mendesain *background*, animasi dan *icon*.

Selanjutnya peneliti melakukan perancangan *storyboard* serta melakukan penyusunan fitur-fitur yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Fitur-fitur yang akan tersedia dalam media pembelajaran interaktif diantaranya halaman pembuka, fitur home, menu tujuan pembelajaran, materi, video, studi kasus, kuis, lembar refleksi serta profil pengembang. Setelah dilakukan perancangan maka semua konten atau isi yang akan termuat dalam produk tersebut akan dikumpulkan untuk kemudian dilakukan pengembangan pada tahapan selanjutnya.

Tahap Pengembangan

Pada tahapan ini peneliti mulai mengembangkan produk yang sudah dirancang. Pembuatan produk menggunakan bantuan *software iSpring Suite 11* untuk kemudian disimpan dalam file ekstensi HTML5 untuk selanjutnya diubah dengan bantuan *Web 2 Apk Bulider* menjadi *output* sebuah aplikasi sehingga menghasilkan draft 1 media pembelajaran. Berikut ini merupakan beberapa tampilan hasil dari media pembelajaran yang sudah dibuat:



Gambar 1. Halaman Pembuka

Halaman ini merupakan tampilan awal yang ada pada produk. Halaman ini digunakan untuk menyambut pengguna. Pada halaman ini berisikan informasi

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

mengenai media, materi serta jenjang kelas. Pengguna bisa mulai mengopersikan dengan mengklik tombol enter.



Gambar 2. Menu Home

Pada halaman tersebut berisikan daftar menu-menu yang tersedia dalam media pembelajaran. Menu yang tersedia meliputi materi, video pembelajaran, studi kasus, kuis, lembar refleksi serta informasi mengenai profil pengembang.



Gambar 3. Petunjuk

Pada halaman petunjuk penggunaan berisikan pengenalan setiap fungsi tombol. Halaman ini difungsikan untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan setiap tombol.



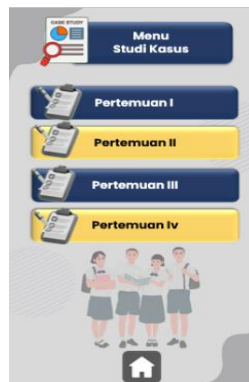
Gambar 4. Fitur Materi

Pada fitur materi, berisikan materi pembelajaran pada elemen prinsip-prinsip dan konsep akuntansi dasar dan perbankan dasar. Materi tersebut meliputi pengertian akuntansi, tujuan akuntansi, pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi, prinsip dan konsep dasar akuntansi serta konsep perbankan dasar.



Gambar 5. Fitur Video

Pada fitur ini berisikan video pendukung pembelajaran pada elemen prinsip-prinsip dan konsep akuntansi dasar dan perbankan dasar. Terdapat empat video yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai pendukung dalam memahami materi serta dua video interaktif yang membutuhkan respon aktif peserta didik selama penayangan video.



Gambar 6. Studi Kasus

Pada fitur ini berisikan contoh studi kasus yang bisa dikerjakan siswa selama pembelajaran. terdapat empat studi kasus yang bisa dikerjakan siswa secara berkelompok. Studi kasus yang diberikan diambil dari lingkungan sekitar baik lokal maupun internasional.



Gambar 7. Halaman Kuis

Pada fitur ini berisikan latihan soal dalam bentuk *multiple choice*, *true/false*, serta *matching* yang bisa dikerjakan peserta didik. Setiap soal yang diberikan disertai

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

feedback penjelasan lebih lanjut ketika siswa sudah mengklik pilihan jawaban sehingga membuat kuis lebih interaktif.



Gambar 8. Lembar Refleksi

Pada fitur ini berisikan beberapa pertanyaan refleksi selama pembelajaran. Peserta didik bisa menuliskan pendapat mereka mengenai pembelajaran pada kotak yang tersedia dan jawaban akan secara langsung dikirim ke *email* pendidik.



Gambar 9. Profil Pengembang

Pada fitur ini berisikan informasi mengenai pengembang dari produk media pembelajaran. Informasi tersebut bisa digunakan pengguna untuk menghubungi pengembang produk apabila terdapat kendala, saran maupun masukan demi perbaikan produk.

Setelah produk dibuat maka selanjutnya dilakukan telaah produk oleh para ahli. Ahli materi akan memberikan saran serta mengkaji kualitas materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif. Ahli materi yang berpartisipasi dalam penelitian ini yaitu Ibu Prof. Dr. Susanti, S.Pd., M.Si selaku dosen Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya dan Ibu Khoirotun Niyah, S.ST selaku guru SMK Negeri 1 Surabaya yang mengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi.

Selanjutnya, ahli bahasa melakukan telaah dengan cara memberikan komentar atau saran mengenai tata bahasa pada media melalui lembar telaah yang sudah disediakan. Ahli bahasa yang akan berpartisipasi dalam penelitian ini yaitu Bapak Yermia Nugroho Agung Wibowo, S.Pd., M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Surabaya.

Dilakukan juga telaah oleh ahli media guna memberikan komentar atau saran mengenai aspek kegrafisan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Ahli Media yang berpartisipasi dalam penelitian ini yaitu Ibu Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd selaku dosen Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Hasil telaah para ahli mengenai media pembelajaran interaktif berbantuan *iSpring Suite 11* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Rangkuman Telaah Para Ahli

Ahli Materi
1) Lampirkan elemen yang ingin dibuat materi pada media pembelajaran dan perjelas tujuan pembelajaran.
2) Perbaiki beberapa materi yang penyajiannya kurang mendalam
3) Perbaiki beberapa latihan soal yang belum HOTS
Ahli Bahasa
1) Perbaiki lagi ejaan dan penggunaan tanda baca
2) Perbaiki kesalahan penulisan kata (salah ketik)
3) Perbaiki penulisan nominal pada mata uang
4) Perbaiki penulisan kosa kata bahasa asing
Ahli Media
1) Beberapa <i>frame</i> perlu perbaikan warna
2) Beberapa ukuran <i>font</i> perlu untuk diperbaiki
3) Perlu penambahan visualisasi pada beberapa materi

Sumber: Data diolah Peneliti (2024)

Setelah dilakukan revisi pembelajaran dengan mempertimbangkan saran dan masukan para ahli maka akan dilakukan validasi terhadap media yang dikembangkan. Validasi bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebelum diujicobakan sehingga diketahui kelayakan dari media. Lembar validasi ahli materi dan bahasa diadaptasi dari instrumen kriteria kelayakan bahan ajar yang dikeluarkan oleh BSNP (2014). Sementara itu, lembar validasi ahli media diadaptasi dari instrumen kriteria kelayakan media pembelajaran menurut Walker & Hess (dalam Arsyad, 2019). Hasil validasi para ahli dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Validasi Ahli

Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Keterangan
Ahli Materi	91,8%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	96,3%	Sangat Layak
Ahli Media	94%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah Peneliti (2024)

Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh persentase kelayakan sebesar 91,8%. Menurut Riduwan (2013) persentase dari rentang 81% sampai 100% termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, data dan fakta pada materi yang disajikan sudah akurat, contoh kasus yang disajikan konkrit dari lingkungan lokal maupun nasional atau kontekstual, serta mendorong keingintahuan peserta didik.

Sementara itu, bahasa yang disajikan dalam media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 96,36%. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang disajikan dalam media komunikatif atau mudah dipahami peserta didik, sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik, sesuai dengan PUEBI, dialogis serta interaktif.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Selanjutnya, ahli media memberikan penilaian dengan rata-rata persentase kelayakan sebesar 94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan baik dari segi ketepatan media, kepentingan pengembangan media, keseimbangan penyajian media, kelengkapan isi dari media, kesesuaian dengan situasi peserta didik, mampu memberikan kesempatan belajar bagi peserta didik, memudahkan proses belajar peserta didik, memberikan motivasi belajar peserta didik, dapat diakses kapan saja, memiliki kualitas keterbacaan yang bagus, mudah dalam penggunaan, memiliki kualitas pengelolaan media yang sesuai dengan pembelajaran interaktif, serta memiliki tampilan yang menarik.

Dari keseluruhan hasil validasi ahli materi, bahasa, serta ahli media didapatkan rata-rata persentase sebesar 93,9%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *iSpring Suite 11* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi kelas X SMK sangat layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rhomadhoni & Sulaikho (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan *iSpring Suite* layak digunakan sebagai media serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Setelah melewati proses validasi oleh para ahli maka media pembelajaran akan diujicobakan secara terbatas kepada 20 peserta didik di kelas X Akuntansi SMK Negeri di Surabaya. Menurut Sadiman, *et al.* (2012) uji coba terbatas dilakukan kepada 10-20 siswa karena jika kurang dari sepuluh maka data yang diperoleh kurang menggambarkan populasi, namun jika lebih dari dua puluh, data yang diperoleh akan melebihi yang diperlukan sehingga kurang bermanfaat untuk dianalisis dalam evaluasi kelompok kecil.

Untuk itu, diambil 5 peserta didik tiap masing-masing sekolah di SMK Negeri 1 Surabaya, SMK Negeri 4 Surabaya, SMK Negeri 6 Surabaya, dan SMK Negeri 10 Surabaya. Peserta didik akan mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya peserta didik akan diminta untuk mengisi lembar telaah yang disediakan peneliti guna memberikan saran atau masukan mengenai penggunaan media, agar lebih sesuai dengan keadaan peserta didik. Setelah mendapatkan masukan dan saran mengenai penggunaan media dari peserta didik ujicoba terbatas, maka peneliti melakukan revisi sehingga menghasilkan draft III.

Tahap Implementasi

Pada tahap ini draft III media pembelajaran akan diimplementasikan pada peserta didik satu kelas secara menyeluruh. Implementasi dilakukan dengan uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada satu kelas AKL di SMK Negeri 6 Surabaya. Kegiatan implementasi diawali dengan pengenalan mengenai media pembelajaran interaktif oleh peneliti kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk mencoba draft III media pembelajaran interaktif berbantuan *iSpring Suite 11* yang telah dikembangkan.

Selanjutnya, peserta didik akan mengisi angket yang disediakan peneliti guna memberikan responnya terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket respon peserta didik tersebut kemudian akan dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik presentase berdasarkan perhitungan yang berasal dari skala Guttman. Hasilnya diperoleh persentase rata-rata respon peserta didik sebesar 97,9% yang menunjukkan kategori “sangat baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Yuniasih & Widowati (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dengan *iSpring Suite* mendapatkan respon sangat baik dari peserta didik.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

Selain itu, pada tahap ini hasil dari pengembangan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan kemudian diserahkan kepada guru yang bersangkutan agar produk ini dapat digunakan secara berkelanjutan.

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini akan diketahui apakah media pembelajaran interaktif berbantuan software *iSpring Suite 11* yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pengembangan atau tidak. Evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan. Hasil dari evaluasi formatif dijadikan sebagai dasar dalam perbaikan pada produk yang dikembangkan. Pelaksanaan evaluasi pada model pengembangan ADDIE tidak dilakukan pada akhir tahapan saja tetapi pada semua tahapan pengembangan (Pratiwi, et al., 2019).

Berdasarkan hasil validasi ahli secara keseluruhan dapat dievaluasi bahwa media pembelajaran interaktif berbantuan *iSpring Suite 11* ini sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dengan rata-rata persentase sebesar 93,3%. Media dikatakan sangat layak apabila memperoleh persentase $\geq 81\%$ sesuai dengan kriteria interpretasi (Riduwan, 2013). Selain itu media pembelajaran ini juga mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan persentase sebesar 97,9%.

Hasil yang sama juga ditunjukkan oleh penelitian Setiawan, *et al.* (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *iSpring* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Muskhir, *et al.* (2023) juga menunjukkan hal yang sama bahwa media pembelajaran menggunakan *iSpring* sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase validasi ahli materi sebesar 90,8% dan ahli media sebesar 93,8%.

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbantuan *iSpring Suite 11* ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan serta memotivasi belajar peserta didik, dan dapat digunakan sebagai pendukung dalam pembelajaran secara mandiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *iSpring Suite 11* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Akuntansi kelas X SMK dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 93,9% dengan kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi para ahli. Selain itu, media yang dikembangkan mendapatkan persentase respon peserta didik sebesar 97,9% dengan kategori sangat baik. Sehingga media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Saran bagi peneliti selanjutnya perlu melakukan penelitian eksperimen guna mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan bagi proses pembelajaran serta bisa mengembangkan untuk materi pada elemen yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Arda, Saehana, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77. <https://doi.org/10.22487/mitrasains.v3i1.66>

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

- Ardianti, T. R., & Susanti, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 2879–2892. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2618>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Bahtiar, Moh. D., Pratiwi, V., & Hardini, H. T. (2021). V-Lab Accounting: Solusi Pembelajaran Praktikum Pajak di Masa Pandemi. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 5066–5075. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1391>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatwa Publishing.
- Gumilar, G., Perdana, D., Rosid, S., Sumardjoko, B., Ghufron, A., & Dasar, M. P. (2023). Urgensi Penggantian Kurikulum 2013 Menjadi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Papeda*, 5(2). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i2.4528>
- Jajairam, P. (2014). Engaging Accounting Students: How To Teach Principles Of Accounting In Creative And Exciting Ways. *American Journal Of Business Education (AJBE)*, 5(1), 75–78. <https://doi.org/10.19030/ajbe.v5i1.6706>
- Kalyani, D., & Rajasekaran, K. (2018). Innovative Teaching and Learning. *Journal of Applied and Advanced Research*, 2018(3), 23–25. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3S1.162>
- Laila, K., & Hendriyanto. (2021, February 3). *Menyiapkan Pendidik Profesional di Era Society 5.0*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah.
- Muskhir, M., Luthfi, A., Julian, R., & Fortuna, A. (2023). Exploring iSpring Suite for Android-Based Interactive Instructional Media in Electrical Lighting Installation Subject. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(22), 67–84. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V17I22.42625>
- Pratama, M. A., Sufyadi, S., & Satrio, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Ispring Suite 10 Di SMP Negeri 6 Banjarmasin. *Journal of Instructional Technology*, 5(1), 159–170. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9851>
- Pratiwi, V., Bahtiar, Moh. D., & Hardini, H. T. (2019). MAKSI for ICT-based Accounting Learning at Vocational High Schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 185–196. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i2.26013>
- Rhomadhoni, C. S., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite BerbasisAndroid pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalamMeningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(1), 1–17. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(1\).7239](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).7239)
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, B., Hadi Wijoyo, S., & Wardhono, W. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Ispring pada Materi Desain Grafis di Kelas X SMK Negeri 5 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4328–4338. <http://j-ptiik.ub.ac.id>

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm>

- Sriagung. (2023, September 8). *Media Pembelajaran Interaktif: Revolusi Pendidikan Abad ke-21*. GuruInovatif. <https://www.guruinovatif.id/artikel/media-pembelajaran-interaktif-revolusi-pendidikan-abad-ke-21?>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistiyorini, S., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2288>
- Triani, W., & Pratiwi, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Diakxy (Digital Akuntansi Syariah) Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 267–284. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2>
- Usmaedi. (2021). Education Curriculum For Society 5.0 In The Next Decade. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 4(2), 63–79. Retrieved from <https://jurnal.usbr.ac.id/jpds/article/view/94>
- Usyanti, N., & Susanti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Rekonsiliasi Bank Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri I Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 3(2). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/13021>
- Wahyuni, V., Himmah, E. F., & Yuntari, D. (2023). Media Edukasi Berbasis Pertanian Industrial Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 11(2), 13–19. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/pro.v11i2.9091>
- Wijayanti, K., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Bank Dan Sistem Pembayaran Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1). <https://doi.org/10.17977/UM014v14i12021p001>
- Yandri. (2022, September 14). *Peran Guru Dalam Menghadapi Inovasi Merdeka Belajar*. Direktorat Guru Pendidikan Dasar. <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/peran-guru-dalam-menghadapi-inovasi-merdeka-belajar>
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>