

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
POWERPOINT BERBANTUAN *ISPRING SUITE 10* YANG
VALID DAN LAYAK PADA MATERI AKUNTANSI
SEBAGAI SISTEM INFORMASI UNTUK SISWA
KELAS XII SMA N 14 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Skripsi

Oleh

**DWI PUSPITA SARI
NPM 2013031043**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
POWERPOINT BERBANTUAN ISPRING SUITE 10 YANG
VALID DAN LAYAK PADA MATERI AKUNTANSI
SEBAGAI SISTEM INFORMASI UNTUK SISWA
KELAS XII SMA N 14 BANDAR LAMPUNG
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Oleh:
Dwi Puspita Sari

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

pada

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POWERPOINT BERBANTUAN *ISPRING SUITE 10* YANG VALID DAN LAYAK PADA MATERI AKUNTANSI SEBAGAI SISTEM INFORMASI UNTUK SISWA KELAS XII SMA N 14 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Oleh:

DWI PUSPITA SARI

Pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dilatarbelakangi rendahnya ketertarikan belajar peserta didik akibat kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran, terkhusus materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan media belajar yang menarik berupa media pembelajaran interaktif *powerpoint* berformat *html5* dengan *hyperlink*, sehingga peserta didik tertarik belajar secara aktif dalam meningkatkan pemahamannya saat proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar peserta didik kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen ahli, praktisi, dan peserta didik kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung. Analisis data dalam penelitian menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Penelitian ini menerapkan metode R&D dengan desain ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* setelah diuji kelayakan validasi ahli dan praktisi menunjukkan penilaian dengan persentase skor total 85%, penilaian peserta didik pada uji satu-satu dan kelompok kecil menunjukkan persentase 89% dan 91%, yakni sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* efektif meningkatkan hasil belajar. Keefektifan media diuji *t-test* dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai signifikansi $0,000 < \alpha (0,05)$ yang berarti penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Hasil belajar, ketertarikan/minat belajar, kevalidan dan kelayakan media pembelajaran interaktif, *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF POWERPOINT INTERACTIVE LEARNING MEDIA WITH THE HELP OF ISPRING SUITE 10 VALID AND APPROPRIATE ON ACCOUNTING MATERIALS AS AN INFORMATION SYSTEM FOR STUDENTS CLASS XII SMA N 14 BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEAR 2023/2024

By:

DWI PUSPITA SARI

The development of interactive PowerPoint learning media assisted by iSpring Suite 10 to improve student learning outcomes was motivated by students' low interest in learning due to the lack of variety in the learning media used, so that students had difficulty understanding learning material, especially Accounting as an Information System. Therefore, interesting learning media is needed in the form of interactive learning media Powerpoint in HTML5 format with hyperlinks, so that students are interested in learning actively in increasing their understanding during the learning process. This research aims to develop interactive powerpoint learning media assisted by iSpring suite 10 on Accounting as an Information System material to increase the interest and learning outcomes of class XII IPS students at SMA N 14 Bandar Lampung. The test subjects in this development research were expert lecturers, practitioners, and class XII IPS students at SMA N 14 Bandar Lampung. Data analysis in research uses descriptive statistical analysis and inferential statistics. This research applies the R&D method with the ADDIE design. The results of the research show that the PowerPoint interactive learning media assisted by iSpring Suite 10, after being tested for feasibility by expert and practitioner validation, showed an assessment with a total score percentage of 85%, student assessments in one-on-one and small group tests showed a percentage of 89% and 91%, which is very feasible. used in the learning process. Powerpoint interactive learning media assisted by iSpring Suite 10 is effective in improving learning outcomes. The effectiveness of the media was tested by t-test with a significance level of 0.05, obtaining a significance value of $0.000 < \alpha (0.05)$, which means that the use of interactive PowerPoint learning media assisted by iSpring Suite 10 in Accounting as an Information System material is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Interest in learning, learning outcomes, powerpoint with iSpring suite 10, validity and appropriateness of interactive learning media

Judul Skripsi:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF POWERPOINT BERBANTUAN
ISPRING SUITE 10 YANG VALID DAN LAYAK
PADA MATERI AKUNTANSI SEBAGAI SISTEM
INFOMASI UNTUK SISWA KELAS XII SMA N 14
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN
2023/2024**

Nama Mahasiswa

DWI PUSPITA SARI

NPM

: 2013031043

Program Studi

: Pendidikan Ekonomi

Jurusan

: Pendidikan IPS

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,

Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.

NIP 19770808 200604 2 001

Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd.

NIP 19851009 201404 2 002

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial,**

**Ketua Program Studi
Pendidikan Ekonomi,**

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

Drs. Tedi Rusman, M.Si.

NIP 19600826 198603 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris

Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing

Drs. Yon Rizal, M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP. 19651230 199111 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 04 Juni 2024



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, TEKNOLOGI
DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS LAMPUNG**

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No.1 Gedong Meneng - Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704624, Faximile (0721) 704624

e-mail: fkip@unila.ac.id, laman: <http://fkip.unila.ac.id>

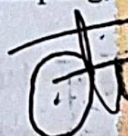
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Puspita Sari
NPM : 2013031043
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 22 Mei 2024


Dwi Puspita Sari
NPM 2013031043



RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Dwi Puspita Sari dan biasa disapa dengan nama Dwi. Penulis lahir pada tanggal 15 Januari 2002, yang merupakan anak kedua dari pasangan Bapak Paimin dan Ibu Wartinah. Penulis berasal dari Desa Rawa Selapan, Kecamatan Candipuro, Kabupaten Lampung Selatan.

Berikut ini adalah jenjang pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis.

1. Sekolah dasar di Madrasah Ibtida'iyah Mathlaul Anwar (MIMA) Rawa Selapan, lulus pada tahun 2013.
2. Sekolah menengah pertama di Madrasah Tsanawiyah Mathlaul Anwar (MTs MA) Rawa Selapan, lulus pada tahun 2016.
3. Sekolah menengah keatas di SMK N 1 Candipuro, lulus pada tahun 2019.
4. Pada tahun 2020, penulis di terima di perguruan tinggi melalui jalur SBMPTN pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.

Penulis dikenal sebagai mahasiswa yang ambisius dalam bidang pendidikan melalui peluang beasiswa dan perfeksionis dalam mengerjakan *project* akademik. Hal tersebut terbukti dengan diterimanya penulis dalam beasiswa Bidikmisi/Kartu Indonesia Pintar-Kuliah (KIP-K) dari Kemendikbudristek pada tahun 2020, dan dari jenjang-jenjang pendidikan sebelumnya penulis juga memperoleh beasiswa yang serupa yakni beasiswa KIP dari Kemendikbudristek. Kemudian, penulis juga perfeksionis dalam pengerjaan *project* akademik seperti pembuatan buku kegiatan organisasi kemahasiswaan yakni Buku Desa Binaan ASSETS Unila tahun 2021, dan pembuatan media pembelajaran interaktif beserta modul penggunaannya pada tahun 2024 melalui penelitian tugas akhir.

Penulis menyelesaikan masa pendidikan di perguruan tinggi dengan mengikuti berbagai kegiatan akademik, yakni; tahun 2023 penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Gisting Jaya, Way Kanan dan melaksanakan kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMA N 1 Negara Batin (Way Kanan). Kemudian, penulis juga cukup aktif mengikuti kegiatan seminar-seminar baik tingkat universitas maupun tingkat nasional sebagai peserta dan pemakalah, seperti pada kegiatan Seminal Nasional FKIP ke-6 yang dilaksanakan tahun 2024 yakni dimana penulis mengikuti seminar nasional tersebut sebagai pemakalah dan menghasilkan publikasi ilmiah terakreditasi Sinta 5 dan ter-*publish* dalam bentuk jurnal *prosiding*.

Penulis juga cukup aktif mengikuti organisasi internal maupun eksternal di lingkungan kampus, yakni diantaranya; HIMAPIS FKIP Unila, Assets FKIP Unila, dan Keluarga Nahdlatul Ulama (KMNU) Unila.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah hirobbil ‘alamin, puji syukur senantiasa kehadiran Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang (Allah SWT), yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis mampu berada dan sampai pada tahap ini.

Karya tulis ini ku persembahkan untuk:

Kedua Orang Tuaku

Terimakasih telah dengan ikhlas, tulus, dan sabar dalam merawat, mendidik, dan mendoakanku. Tak pernah lelah dan berhenti mendukung, menasehati, juga memenuhi setiap kebutuhanku. Bersedia mendengarkan segala kisah dalam perjalananku, dan membiasakanku untuk belajar bertanggungjawab memilih jalan dan belajar mengambil keputusan dalam langkah hidupku.

Almarhum Kakak-ku

Terimakasih telah membuatku begitu beruntung menjadi adikmu, hadirmu menjadi bagian terindah dalam hidupku. Selalu meyakinkanku untuk terus berani melangkah dan mencoba dikala keterbatasan membuatku ragu. Senantiasa menjadi kakak, sahabat, teman berbagi cerita, dan penguat satu sama lain. Senantiasa menyayangiku lebih dari yang ku harapkan.

Keluarga besar Bapak dan Ibu

Terimakasih untuk seluruh keluarga besar yang telah kebersamai dan mendoakan keberhasilanku, semoga aku bisa menjadi kebanggaan untuk kalian.

Sahabat-sahabatku

Terimakasih untuk semua waktu dalam cerita perjalanan dan perjuangan yang pernah kita warnai bersama, begitu banyak tawa dan sendu diantara kita, semoga setelah ini masih akan ada kisah yang dapat kita bagi hingga nantinya bisa bertemu kembali di surga-Nya.

Semua guru, dosen, pendidik, dan almamater tercinta

Terimakasih Bapak dan Ibu yang telah mendidik dan berbagi banyak hal dan pengalaman kepadaku, aku tak bisa membalas setiap jasmu tapi ada doaku yang selalu menyambutmu. Semoga Allah SWT meridhoi kehidupanmu hingga ke masa tuamu.

MOTTO

“Dan Dia bersama kamu di mana saja kamu berada.”

(QS. Al-Hadid, [57]: 4)

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya.”

(QS. Yasin, [36]: 40)

“Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah, [94] : 8)

Open Mind, Open Heart, Growth Started from Yourself.

And I Trust Everything I Desire, Desires Me More.

(Penulis)

Bertumbuh dengan Sungguh, Menjadi Tangguh.

(Penulis)

SANWANCANA

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint* berbantuan *ISpring Suite 10* yang Valid dan Layak pada Materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk Siswa Kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024”. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, motivasi, bimbingan serta saran dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Rektor, wakil rektor, segenap pimpinan, dan civitas akademik Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan FKIP Universitas Lampung.
5. Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung.
6. Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Lampung.
7. Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung.
8. Dr. Pujiati, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I dan Pembimbing Akademik (PA) yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan dan bimbingan, memotivasi, memberikan kritik, saran, dan arahan sehingga penulis

dapat menyelesaikan skripsi ini. Ibu adalah sosok motivator dan inspirator bagi saya, selalu memberikan semangat dan nasehat-nasehat yang membangun untuk masa depan, dan memberikan alternatif solusi di saat saya menemui kesulitan. Terimakasih Ibu untuk setiap inspirasi, motivasi, dan bimbingannya, semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan rahmat dan kasih-Nya sehingga ibu dan keluarga selalu diberikan kesehatan dan ridho-Nya.

9. Ibu Rahmah Dianti Putri, S.E., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, masukan, dan sarannya hingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini sebagai tugas masa akhir studi kuliah. Terimakasih Ibu atas bimbingan dan arahnya selama ini.
10. Drs. Yon Rizal, M.Si., selaku dosen pembahas yang telah memberikan kritik, saran beserta masukannya.
11. Bapak dan Ibu Dosen FKIP Universitas Lampung khususnya Program Studi Pendidikan Ekonomi, yakni Drs. I Komang Winatha, M.Si., Suroto, S.Pd., M.Pd., Widya Hestinigtyas, S.Pd., M.Pd., Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Fanni Rahmawati, S.Pd., M.Pd., Prof. Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., dan Dr. Atik Rusdiani, M.Pd.I., terima kasih untuk semua ilmu, motivasi, dan inspirasi pengalaman yang telah diberikan.
12. Bapak/Ibu validator dan praktisi produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite* 10 yang saya kembangkan. Bapak Drs. Nurdin, M.Si. (Ahli Materi), Bapak Drs. Ranga Firdaus, M. Kom. (Ahli Media), Ibu Ayu Setyo Putri, S.Pd., M.Pd. (Ahli Bahasa), dan Ibu Krismiriyanti, S.Pd. (Guru Mapel Ekonomi SMA N 14 Bandar Lampung) yang telah bersedia membimbing, memberikan saran dan arahan selama pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk saya untuk penyelesaian tugas akhir studi (skripsi). Barakallah, semoga Bapak dan Ibu senantiasa diberikan kemudahan dan keberkahan dalam segala urusannya.
13. Teristimewa untuk orang tuaku tercinta yakni Bapak Paimin dan Ibu Wartinah, kedua sosok malaikatku yang telah memberikan kasih sayang dan cinta tak terhingga, kesabaran yang seakan tiada batasnya dalam membesarkan dan mendidikku sampai saat ini, segala bentuk perhatian dan perjuangan yang telah kalian lakukan dengan penuh keikhlasan dan ketulusan. Terimakasih untuk

setiap hal yang telah kalian berikan kepadaku, aku sangat bangga telah terlahir sebagai anak bapak dan ibu. Doakan agar aku bisa selalu membahagiakan kalian, menjadi kebanggaan kalian, dan mewujudkan harapan serta doa-doa kalian. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, perlindungan, keselamatan, kasih sayang dan ridho-Nya kepada Bapak dan Ibu.

14. Kakak terbaikku, Alm. Susilo yang telah begitu menyayangiku dengan cara yang berbeda namun lebih dari yang ku harapkan. Meyakinkanku untuk terus berani melangkah dan mencoba dikala keterbatasan membuatku ragu. Senantiasa menjadi kakak, sahabat, teman berbagi cerita, dan penguat satu sama lain. Terimakasih telah menjadi kakak terbaik untukku, aku sangat beruntung terlahir menjadi adikmu hingga saat ini dan nanti. Semoga kini ruhmu diberikan kelapangan, pengampunan, kasih sayang, dan cinta yang begitu luas dari Allah SWT.
15. Keluarga besar Mbah Taryono dan Alm. Mbah Harjo yang telah banyak mendoakan, membantu, dan mendukung ku, semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan dan kebahagiaan untuk kalian semua.
16. Sahabat-sahabat terbaikku, Tri Wulan Handoko, M. Agung Setiawan, Fia Mutiara, Suci Annisa Istiqomah, dan Santi Widya Sari yang selalu menjadi tempat berbagi kisah, pengalaman, serta banyak hal lainnya. Terima kasih telah memberikan begitu banyak dukungan dan telah bersedia saya repotkan.
17. Kakak-kakak Pendidikan Ekonomi yakni Kak Riyan Yuliyanto dan Kak Hikmah Ahliya Zahra yang telah bersedia membantu, mengarahkan dan memberikan solusi dari kesulitan yang ditemui dalam penelitian ini. Semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan kemudahan rezeki untuk kalian semua.
18. Teman-teman baik ku, M. Dika Febrianto, Elisa Fitri, Rini Damasanti, Novia Risa Utami, Fiska Noviana, dan Zahrotun Nisa Salsabilla, yang telah bersedia memberikan banyak dukungan dan bantuannya selama ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kesehatan dan kebahagiaan untuk kalian semua.
19. Rekan-rekan Pendidikan Ekonomi Angkatan 2020 yang kebersamaian sejak masa studi secara daring/*online* dari rumah hingga *offline* di kampus sampai sekarang.

20. Semua pihak yang telah berkenan membantu dalam penyelesaian skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung, semoga dapat bernilai ibadah dan Allah SWT memberkahi dengan rahmat, hidayah, serta keridhoan-Nya atas kebaikan dan pengorbanan bagi kita semua.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih cukup jauh dari kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiinn.

Bandar Lampung, Juni 2024

Penulis,

Dwi Puspita Sari

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	16
C. Batasan Masalah.....	17
D. Rumusan Masalah	17
E. Tujuan Pengembangan	18
F. Manfaat Penelitian Pengembangan	18
G. Ruang Lingkup Penelitian Pengembangan	20
H. Spesifikasi Produk.....	20
I. Asumsi Penelitian Pengembangan	24
 II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	25
A. Tinjauan Pustaka	25
1. Kevalidan dan Kelayakan Media Pembelajaran.....	25
2. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	32
3. Akuntansi sebagai Sistem Informasi	35
4. Media <i>Powerpoint</i> berbantuan <i>ISpring Suite</i> pada Materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi.....	37
5. <i>ISpring Suite</i> 10	38
B. Penelitian Yang Relevan	44
C. Kerangka Pikir	49
D. Hipotesis.....	52

III. METODE PENELITIAN.....	53
A. Jenis Penelitian.....	53
B. Proses Penelitian dan Pengembangan	55
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	56
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	57
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	57
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi).....	58
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	59
C. Subjek Uji Coba Kevalidan dan atau Kelayakan	62
1. Validasi Produk	62
2. Perbaikan Produk Tahap I	66
3. Uji Coba Produk.....	67
4. Revisi/Perbaikan Produk Tahap V	70
D. Variabel Penelitian	71
E. Teknik Pengumpulan Data.....	71
F. Jenis dan Teknik Analisis Data	73
1. Jenis Data	73
2. Teknik Analisis Data	73
IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	81
A. Analisis Kebutuhan Peserta Didik / <i>Need Assesment</i> (A).....	81
B. Desain / <i>Design</i> (D).....	87
C. Pengembangan / <i>Development</i> (D).....	90
D. Implementasi / <i>Implementation</i> (I).....	94
E. Evaluasi / <i>Evaluation</i> (E)	121
F. Pembahasan.....	128
1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Powerpoint</i> Berbantuan <i>ISpring Suite</i> 10 yang Valid dan Layak pada Materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk Siswa Kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung.....	129
2. Media Pembelajaran Interaktif <i>Powerpoint</i> Berbantuan <i>ISpring Suite</i> 10 Meningkatkan Ketertarikan/Minat Belajar Siswa Kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung pada Materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi.....	136
3. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif <i>Powerpoint</i> Berbantuan <i>ISpring Suite</i> 10 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung pada Materi Akuntansi sebagai	

Sistem Informasi.....	137
G. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	140
H. Kelebihan dan Kekurangan Produk Pengembangan	141
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	143
A. Simpulan	143
B. Implikasi.....	144
C. Saran.....	145

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil wawancara <i>need assesment</i> dengan guru mata pelajaran	2
1.2 Hasil wawancara <i>need assesment</i> dengan peserta didik	7
1.3 Daftar Nilai Ujian Sekolah (US) Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XII IPS Semester Genap di SMA N 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023 Berdasarkan Ketercapaian KKM	9
1.4 Hasil kuesioner <i>need assesment</i> dengan peserta didik	11
2.1 Hasil Penelitian yang Relevan	39
3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	63
3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	64
3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	65
3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi	66
3.5 Jumlah Siswa Kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024.....	69
3.6 <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test One Group Design</i>	70
3.7 Kriteria Kelayakan	74
3.8 Skor Penilaian berdasarkan Skala <i>Likert</i>	75
3.9 Kriteria Skor Penilaian.....	75
4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	95
4.2 Hasil Revisi dari Ahli Media.....	98
4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	99
4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	101

4.5 Hasil Revisi dari Ahli Bahasa	103
4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi.....	105
4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli dan Praktisi.....	106
4.8 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner/Angket.....	107
4.9 Hasil Uji Satu-satu	109
4.10 Hasil Revisi/Perbaikan dari Uji Satu-satu.....	110
4.11 Hasil Uji Kelompok Kecil.....	112
4.12 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes.....	115
4.13 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	116
4.14 Rekapitulasi Rerata Nilai Evaluasi Peserta Didik pada Tahap <i>Treatment</i> (Perlakuan)	119
4.15 Komentar dan Saran dalam Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Powerpoint</i> berbantuan <i>ISpring Suite 10</i> pada Materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi	121
4.16 Hasil Nilai <i>Skewness</i> dan <i>Kurtosis</i> Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	125
4.17 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	125
4.18 Uji <i>t</i> Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	127
4.19 Uji Interval Kepercayaan untuk Perbedaan Rata-rata (<i>T-Test Confidence</i> <i>Interval Of The Difference</i>) Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Data Hasil Angket Penggunaan Media dalam Pembelajaran.....	6
1.2 Hasil Angket Analisa Kebutuhan Peserta Didik	13
1.3 Spesifikasi produk bagian tema pembelajaran.....	21
1.4 Spesifikasi produk bagian menu pembelajaran.....	21
1.5 Spesifikasi produk media dengan <i>games</i> pembelajaran.....	22
1.6 Spesifikasi produk media dengan video pembelajaran	22
1.7 Spesifikasi produk media pembelajaran dengan fitur <i>simulation</i>	22
1.8 Spesifikasi produk media dengan fitur <i>interaction</i>	23
1.9 Spesifikasi produk media dengan fitur <i>insert web object</i>	23
1.10 Spesifikasi produk media dengan fitur <i>quiz</i>	23
2.1 <i>Cone of Experience</i> oleh Edgar Dale (1946).....	29
2.2 Siklus Pemakaian Informasi Akuntansi	37
2.3 <i>Powerpoint Berbantuan Software ISpring Suite</i>	42
2.4 Tampilan Menu <i>Quick Start</i>	42
2.5 Tampilan <i>Tools ISpring Suite 10</i>	43
2.6 Tampilan Menu <i>Record Audio</i>	43
2.7 Tampilan Menu <i>Quizzes Maker</i>	43
2.8 Tampilan Menu <i>ISpring Visuals</i>	43
2.9 Tampilan Menu <i>ISpring Talk Master</i>	44

2.10 Tampilan Menu <i>ISpring Cam Pro</i>	44
2.11 Tampilan Menu <i>ISpring Flip</i>	44
2.12 Kerangka Pikir	52
3.1 Langkah-Langkah Pengembangan	55
4.1 Tampilan Halaman Judul Materi.....	91
4.2 Tampilan Halaman Kompetensi Dasar dan Kata Kunci	91
4.3 Tampilan Halaman Petunjuk Umum.....	92
4.4 Tampilan Halaman Menu Utama	92
4.5 Tampilan Halaman Peta Konsep.....	93
4.6 Tampilan Konten Media Pembelajaran Interaktif <i>Powerpoint</i>	93
4.7 Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	117
4.8 Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Guru	155
2. Hasil Wawancara <i>Need Assessment</i> dengan Guru	156
3. Pedoman Wawancara Peserta Didik	158
4. Hasil Wawancara <i>Need Assessment</i> dengan Peserta Didik	159
5. Pertanyaan Angket Kuesioner	160
6. Rekapitulasi Jawaban Angket Kuesioner <i>Need Assessment</i> dengan Peserta Didik	161
7. Daftar Nilai Rata-Rata Ujian Sekolah Semester Genap Kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023	162
8. Surat Pra Penelitian	165
9. Surat Balasan Pra Penelitian	166
10. Surat Izin Penelitian	167
11. Surat Balasa Izin Penelitian	168
12. Surat Permohonan Validasi Ahli Media	169
13. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	170
14. Surat Permohonan Validasi Ahi Bahasa	171
15. Instrumen Uji Ahli Media	172
16. Hasil Uji Ahli Media.....	174
17. Instrumen Uji Ahli Materi.....	181
18. Hasil Uji Ahli Materi	183
19. Instrumen Uji Ahli Bahasa.....	187

20. Hasil Uji Ahli Bahasa.....	189
21. Instrumen Uji Praktisi	192
22. Hasil Uji Praktisi	194
23. Instrumen Uji Satu-satu dan Uji Kelompok Kecil	200
24. Kisi-kisi Kuesioner/Angket Peserta Didik	202
25. Aplikasi <i>ISpring Suite 10</i>	220
26. Tampilan Produk Pengembangan	222
27. Hasil Uji Validitas Kuesioner/Angket Peserta Didik.....	225
28. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner/Angket Peserta Didik.....	226
29. Rekapitulasi Hasil Uji Satu-satu (Penilaian Peserta Didik)	227
30. Komentar dan Saran Peserta Didik pada Uji Satu-satu.....	230
31. Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Kecil (Penilaian Peserta Didik)	231
32. Komentar dan Saran Peserta Didik pada Uji Kelompok Kecil	234
33. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	235
34. Daftar Sampel (Subjek Uji Kelas)	249
35. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	250
36. Hasil Uji Validitas Soal Tes	264
37. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes	265
38. Nilai Evaluasi Tahap <i>Treatment</i> Kelas Eksperimen	266
39. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	267
40. Hasil Uji Normalitas Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen ...	268
41. Hasil Uji <i>t</i> Data Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	270
42. Dokumentasi Pra-Penelitian.....	271
43. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian.....	272

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketertarikan atau minat peserta didik dalam belajar merupakan unsur yang penting dalam suatu proses pembelajaran, maka dari itu seorang guru harus mampu menarik minat belajar siswa. Karena minat dapat berfungsi sebagai pendorong yang kuat dalam melaksanakan kegiatan belajar guna tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Menurut Slameto (2019, hlm.57) mengungkapkan bahwa “minat” dapat diartikan sebagai kecenderungan yang tetap untuk selalu memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat belajar dapat diukur dengan menggunakan 4 indikator yaitu: ketertarikan untuk belajar, adanya perhatian belajar, mempunyai motivasi dalam belajar dan pengetahuan yang luas (Slameto, 2018, hlm.180). Kemudian, apabila siswa mempunyai perhatian dalam belajar, jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku untuk tercapainya tujuan dalam proses belajar.

Namun berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan, pada kenyataannya minat belajar siswa masih rendah. Informasi rendah atau tidaknya minat belajar siswa dapat diketahui dari tingkat aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ciri-ciri kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yakni; adanya siswa yang merasa mengantuk, tidak memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pembelajaran, malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru baik tugas mandiri maupun tugas secara kelompok. Kondisi ini dapat terjadi karena materi dan proses

penyampaian materi dalam pembelajaran yang cenderung membosankan, terutama ketika guru hanya menggunakan metode ceramah, selain itu penggunaan media pembelajaran juga masih bersifat konvensional. Dalam hal ini, penggunaan media mengajar yang tidak tepat akan berdampak kurang optimalnya hasil belajar siswa. Dan proses pembelajaran yang kurang interaktif dan efektif menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar.

Berikut ini adalah hasil wawancara *need assesments* dengan tenaga pendidik terkait dengan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1.1 Hasil wawancara *need assesment* dengan tenaga pendidik terkait media yang diterapkan dalam proses pembelajaran

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Presentase	Keterangan
1.	Optimalnya penggunaan multimedia interaktif	15%	85% menggunakan buku.
2.	Siswa tertarik dan antusias dalam pembelajaran	20%	80% siswa masih pasif.
3.	Penggunaan media <i>powerpoint</i> pembelajaran	15%	Belum difasilitasi langsung oleh guru.
4.	Perlunya media interaktif <i>powerpoint</i> dalam pembelajaran akuntansi.	70%	Untuk meningkatkan interaktifitas siswa dalam belajar.
5.	Siswa cenderung lebih tertarik belajar dengan media interaktif.	90%	Siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.
6.	Perlunya pengembangan media interaktif <i>powerpoint</i> .	85%	Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar.

Sumber: Hasil wawancara *need assesment* dengan guru mata pelajaran tahun 2023.

Berdasarkan hasil wawancara *needs assesment* dengan guru mata pelajaran ekonomi terkait, dapat diketahui bahwa 90% peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif ketika menggunakan media interaktif *powerpoint* yang sebelumnya pernah diterapkan beberapa kali namun belum difasilitasi lebih lanjut oleh guru mata pelajaran sebab *powerpoint* tersebut dibuat tersendiri oleh peserta didik dan bukan guru yang memfasilitasi. Kemudian, dari hasil

needs assesment tersebut dapat diketahui bahwa melalui keaktifan dan antusias peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media *powerpoint* lebih meningkat. Dan peningkatan keaktifan belajar dari peserta didik tersebut dapat berpengaruh pula pada hasil belajar peserta didik, yakni dapat mengalami peningkatan pula.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran dan memiliki kedudukan yang sangat penting sebab hasil belajar merupakan output dari proses pendidikan. Hasil belajar menjadi sebuah tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran, yakni apakah peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang tinggi atau hasil belajarnya masih rendah. Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan serta kompetensi siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat diukur dengan memberikan evaluasi setelah selesainya pembahasan terkait materi pembelajaran yang disampaikan.

Hasil belajar dapat berupa kemampuan atau kompetensi tertentu yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar yakni meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor (Wulandari, 2021). Pada umumnya hasil belajar dituangkan dalam bentuk angka. Dan tinggi rendahnya hasil belajar akan menunjukkan tingkat keberhasilan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik yakni faktor internal yang dapat berupa kemampuan dan atau kecerdasan peserta didik, minat, bakat, motivasi, dan cara belajar. Dan faktor eksternal yang dapat berupa lingkungan sekitar peserta didik (lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga). Serta kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang juga berperan penting dan dapat memengaruhi pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Idealnya hasil belajar yang optimal bukan hanya berfokus mengukur pemahaman dari peserta didik, akan tetapi diukur juga melalui perubahan

tingkah laku sebagai hasil belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusmono, 2017). Artinya proses pembelajaran dikatakan berhasil tidak hanya dari kompetensi yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran, atau dengan kata lain proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik sudah mencapai tujuan pembelajaran akan tetapi terdapat perubahan perilaku ke arah yang lebih baik pada diri peserta didik dalam bentuk kognitif, afektif, dan psikomotorik dari pada sebelum peserta didik memperoleh pembelajaran. Karena belajar merupakan sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, dari buruk menjadi baik, dan dari tidak bisa menjadi bisa.

Metode, media, dan sumber pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran juga dapat mempengaruhi kualitas tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini variatifnya penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Guru tidak hanya harus cermat dalam memilih media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga harus mampu menerapkan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif untuk mendukung keaktifan peserta didik dan menghindari proses pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru. Akan tetapi kemampuan dan atau kecerdasan peserta didik juga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pada umumnya, hasil belajar peserta didik pada setiap jenjang, termasuk SMA harus memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebagai kriteria paling rendah untuk menyatakan bahwa peserta didik telah mencapai ketuntasan (Amirono dan Daryanto, 2016: 237). Peserta didik dapat dikatakan berhasil dalam proses belajarnya ketika nilai yang diperoleh peserta didik dapat memenuhi ketentuan KKM yang telah ditetapkan sekolah.

Di era 5.0 saat ini, media digital sudah banyak diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Media memiliki peran penting dalam pembelajaran sebab media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Djamarah

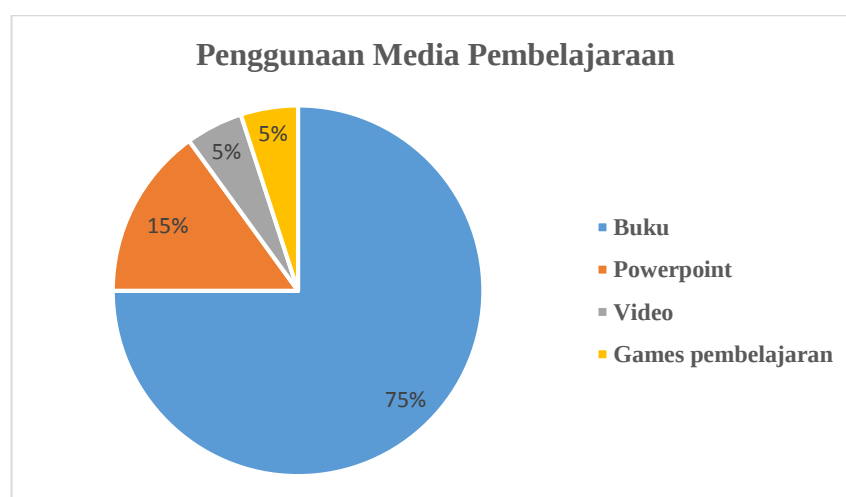
dan Zain, 2020). Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator kegiatan pembelajaran harus memperhatikan pemanfaatan media pembelajaran sebagai bagian dari aspek yang berperan penting pada keberlangsungan kegiatan pembelajaran peserta didik, terutama pemanfaatan media interaktif yang dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.

Selain itu, pemanfaatan multimedia interaktif sebagai alat bantu instruksional dapat membentuk kemandirian peserta didik (Pranata, 2015). Dan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga telah dinilai layak secara teoritis (Kurniawati dan Nita, 2018). Mengingat sebelumnya pada masa pandemi Covid-19 dimana pembelajaran dilaksanakan secara *online/daring* melalui perantara media digital, kemudian saat ini pembelajaran kembali dilaksanakan secara langsung (tatap muka di kelas) tentu hal tersebut membuat peserta didik harus kembali menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran dimasa pandemi dimana peserta didik sudah terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajarannya. Maka dari itu, guru perlu membuat inovasi dan penerapan media pembelajaran dengan lebih variatif dengan tetap berbantuan dan atau memanfaatkan media digital meski pembelajaran saat ini telah dilaksanakan secara langsung di kelas, tujuannya agar peserta didik lebih tertarik, berminat, dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Memanfaatkan teknologi dan ilmu pengetahuan sebagai bahan ajar untuk mendukung proses pembelajaran dapat menciptakan proses belajar yang menarik dan menyenangkan (Safitri, dkk., 2021).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, siswa kelas XII IPS SMA Negeri 14 Bandar Lampung pada mata pelajaran ekonomi khususnya materi akuntansi sebagai sistem informasi, guru dan siswa kurang optimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan cenderung kesulitan dalam pemanfaatan teknologi media digital dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran dari guru yang kurang baik dan kurang variatifnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung

dikarenakan lebih banyaknya penggunaan metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Selain metode tersebut, guru juga menggunakan metode *small group discussion* dalam proses pembelajaran, akan tetapi penggunaan metode tersebut tidak sering diterapkan sehingga belum maksimal. Guru juga kurang berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik dan termotivasi untuk belajar dikarenakan media pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif.

Berikut ini data hasil analisis penggunaan media oleh guru dalam proses pembelajaran ekonomi yang dilakukan terhadap 20 peserta didik.



Gambar 1. 1 Data Hasil Angket Penggunaan Media dalam Pembelajaran.

Kemudian, selain berdasarkan pada angket penggunaan media dalam pembelajaran tersebut, diketahui juga bahwasanya persentase penggunaan buku sebagai sumber dan media pembelajaran yang cukup besar mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran dan menyebabkan model serta metode lain yang diterapkan oleh guru menjadi kurang maksimal dan kurang efektif. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil wawancara *need assesment* peserta didik terkait dengan penerapan media yang mempengaruhi pula keefektifan model dan media pembelajaran yang

diterapkan, sehingga berakibat juga pada materi pembelajaran yang cenderung sulit untuk dapat dipahami oleh peserta didik terutama materi akuntansi.

Berikut ini adalah hasil *need assesment* peserta didik terkait dengan penerapan model, metode, juga media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran.

Tabel. 1.2 Hasil Wawancara *Need Assesment* dengan Peserta Didik

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Guru sering menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang menarik	3	17
2.	Guru sering menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang bervariasi	2	18
3.	Media dan sumber belajar yang selalu digunakan guru adalah buku	18	2
4.	Pemanfaatan TIK dalam mendukung media interaktif sudah baik	4	16
5.	Materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi mudah dipahami	5	15

Sumber: Wawancara *need assesment* dengan peserta didik tahun 2023.

Berdasarkan hasil wawancara *need assesment* dengan peserta didik tersebut diatas, dapat diketahui bahwa peserta didik mengalami kesulitan pada pembelajaran akuntansi yakni dari 20 peserta didik yang mengikuti *need assesment* sebanyak 15 peserta didik (75%) menyatakan mengalami kesulitan dalam pembelajaran Akuntansi sebagai Sistem Informasi akibat kurang menarik, kurang variatif dan interaktifnya media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Maka dari itu, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membuat peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yakni dengan penyajian materi dengan penggunaan media yang menarik juga interaktif sehingga dapat mendukung model dan metode pembelajaran yang diterapkan menjadi lebih efektif dan pembelajaran menjadi berbobot namun juga menyenangkan. Dalam hal ini media *powerpoint* merupakan salah satu media interaktif yang relevan diterapkan dan sudah dikenal cukup luas di

kalangan peserta didik. Sehingga harapannya media tersebut dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran akuntansi.

Akuntansi sebagai Sistem Informasi termasuk dalam ilmu ekonomi yang menjadi materi yang wajib dipelajari oleh siswa sekolah menengah, hal tersebut tertuang dalam Permendikbud No. 7/2022 tentang standar isi untuk pendidikan dasar dan menengah. Akuntansi sebagai Sistem Informasi merupakan peran akuntansi sebagai proses identifikasi, pengukuran, dan pelaporan informasi keuangan. Informasi tersebut dapat digunakan baik pada perusahaan berprofit maupun nonprofit. Informasi tersebut sangat bermanfaat bagi para pemakai informasi akuntansi. Selain itu, melalui informasi akuntansi ini diharapkan perusahaan mampu menilai dan mengambil keputusan yang tepat dalam hal keuangan.

Melalui wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan ketika memahami materi pembelajaran dan mengerjakan soal latihan, ulangan harian, ujian tengah semester, maupun pada ujian akhir semester. Hal ini dapat diketahui dari hasil ujian akhir semester yang diperoleh siswa belum sesuai dengan standar ketuntasan belajar siswa. Hasil ujian akhir semester pada mata pelajaran ekonomi yang peneliti peroleh dari guru mata pelajaran yang rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yakni 85. Diketahui dari 99 peserta didik, sebanyak 39,61% (39 peserta didik) tuntas mendapatkan nilai memenuhi KKM yang ditetapkan, sedangkan 59,4% (60 peserta didik) memperoleh nilai dibawah KKM atau masih belum tuntas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih cukup rendah.

Berikut ini hasil nilai ujian sekolah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 14 Bandar Lampung tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 1.3 Daftar Nilai Ujian Sekolah (US) Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XII IPS Semester Genap di SMA N 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023 berdasarkan ketercapaian KKM

No.	Kelas	Nilai Siswa		Jumlah Siswa
		Nilai < 85	Nilai $\geq$ 85	
1	XII IPS 1	24	10	34
2	XII IPS 2	15	18	33
3	XII IPS 3	21	11	32
Total		60	39	99
Presentase		59,4%	38,61%	100%

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA N 14 Bandar Lampung tahun 2023.

Rendahnya hasil belajar tersebut dapat disebabkan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan oleh guru, dan kurang tertariknya siswa pada proses pembelajaran. Penyebab masalah tersebut dapat terjadi yakni salah satunya karena penggunaan media yang kurang interaktif sehingga siswa kurang tertarik dan cenderung bosan dengan proses pembelajaran yang berlangsung sehingga pada akhirnya berdampak pula pada minimnya pemahaman siswa dan rendahnya capaian hasil belajar. Beberapa solusi alternatif yang ditawarkan untuk menanggulangi permasalahan ini diantaranya: (1) menggunakan media yang lebih interaktif selama proses pembelajaran; (2) memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang dinilai efektif dan efisien; (3) memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat (Zakiah, 2019). Dari beberapa alternatif solusi tersebut permasalahan kurangnya media pembelajaran yang digunakan terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran di sekolah cenderung memperlihatkan guru yang lebih dominan, kurangnya pemanfaatan media, pengelolaan kelas yang cenderung klasikal, dan kegiatan pembelajaran yang kurang bervariasi dan terkesan monoton. Oleh karena itu, penting melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran agar permasalahan yang terjadi dapat teratasi. Salah satu caranya dengan melakukan perbaikan penunjang proses pembelajaran,

termasuk pada media pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini, penggunaan media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik serta efektif (Hasan, dkk., 2021: 3).

Media pembelajaran dalam memaksimalkan penyampaian bahan ajar kepada siswa memiliki beberapa keunggulan yakni memudahkan penyampaian materi, konsep materi mudah dipahami karena menyajikan materi dari yang abstrak hingga konkret, efisien, membangkitkan minat, menciptakan situasi belajar menjadi interaktif dan multiaktif (Alyusfitri dkk., 2020).

Namun, dalam pembelajarannya guru hanya menggunakan buku sebagai sumber sekaligus media pembelajaran dalam kegiatan pembelajarannya. Dalam hal ini kurang variatifnya media pembelajaran mengakibatkan siswa cenderung kurang aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Hal tersebut tentu menjadi salah satu penyebab masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa juga rendah. Sedangkan dalam berlangsungnya proses pembelajaran media belajar merupakan aspek yang sangat penting dalam peningkatan pemahaman terhadap materi dan menjadi salah satu tolak ukur penentu dalam keberhasilan pelaksanaan pembelajaran peserta didik (Suardi, 2018). Oleh karena hal tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media belajar interaktif yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik sekaligus layak menjadi sumber belajar yang relevan. Karena memanfaatkan multimedia interaktif sebagai alat bantu instruksional dapat membentuk kemandirian peserta didik (Pranata, 2015). Dan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis (Kurniawati dan Nita, 2018).

Selain itu, dalam pembelajaran yang berlangsung di lapangan diketahui juga bahwa peserta didik menjadi lebih mudah tertarik dan memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif seperti; video pembelajaran, games pembelajaran dan *powerpoint* pembelajaran. Hal

tersebut diketahui dari hasil kuesioner *need assesment* peserta didik terkait proses pembelajaran yang selama ini terjadi.

Berikut ini adalah hasil kuesioner *need assesment* peserta didik terkait dengan proses pembelajaran dan penggunaan media di dalam proses pembelajaran yang berlangsung selama ini.

Tabel 1.4 Hasil kuesioner *need assesment* peserta didik

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Multimedia interaktif dapat mempermudah peningkatan pengetahuan dalam belajar	15	5
2.	Penjelasan guru pada materi Akuntansi mudah dimengerti	6	14
3.	Media pembelajaran interaktif dibutuhkan	18	2
4.	Perlu media interaktif pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi	16	4
5.	Pemahaman belajar pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi sudah baik	6	14
6.	Menjadi lebih tertarik belajar dengan menggunakan media interaktif <i>powerpoint</i>	17	3

Sumber: Hasil kuesioner *need assesment* peserta didik tahun 2023.

Berdasarkan hasil kuesioner *need assesment* peserta didik tersebut dapat diketahui bahwa menurut peserta didik mereka perlu penggunaan pembelajaran interaktif dalam pembelajaran akuntansi, sebab mereka cenderung merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan tambahan media pembelajaran interaktif seperti media *powerpoint*.

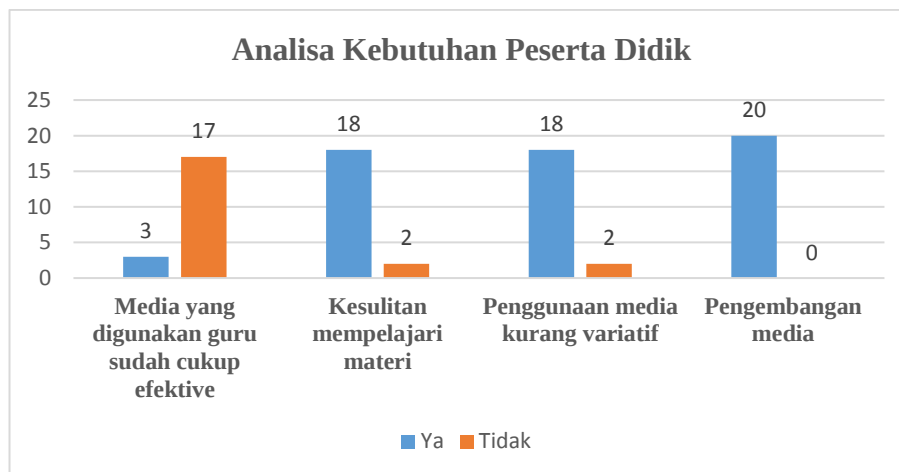
Maka dari itu, dalam konteks ini salah satu pengembangan yang dapat dilakukan yakni pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif. Media *powerpoint* merupakan sebuah media pembelajaran yang menarik karena dapat membantu menggabungkan teks, gambar, suara serta video dan animasi (Abbas dkk., 2020). Pembelajaran menggunakan media *powerpoint* ini dirancang untuk pembelajaran yang interaktif, dimana penggunaan dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk mengenai

penggunaan, materi, dan soal latihan dalam media presentasi *powerpoint* yang dirancang dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (Andriani, 2016). Media pembelajaran *powerpoint* ini disusun secara sistematis dan interaktif dengan berbantuan *software iSpring suite 10* yang fiturnya terintegrasi kedalam *microsoft powerpoint*. *iSpring suite* merupakan *software* untuk membuat media pembelajaran dengan berbagai komponen aspek media seperti audio, video dan audiovisual. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan *powerpoint* dan berkolaborasi dengan banyak perangkat lunak pendukung yang membuat media akhir lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, file *iSpring suite* dapat diakses secara langsung atau dapat digunakan oleh pengguna dengan maksimal sebagai media pembelajaran dalam bentuk *e-learning*, sebab media akhir yang dihasilkan dari *powerpoint* dapat dikonversi menjadi bentuk *flash* yang menarik (Ramadhani, dkk., 2019).

Pengembangan ini dilakukan karena belum diterapkannya penggunaan *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik kelas XII IPS dalam kegiatan pembelajaran pada materi akuntansi sebagai sistem informasi. Hal ini diketahui dari hasil analisa kebutuhan yang dilakukan kepada 20 peserta didik dan guru mata pelajaran melalui kegiatan wawancara dan penyebaran angket. Pertama, dari hasil angket analisis kebutuhan peserta didik diketahui bahwa 18 peserta didik (90%) menyatakan bahwa guru hanya menggunakan buku sebagai sumber dan media dalam pembelajaran. Kemudian, 18 peserta didik (90%) menunjukkan bahwa materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi cukup sulit dipelajari. Lalu, 17 peserta didik (85%) menyatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan kurang menarik.

Berikut hasil rekapitulasi analisis kebutuhan peserta didik:



Gambar 1. 2 Hasil Angket Analisa Kebutuhan Peserta Didik.

Selanjutnya kedua, dari hasil analisa kebutuhan guru ditemukan bahwa: (1) guru memerlukan media yang interaktif dan menarik untuk menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*), (2) materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi cenderung sulit dipahami siswa melalui pembelajaran diskusi hanya dengan menggunakan buku sebagai sumber sekaligus media dalam proses pembelajaran, (3) kurang variatifnya sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, (4) materi pendukung pembelajaran melalui media *flash powerpoint* interaktif, video dan atau *games* penunjang kegiatan pembelajaran belum diaplikasikan oleh guru, (5) keterbatasan waktu, kompetensi dan atau kemampuan yang dimiliki oleh guru untuk membuat media interaktif sendiri. Padahal perlu diingat bahwa guru berperan dalam segala bentuk proses pembelajaran, sehingga kompetensi yang dimiliki oleh guru tentu tidak dapat dipisahkan dengan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Menurut Indriyani dkk (2019: 110) guru mengambil bagian dalam proses pengembangan kebijakan, guru merupakan aktor dalam perubahan. Pendapat lain yang mempertegas hal tersebut mengungkapkan bahwa kompetensi yang dimiliki oleh guru memberikan gambaran terhadap kemampuannya dalam menjalankan tugasnya dengan profesional atau sebaliknya (Linda dan Ngazizah, 2021: 59). Mampu beradaptasi dengan

perkembangan teknologi dan memanfaatkan media dan sumber belajar digital tercermin dari kemampuan Guru profesional (Agusrida dkk., 2020: 370-371). Oleh karena itu, adanya guru yang profesional sangat diharapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Pengembangan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan/perhatian dan minat siswa dalam kegiatan pembelajarannya, agar dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui penyajian media pembelajaran yang interaktif, sistematis dan terorganisir, sehingga media tersebut dinilai valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

“Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa, dikarenakan peserta didik secara langsung terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menstimulus mereka untuk memberikan perhatian dan konsentrasi untuk belajar (Wulandari, 2020).”

Maka dari itu, guru membutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif salah satunya penggunaan media interaktif yang tentunya berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang belum dimaksimalkan oleh guru dalam pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis TIK sangat banyak jenisnya, salah satunya yaitu multimedia berbasis *powerpoint*. Menurut Anyan dkk (2020:16) *microsoft powerpoint* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Namun karena saat ini banyak aplikasi pembelajaran yang telah mengalami perkembangan. Maka penggunaan media *powerpoint* juga perlu dikembangkan salah satunya melalui penggunaan aplikasi *iSpring suite 10* yang dapat membuat media *powerpoint* menjadi lebih interaktif karena dilengkapi fitur-fitur dengan berbagai keunggulan yang dapat menambah kualitas media *powerpoint* sebagai media pembelajaran interaktif. *ISpring suite* merupakan *software* yang terintegrasi dengan *powerpoint* untuk membuat media pembelajaran dengan memasukkan berbagai aspek media seperti audio, video dan audiovisual serta berkolaborasi dengan banyak perangkat lunak pendukung lainnya sehingga media akhir menjadi lebih menarik dan interaktif.

Jika dibandingkan dengan perangkat yang digunakan dalam bidang pendidikan, *iSpring suite* merupakan perangkat lunak yang teratas (Juraev, 2019). Hasil media dari *software* ini tidak hanya menyajikan presentasi *flash*, tetapi dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara langsung serta baik juga digunakan sebagai multimedia *e-learning*. *iSpring suite* merupakan produk berkualitas tinggi dengan program yang memungkinkan untuk dapat mengkonversikan *file ppt, pptx, pps, ppsx* menjadi format *flash* (*swf*) dan *HTML5*. Dengan demikian, aplikasi ini mampu menghasilkan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran, siswa menjadi mudah dalam memahami dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efisien. Selain itu, media interaktif yang dihasilkan dapat memiliki kualitas yang bersifat valid, praktis dan efektif, karena media ini dilengkapi dengan manajemen presentasi, *record video*, *record audio*, dan *flash* (Kusuma, dkk., 2018).

iSpring suite 10 merupakan gabungan dari beberapa fitur yang sifatnya interaktif dan terintegrasi dengan *powerpoint* sekaligus menjadi karakteristik *iSpring suite* yang membedakan dengan media yang lain yakni: *quiz maker* (membuat kuis cerdas), *iSpring visual* (meningkatkan presentasi *powerpoint* dengan interaksi media yang lebih mudah untuk memperjelas), *talk master* (simulator percakapan untuk membuat dialog simulasi untuk pelatihan), *iSpring screen recorder* (menangkap semua atau bagian dari layar dan memasukkan rekaman pada slide *powerpoint*), *iSpring slide alloy* (mengkonversi presentasi *powerpoint* ke video), *iSpring cloud hosting* dan pengiriman *platform* (dirancang untuk presentasi *powerpoint*, dokumen *microsoft* dan *spreadsheet*, gambar, video audio dan file PDF, audio atau video editor, tersedia untuk mengedit narasi audio atau video dan rekaman layar yang diambil dengan alat *screen capture*), dan *video lecture player* (metode baru untuk menunjukkan *slide powerpoint* dan sisi video ceramah berdampingan).

Media interaktif menggunakan *iSpring suite 10* mampu menyajikan gerak dan gambar serta video dengan berbagai warna yang beragam, membantu memperjelas bagian yang abstrak pada sebuah materi, dan memperjelas bagian-bagian yang penting serta memuat latihan soal yang interaktif sebagai umpan balik sehingga menjadikan pembelajaran lebih menarik (Yanti dan Setiadi, 2017).

Merujuk pada kualitas dan tampilan terbaik dari *iSpring suite 10*, maka setiap kelebihan dan atau kemudahan dalam penggunaan *software* ini representatif untuk menjadi alat yang dapat membuat multimedia interaktif.

Berdasarkan penjabaran diatas, dapat diketahui bahwa sumber/bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi sehingga peserta didik kurang tertarik pada proses pembelajaran, akibatnya peserta didik masih sulit dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi akuntansi sebagai sistem informasi. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yakni media interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang menarik dan menyenangkan, agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi tentunya pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena hal tersebut, sebagai bentuk alternatif solusi maka peneliti mengembangkan produk media pembelajaran interaktif melalui penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PowerPoint Berbantuan iSpring Suite 10 yang Valid dan Layak pada Materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk Siswa Kelas XII SMA N 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, identifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai media sekaligus sumber belajar pokok adalah menggunakan media buku yakni buku cetak, baik itu pada saat proses pembelajaran maupun evaluasi.

2. Peserta didik cenderung kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran akibat sumber dan media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi dan interaktif yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan.
3. Sebagian besar hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah.
4. Peserta didik merasa kesulitan ketika proses pembelajaran materi akuntansi sebagai sistem informasi, dengan presentase dari keseluruhan peserta didik (dari 20 sampel siswa diwawancarai, sebanyak 18 orang menyatakan sulit mengikuti proses pembelajaran).
5. Kurang dioptimalkannya teknologi informasi dan komunikasi yang ada di sekolah dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* menggunakan bantuan *iSpring suite* 10 untuk mengetahui tingkat kevalidan dan atau kelayakan dengan efektivitas dan interaktivitas media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite* 10 pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk siswa kelas XII SMA N 14 Bandar Lampung.
2. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite* 10 pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi dapat meningkatkan ketertarikan/minat belajar siswa kelas XII SMA N 14 Bandar Lampung.
3. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite* 10 pada materi Akuntansi sebagai Sistem

Informasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII SMA N 14 Bandar Lampung.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk siswa kelas XII SMA Negeri 14 Bandar Lampung.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi dalam rangka meningkatkan ketertarikan/minat belajar siswa kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif, baik pada ranah pengetahuan maupun informasi untuk mendukung perkembangan dan kemajuan dibidang pendidikan. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian berikutnya dimasa mendatang, khususnya terkait dengan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* berbantuan *iSpring suite*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu bagi para pembacanya.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai pilihan alternatif media yang diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat lebih mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan meningkatkan kualitas aktivitas pembelajaran.

Sebagai referensi dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, komunikatif, dan baru (khususnya pembelajaran Ekonomi) yang bukan hanya berbobot, tetapi juga menarik dan menyenangkan.

2) Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan ketertarikan dalam belajar, mempermudah proses memahami materi pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, serta dapat meningkatkan hasil belajar.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan media *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* dapat menambah jumlah dan atau referensi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dapat meningkatkan nilai dan kualitas belajar mengajar serta hasil belajar peserta didik, menaikkan mutu pembelajaran di sekolah.

4) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan relevan sebagai bekal mengajar yang dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan dan mendukung kegiatan dibidang pendidikan yang lebih baik dan maju.

G. Ruang Lingkup Penelitian Pengembangan

Ruang lingkup penelitian dan pengembangan ini yakni sebagai berikut:

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint* Berbantuan *ISpring suite 10* (X) serta Kevalidan dan Kelayakan Media Pembelajaran (Y).

2. Subjek Penelitian

Siswa kelas XII SMA N 14 Bandar Lampung yang mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

3. Tempat Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang valid dan layak pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi dilaksanakan di SMA N 14 Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2023/2024.

5. Ilmu Penelitian

Ilmu penelitian termasuk ke dalam ruang lingkup ilmu Pendidikan Ekonomi.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* berupa media file *powerpoint* berformat *HTML5* untuk pembelajaran yang didalamnya mengandung komponen fasilitas materi, video, audio, dan animasi. Media *powerpoint* pembelajaran ini akan memuat; 1) Materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi, 2) Latihan soal terkait materi dalam bentuk *games* dan *quiz* interaktif untuk menarik

perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Kemudian, spesifikasi produk yang akan digunakan dalam penelitian ini sekaligus untuk produksi dan pengembangan produk media pembelajaran yakni *software* aplikasi *iSpring suite 10*.

Berikut ini adalah gambaran spesifikasi produk pengembangan media *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang nantinya akan dipublikasikan dalam bentuk *HTML5* sebagai media pembelajaran bagi peserta didik.



Gambar 1.3 Spesifikasi produk bagian judul materi pembelajaran.



Gambar 1.4 Spesifikasi produk bagian menu pembelajaran.



Gambar 1.5 Spesifikasi produk media dengan *games* pembelajaran.



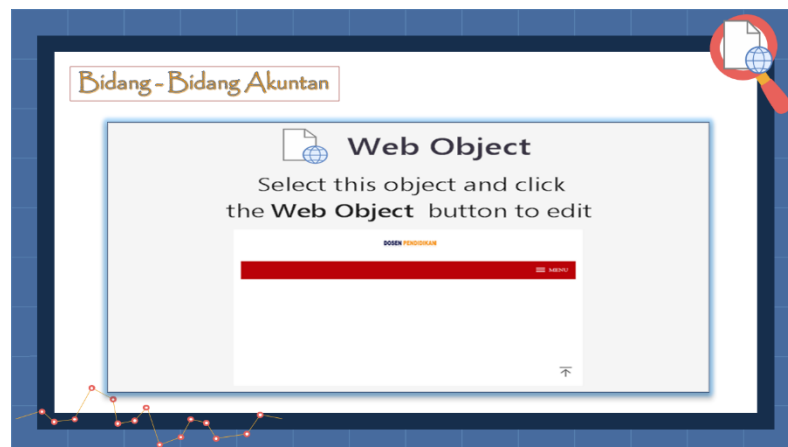
Gambar 1.6 Spesifikasi produk media dengan video pembelajaran.



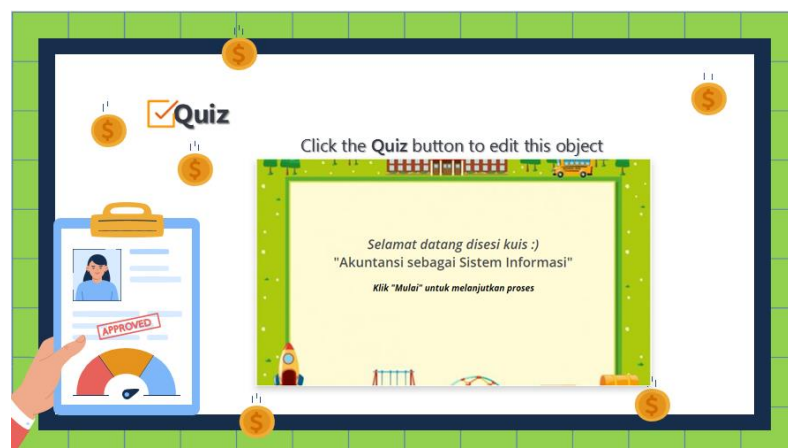
Gambar 1.7 Spesifikasi produk media pembelajaran dengan fitur *simulation*.



Gambar 1.8 Spesifikasi produk media dengan fitur *interaction*.



Gambar 1.9 Spesifikasi produk media dengan fitur *insert web object*.



Gambar 1.10 Spesifikasi produk media dengan fitur *quiz*.

I. Asumsi Penelitian Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan materi yang disajikan dapat diterima dan dipahami dengan baik dan mudah oleh peserta didik, sehingga pemahaman dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Beberapa asumsi pada penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif ini, adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* merupakan media pembelajaran yang didesain dengan memanfaatkan teknologi informasi yang dapat digunakan secara *online* maupun *offline*, atau didalam maupun di luar kelas.
2. Belum adanya produk serupa yang digunakan dalam pembelajaran dan representatif sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.
3. Hampir keseluruhan peserta didik memiliki *smartphone* dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses dan membuka media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Peserta didik akan memperoleh pengalaman dan suasana pembelajaran yang baru juga beragam dengan penggunaan media pembelajaran interaktif.
5. Media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* mampu membuat peserta didik membangun konsep pembelajaran secara mandiri dan guru sebagai fasilitator, sehingga dapat tercipta pembelajaran interaktif yang berpusat pada peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Kevalidan dan Kelayakan Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu “*medio*”. Dalam bahasa Latin, media dapat diartikan sebagai perantara. Media adalah bentuk jamak dari “*medium*”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Nurseto, 2011). Media menurut (*Association for Education and Communication Technology*) AECT memberi batasan tentang media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, dengan demikian media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain seperti; buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer (dikutip dari Gagne dan Briggs (1979: 19) dalam Hasibuan, 2020).

Menurut Heinich, Molenda, Russel (dalam Kristanto, 2016) jenis media yang umum digunakan dalam pembelajaran yakni, media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multimedia, hypermedia, dan media jarak jauh. Setiap jenis media, memiliki karakteristik yang berbeda-beda dengan kelebihan dan kelemahan masing-masing.

Menurut Kristanto (2016) dalam bukunya memaparkan jenis dan karakteristik media pembelajaran, yakni sebagai berikut:

1) Media Grafis/Visual

Media grafis termasuk dalam jenis media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual. Grafis juga memperjelas sajian pelajaran dengan mengilustrasikan suatu konsep/fakta yang mudah

terlupakan apabila hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja, serta berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses belajarnya. Media grafis memiliki ragam jenis, seperti; gambar/foto, sketsa, bagan, diagram/skema, grafik, poster, kartun dan sebagainya.

Beberapa *kelebihan* media grafis yakni; sifatnya konkrit (realistis), mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan dalam pengamatan yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera, harganya relatif murah serta mudah dibuat dan digunakan, praktis dan mudah dimanfaatkan, repeatable (dapat di lihat berkali-kali).

Media grafis juga memiliki *kelemahan*, antara lain; hanya menekankan pada persepsi indera mata dengan ukuran terbatas yakni hanya dapat terlihat oleh sekelompok peserta didik, kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu apabila gambar terlalu kompleks, berbentuk 2 dimensi sehingga sulit untuk menggambarkan wujud sebenarnya, sulit digunakan untuk pembelajaran kelompok besar (kecuali menggunakan *projector*).

2) Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya dalam bentuk auditif yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar. (Sudjana dan Rivai, 2010). Media audio ini dibedakan menjadi 2 yakni media audio tradisional (audio kaset, audio siaran, dll) dan media audio digital (media optik, dan audio internet/streaming). Namun, agar pesan media audio ini mudah dipahami maka pendengar harus menggunakan bahasa audio secara sederhana yang menggabungkan antara suara, musik, dan *sound effect*.

Kelebihan dari media audio ini yakni; imajinatif dan dramatis, menarik perhatian, relatif lebih murah, berbasis mobile, sangat tepat untuk materi musik dan bahasa, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. *Kelemahan* media audio ini yakni; hanya terjadi komunikasi satu arah (kecuali radio interaktif); bersifat abstrak, terutama berkaitan dengan angka, ukuran, penghitungan; mengharuskan penyajian secara langsung; bersifat auditif, sehingga membutuhkan konsentrasi dalam mendengarkan; pengembangan media audio yang baik dapat menyita waktu; serta cenderung membosankan.

3) Media Video

Video adalah media audio visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pembelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Pesan yang disajikan bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting) maupun fiktif (cerita), bisa bersifat informatif, edukatif dan instruksional.

Kelebihan media video, antara lain; Kaset video dapat digunakan kembali secara berulang tanpa kehilangan kualitas gambar ataupun suara dan *Videodiscs*; Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja; Menyajikan pesan audio-visual mendekati obyek aslinya (konkrit); Menampilkan animasi seperti *grafis image (captions)*; Menggunakan teknik percepatan (*time lapse*) yang dapat mempersingkat ataupun memperlambat suatu peristiwa. *Kelemahan* media video, yakni; Gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi; Video yang tersedia terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan; Peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan dan cocok digunakan; Membutuhkan waktu yang banyak dalam penyusunan skenario video; Biaya produksi video sangat tinggi; Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, Jumlah huruf pada grafis untuk video terbatas; Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan sistem video; *Videodisc* tidak dapat di edit atau di hapus menggunakan peralatan yang tersedia pada umumnya.

4) Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media visual yang hanya dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Media ini memberikan stimulus-stimulus visual yaitu melalui indra penglihatan dan berinteraksi langsung dengan pesan yang akan disampaikan. Berikut ini adalah beberapa jenis media proyeksi.

a) Media proyeksi diam (*still projected medium*)

Media proyeksi diam adalah media yang disajikan dengan rangsangan-rangsangan visual dengan diproyeksikan menggunakan suatu alat proyeksi OHP (*overhead projector*).

b) Media proyeksi gerak

• Film

Film adalah media yang disajikan dengan menggunakan film 8 mm, 16 mm, dan 35 mm dengan bantuan alat proyektor. *Kelebihan* media ini, yaitu; Tepat untuk menerangkan proses; menampilkan kembali masa lampau; dapat diperlambat, dipercepat, dan diputar berulang-ulang; merangsang dan memotivasi kegiatan siswa; dapat mengatasi keterampilan membaca dan penguasaan bahasa yang kurang. *Kelemahannya*, yakni; penggunaannya perlu ruangan gelap; tidak dapat mencapai semua tujuan pembelajaran; dan biaya produksi yang mahal.

• Slide *powerpoint*

Slide *powerpoint* adalah media yang disajikan dalam bentuk multimedia, meliputi teks, audio, visual, video, animasi, dan lain sebagainya. *Kelebihan* media *powerpoint* ini adalah; ruangan tidak perlu digelapkan; dapat menyajikan informasi/materi secara multimedia; variasi

teknik penyajian yang menarik minat siswa dan tidak membosankan; praktis; dapat digunakan langsung tanpa bantuan operator; Hemat tenaga dan waktu karena dapat dipakai berulang-ulang. *Kelemahannya* antara lain; menggunakan peralatan berupa *LCD projector* yang mahal; memerlukan waktu, usaha dan persiapan dalam pembuatannya; membutuhkan keahlian khusus dalam pembuatannya; siswa cenderung bersifat pasif, apabila guru kurang menguasai teknik pemanfaatannya.

5) Media 3D (tiga dimensi)

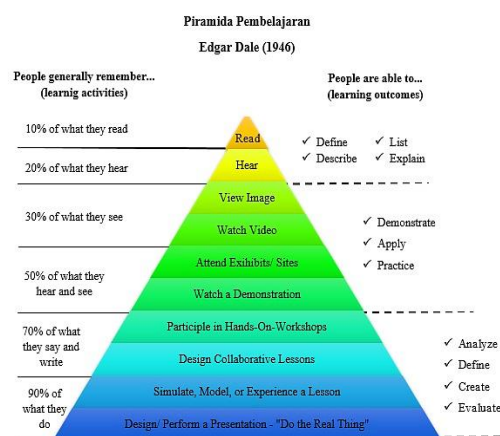
Media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang bentuknya bertekstur serta memiliki tinggi, lebar, bervolume, dan dapat dilihat dari segala arah. Kelompok media ini dapat berwujud (benda asli baik hidup maupun mati), dan berwujud (sebagai tiruan yang mewakili aslinya). Ada tiga macam media tiga dimensi, yaitu media relia, model, dan boneka. Media tiga dimensi memiliki beberapa *kelebihan*, diantaranya adalah; memberikan pengalaman secara langsung, dapat menjelaskan alur suatu proses secara jelas, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, konkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dan sebagainya. *Kelemahan-kelemahan* media tiga dimensi adalah; tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit, serta membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya.

6) Multimedia Komputer

Karakteristik pembelajaran dengan menggunakan multimedia yakni; berorientasi pada tujuan pembelajaran, mulai dari pembelajaran individual/mandiri dan berorientasi pada pembelajaran tuntas. *Kelebihan* dari multimedia komputer yaitu; Interaktif, Individual/mandiri, Fleksibel, *Cost effectiveness*, Motivasi, Umpan balik, *Record keeping*, Merangsang untuk mengerjakan latihan dan simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik. *Kelemahan* multimedia komputer ini, yakni; Hanya akan berfungsi untuk hal-hal sebagaimana yang telah diprogramkan; Memerlukan peralatan computer multimedia dan kemampuan pengoperasiannya; Pengembangannya memerlukan tim profesional dengan waktu yang cukup lama dan masih relatif mahal.

Berdasarkan pada beberapa jenis media pembelajaran diatas, diketahui bahwa masing-masing media pembelajaran dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar hingga kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui penggunaan media-media tersebut. Oleh karena itu, guru

sebagai pendidik perlu memperhatikan penggunaan media dan kegiatan pembelajaran yang berdampak lebih bagi kemampuan peserta didik sebagai salah satu hasil dari pengalaman belajarnya. Untuk mengetahui tingkat presentase kemampuan yang diperoleh peserta didik dari pengalaman belajarnya, guru sebagai seorang pendidik dapat merujuk pada piramida pembelajaran sebagai salah satu acuan/pedoman terkait tingkatan kemampuan yang diperoleh peserta didik dalam proses belajarnya melalui pengaplikasian media dalam kegiatan belajar. Berikut ini adalah gambar kerucut/segitiga piramida pembelajaran oleh Edgar Dale (1946).



Gambar 2. 1 Cone of Experience oleh Edgar Dale (1946).

Merujuk pada *Cone of Experience* oleh Edgar Dale (1946) atau piramida pembelajaran Dale diatas, diketahui bahwa sisi kanan piramida menunjukkan kemampuan yang relatif akan siswa dapatkan melalui jenis atau tingkatan kegiatan yang dilakukan (seperti membaca, mendengar, melihat, dan yang lainnya). Sedangkan angka-angka persentase di sisi kiri piramida menunjukkan tingkat presentase umumnya seseorang dapat mengingat dan memahami sesuatu sesuai dengan tingkatan jenis kegiatan yang mereka lakukan.

Berdasarkan tingkatan kegiatan diatas maka diperoleh pengalaman pembelajaran yakni, sebagai berikut :

- a) Pengalaman melalui lambang kata (buku/ bahan bacaan).

- b) Pengalaman melalui pendengaran (mendengarkan seseorang, baik secara langsung, melalui radio, atau yang lainnya).
- c) Pengalaman melalui gambar visual (dalam bentuk dua dimensi misalnya lukisan, poster, potret, dan lainnya).
- d) Pengalaman melalui video (pemutaran video dari televisi maupun dari media lainnya).
- e) Pengalaman melalui pameran/situs (pertunjukan hasil pekerjaan peserta didik ataupun yang lainnya).
- f) Pengalaman melalui demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai suatu hal atau suatu proses.
- g) Pengalaman melalui karyawisata, yakni melihat objek yang nyata di luar dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman siswa.
- h) Pengalaman melalui diskusi (merancang pembelajaran kelompok).
- i) Pengalaman tiruan (benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya).
- j) Pengalaman langsung, yakni berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau objek yang sebenarnya. Pembelajar secara aktif bekerja untuk memecahkan masalah.

Ditinjau dari piramida pembelajaran diatas, dapat dilihat secara garis besar, bahwa pembelajaran itu terbagi menjadi 2, yakni aktif dan pasif. Pada pembelajaran pasif, membaca memberikan peran penguasaan materi dan daya ingat sebesar membaca 10%, mendengarkan 20%, dan melihatnya secara langsung memberikan kontribusi sebesar 30%. Namun, pada saat pembelajaran aktif, dimana ketika seseorang mengatakan, mengajarkan, memperagakan, atau berdiskusi, maka hal-hal tersebut mampu memberikan 70% pemahaman dan daya ingat terhadap materi yang dikuasai, serta aktifnya dalam pengaplikasian ilmu tersebut dapat berkontribusi 90% terhadap pemahaman dan daya ingat.

Pada tingkatan kegiatan membaca (10%), mendengar (20%), dan melihat gambar maupun video (30%), dalam kegiatan ini pembelajar dianggap sebagai partisipan, sehingga tingkat daya ingat dan

pemahamannya pun akan lebih sedikit. Kemudian pada tingkatan kegiatan adanya pameran/situs dan demonstrasi (50%) serta karyawisata maupun diskusi (70%), pembelajar diberikan suatu kasus permasalahan, maka pembelajar dapat aktif berfikir mengenai permasalahan tersebut. Pada tingkatan ini masalah yang diberikan masih berupa permasalahan yang konkrit, sehingga pembelajar masih dianggap sebagai partisipan. Selanjutnya pada tingkatan kegiatan bersimulasi dan melakukan hal konkrit/nyata (90%), yakni pembelajar turun langsung untuk mengamati sebuah permasalahan. Tingkat pemahamannya pun lebih besar, dan pembelajar sudah bertindak sebagai pengamat.

Selanjutnya, berdasarkan sisi kanan dari piramida pembelajaran Dale ini, kemampuan yang dicapai pembelajar pada tingkatan kegiatan membaca dan mendengar adalah hanya pada mampu mendefinisikan, menggambarkan, mendaftarkan, dan menjelaskan saja, karena pada tingkatan ini kemampuan untuk memahami dan mengingatnya cukup rendah. Pada tingkat kegiatan melihat gambar, menonton video, menghadiri pameran, dan melihat demonstrasi, kemampuan yang didapatkan adalah mampu menunjukkan, menerapkan, dan mempraktikkan, karena pada tingkat ini pembelajar mendapatkan lebih banyak gambaran dan pengetahuan khususnya dalam hal suatu proses. Kemudian yang terakhir pada tingkat diskusi, bersimulasi dan melakukan hal nyata, kemampuan yang didapatkan merupakan kemampuan yang paling tinggi yaitu kemampuan dalam menganalisis, menentukan, membuat, dan mengevaluasi/ menilai sesuatu, karena pada tingkat ini pembelajar pada dasarnya berperan aktif dalam kegiatan dan mempunyai tambahan pengalaman, pengetahuan, serta wawasan yang lebih luas, sehingga memancing pengalaman belajar dengan pemahaman dan daya ingat yang tinggi.

Merujuk pada gambar/bagan dari kerucut pengalaman belajar tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang relevan, tepat, dan layak sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan materi

pembelajarannya dapat mempengaruhi proses, hasil dan kemampuan yang diperoleh peserta didik dari pengalaman penggunaan media dalam kegiatan belajarnya.

Kelayakan berasal dari kata dasar layak. Menurut KBBI kata kelayakan mempunyai makna perihal layak (patut, pantas), kepantasan, dan kepatutan. Media pembelajaran sebelum digunakan dalam proses belajar sebaiknya dianalisis terlebih dahulu berdasarkan kriteria pemilihan media agar layak digunakan.

Menurut Mualdin & Edi (2015: 167) yang menyatakan bahwa salah satu kriteria media yang layak dipilih adalah kepraktisan, yakni apa yang dikembangkan dapat diterapkan. Yang berarti dapat dimaknai bahwa suatu media yang layak untuk dipilih harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran serta mendukung isi materi pembelajaran. Sehingga media pembelajaran dibuat berdasarkan kebutuhan peserta didik dan pendidik. Selain itu, isi dari materi media pembelajaran yang sesuai juga akan lebih bermakna bagi peserta didik. Kevalidan media pembelajaran adalah kemampuan media dalam menyajikan informasi yang akurat, benar, dan sesuai dengan konteks pembelajaran, serta memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran (Assegaf, A. R., 2016). Sedangkan kevalidan media pembelajaran oleh David Merrill (2017), yakni mengusulkan enam elemen yang harus ada dalam media pembelajaran yang valid, yaitu tujuan pembelajaran, konten yang benar, struktur pembelajaran, representasi media yang jelas, interaktivitas yang relevan, dan umpan balik yang informatif.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin yakni "*medius*" yang secara harfiah dapat diartikan "tengah", "perantara", atau "pengantar". Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang mampu merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Prawiradilaga, segala sesuatu yang dapat

dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan merupakan media (Wibawanto, 2017: 5).

Interaktif sendiri adalah keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Namun makna interaktif yang dimaksudkan ialah komunikasi yang terarah dan bertimbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, dan berawal dari data yang diinput oleh pengguna, kemudian memperoleh respon dari media sehingga memunculkan adanya interaksi. Kemudian, dalam pembuatannya media interaktif didesain dengan teknologi multimedia (audio, video, grafis, teks, animasi, dan sebagainya).

Media pembelajaran dalam memaksimalkan penyampaian bahan ajar kepada siswa tentunya memiliki beberapa keunggulan yaitu mempermudah penyampaian materi, konsep materi mudah dipahami karena menampilkan materi dari yang abstrak ke konkret, efisien, membangkitkan minat, menciptakan situasi belajar interaktif dan multiaktif (Alyusfitri, dkk., 2020).

Multimedia interaktif memiliki beberapa manfaat yakni; (1) pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; (2) pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga mudah dipahami siswa dan memungkinkan bagi siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik; (3) pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya sebatas komunikasi verbal saja; dan (4) siswa menjadi lebih banyak melakukan kegiatan belajar atau *student centered* (Sudjana dan Rivai, 2010: 2).

Akbar, dkk (2016 : 148) menyampaikan bahwa manfaat dari multimedia interaktif yaitu; (1) meningkatkan efisiensi; (2) meningkatkan motivasi; (3) memfasilitasi belajar aktif; (4) memudahkan siswa dalam memahami konsep, konsisten dengan pembelajaran yang berpusat kepada siswa; dan (5) memandu siswa untuk belajar.

Selain memiliki manfaat, multimedia interaktif dalam pembelajaran juga mempunyai peran tersendiri, yaitu (1) multimedia yang digunakan akan berperan menjadi bahan penyajian yang mendukung untuk pengajaran, apabila pengajaran berpusat kepada guru; (2) siswa merupakan pengguna utama dari multimedia, apabila pembelajaran berpusat kepada siswa (Smaldino, 2011: 14).

Kemudian, multimedia interaktif juga dapat mengatasi beberapa permasalahan ataupun kekurangan yang dialami pada saat pembelajaran

dengan menggunakan media konvensional pada umumnya. Sebab penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif lebih efisien karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan berbantuan alat elektronik *smartphone*, *tablet*, komputer/*laptop* dan sejenisnya, serta cenderung mampu meningkatkan hasil belajar. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif melalui *gadget/smartphone* dapat mengatasi keterbatasan pada alat dan atau media pembelajaran, sumber/bahan belajar, bahkan dapat mengatasi keterbatasan pada aspek ruang dan waktu, seperti pada saat membahas materi yang belum dipahami sebab adanya keterbatasan waktu (Sinaga, Trisnaningsih, dan Pujiati, 2019).

Menurut Sugiyono (2018), media pembelajaran interaktif memiliki karakteristik sebagai berikut, yakni: Memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri; Menyediakan umpan balik langsung terhadap respons peserta didik; Memfasilitasi peserta didik untuk menggali pengetahuan melalui eksplorasi dan penemuan mandiri; Memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui variasi media yang digunakan.

Menurut Purwanto (2017), fungsi media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut; Memfasilitasi penyampaian informasi secara lebih menarik dan efektif; Memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran; Memperkaya pengalaman belajar peserta didik melalui penggunaan gambar, suara, video, dan animasi; Meningkatkan pemahaman dan retensi informasi melalui penggunaan elemen-elemen interaktif.

Berdasarkan pada berbagai fungsi dan manfaat media pembelajaran interaktif tersebut diatas, maka media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* sebagai salah satu bentuk media proyeksi berbasis multimedia, dengan tujuan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga diharapkan materi yang disajikan dapat diterima dan dipahami dengan baik dan mudah oleh peserta didik. Kemudian, pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* ini selain diharapkan dapat bermanfaat untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran bagi peserta didik juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Mengingat media pembelajaran *powerpoint* interaktif mampu meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu peserta didik, dan prestasi

belajar peserta didik (Yuliansah, 2018). Hal tersebut sejalan juga dengan penelitian relevan yang sebelumnya yakni, Nuranisah, dkk. (2022) mengungkapkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

3. Akuntansi sebagai Sistem Informasi

Akuntansi sering disebut sebagai bahasa dunia usaha atau *the language of business*. Dari segi bahasa, akuntansi berasal dari kata *to accaunt* yang berarti menghitung atau mempertanggungjawabkan sehingga menjadi *accounting*. Istilah *account* diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi perkiraan atau rekening.

Definisi akuntansi secara resmi sebagaimana termuat dalam *Accounting Terminologi Bulletin* No. 1 yang diterbitkan oleh APB (*Accounting Principles Board*) sebagai komite penyusun prinsip akuntansi yang dibentuk oleh AICPA (*American Institut of Certified Public Accountants*) yakni; akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, peringkasan transaksi serta kejadian yang bersifat keuangan dengan cara yang signifikan (bermakna) dan dalam bentuk satuan uang, dan penginterpretasian hasil proses tersebut. Pengertian seni dalam definisi tersebut dimaksudkan bahwa akuntansi bukan merupakan ilmu pengetahuan eksakta, melainkan sebagai keterampilan atau pengetahuan terapan yang isi dan strukturnya disesuaikan dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan.

Dari definisi tersebut, akuntansi dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu aspek proses kegiatan (teknis) dan kegunaan (fungsi) informasi.

- 1) Dari aspek proses (teknis), akuntansi dapat didefinisikan sebagai “keseluruhan sistem dan prosedur mengenai cara pencatatan, penggolongan, peringkasan, dan pelaporan transaksi keuangan dari suatu entitas ekonomi (perusahaan), dan menafsirkan hasil laporan tersebut”.

- 2) Akuntansi dari segi fungsi informasi dapat pula didefinisikan sebagai “suatu sistem pengolahan data keuangan yang menghasilkan informasi keuangan dari satu entitas ekonomi (perusahaan), yang memungkinkan para pemakainya mengambil keputusan ekonomi yang berkaitan dengan entitas ekonomi tersebut”.

Setiap perusahaan selalu memiliki akuntan khusus untuk mencatat segala urusan tentang keuangan. Oleh karenanya, pasti akuntansi ini memiliki manfaat yang sangat vital bagi perusahaan. Berikut ini merupakan beberapa manfaat dari akuntansi; menyediakan informasi keuangan, alat pengontrol keuangan, alat evaluasi perusahaan, dan dasar pengambilan keputusan. Banyak pihak yang memerlukan dan menggunakan informasi akuntansi, sebab informasi akuntansi sangat dibutuhkan untuk mengambil keputusan, baik bagi pihak internal perusahaan maupun pihak eksternal perusahaan. Namun, informasi akuntansi sangat vital bagi pihak-pihak yang secara langsung atau tidak langsung berhubungan dengan informasi akuntansi. Karakteristik dari para pemakai informasi akuntansi yakni sebagai berikut; pimpinan perusahaan, pemilik perusahaan, karyawan, kreditur, pemerintah, investor, serikat pekerja, *supplier*/pemasok, dan masyarakat.

Berdasarkan hal tersebut, maka Akuntansi sebagai Sistem Informasi harus mampu menyajikan informasi yang berkualitas bagi setiap pihak yang berkepentingan. Informasi keuangan akan bermanfaat bila memenuhi tujuh kualitas berikut, yakni; perbandingan antara manfaat dan biaya, relevan, dapat dimengerti/dipahami, dapat dipercaya (memenuhi daya uji, netral, dan *real*/menyajikan kebenaran), memiliki nilai prediksi, umpan balik, tepat waktu, daya banding dan konsistensi, lengkap, dan *materiality* (cukup berarti). Dengan tetap memperhatikan konsep dan prinsip dasar dalam bidang-bidang, profesi dan etika profesi akuntansi (Alam S., 2016). Berikut ini adalah siklus atau tahapan dalam pemakaian informasi akuntansi dalam arus informasi akuntansi:



Gambar 2. 2 Siklus Pemakaian Informasi Akuntansi.

4. Media Powerpoint berbantuan *ISpring Suite* pada Materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi

Powerpoint merupakan aplikasi untuk membuat pemaparan dalam bentuk slide presentasi yang dapat membantu pembelajaran menjadi interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan profesional. *Powerpoint* yang interaktif digunakan untuk membantu seorang tenaga pengajar dalam menyajikan materi kepada peserta dengan lebih mudah sehingga perkembangan dan atau transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan dengan lebih baik dan lancar. Selain itu, *powerpoint* yang interaktif dapat digunakan untuk memudahkan para tenaga pengajar dalam menguasai kelas dan membantu peserta didik untuk selalu fokus dengan materi yang dipaparkan oleh tenaga pengajar tersebut, serta membuat peserta untuk lebih terlibat dalam kegiatan dan komunikasi pembelajaran dua arah, yang nanti akhirnya akan memberikan pengalaman belajar yang baru dan unik bagi peserta didik.

Mudlofir, (2016: 157) mengungkapkan bahwa “program *powerpoint* dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data”.

Pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* ini dirancang untuk pembelajaran yang lebih interaktif, dimana dalam media presentasi *powerpoint* didesain dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga penggunaan dapat memilih apa yang dikehendaki untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan (Andriani, 2016).

Mengacu pada beberapa fungsi tersebut diatas, dapat dimaknai bahwa media *powerpoint* merupakan media yang tepat untuk menyajikan suatu informasi atau materi kepada banyak orang dan media *powerpoint* sangat tepat digunakan dalam proses belajar mengajar, karena media ini mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dengan membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut diatas, dengan tersedianya berbagai media pembelajaran yang semakin canggih telah memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan. Hal tersebut memberikan manfaat berupa meningkatnya mutu pendidikan. Salah satu media pendidikan yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *powerpoint* berbantuan *software iSpring suite*.

Desain produk pada Materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk siswa SMA Negeri 14 Bandar Lampung kelas XII IPS menggunakan *powerpoint* berbantuan *iSpring suite* adalah sebagai berikut.

- 1) Judul/Slide awal, berisi judul secara garis besar.
- 2) Menu petunjuk, berisi kompetensi, standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang ingin dicapai.
- 3) Menu materi, berisi materi tentang Akuntansi sebagai Sistem Informasi.
- 4) Menu evaluasi. Evaluasi terkait materi yang berisi pertanyaan esai dan pilihan ganda mengenai materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi yang sudah dijelaskan sebelumnya.
- 5) Menu profil/*bio*, berisi tentang identitas pengembang media pembelajaran.

5. *iSpring Suite 10*

iSpring suite merupakan *software* untuk membuat media pembelajaran yang terdiri dari berbagai aspek media seperti audio, video dan audiovisual. Perangkat yang digunakan terintegrasi dengan *powerpoint* dan berkolaborasi dengan banyak perangkat lunak pendukung yang membuat media akhir lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, file *iSpring suite* yang dihasilkan dari *powerpoint* dapat dikonversi menjadi bentuk *flash* yang menarik sehingga pengguna bisa mengakses secara langsung atau dapat digunakan dengan maksimal sebagai media pembelajaran dalam bentuk *e-learning* (Ramadhani, dkk., 2019).

iSpring suite merupakan perangkat lunak yang teratas jika dibandingkan dengan perangkat lain yang diterapkan dalam bidang pendidikan. *Software* ini juga baik digunakan sebagai *multimedia e-learning* yang hasilnya tidak hanya menyajikan presentasi *flash*, tetapi juga termasuk digunakan dalam proses pembelajaran. *iSpring suite* adalah produk hebat yang berkualitas tinggi di pasar dunia, dengan program ini memungkinkan untuk dapat mengkonversikan file *ppt*, *pptx*, *pps*, *ppsx* menjadi format *flash* (*swf*) dan *HTML 5* (Juraev, 2019).

Ariyanti dkk (2020) dalam jurnal *education and development* yang berjudul "*Multimedia Interaktif Berbasis iSpring suite 8*" menuliskan tentang kelebihan *iSpring suite* dibandingkan media lainnya, sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- b. Lebih mudah digunakan dibandingkan dengan media *software* lainnya dan dapat di distribusikan dalam format *flash*, yang bisa digunakan dimanapun dan dioptimalkan untuk *web*. Sehingga guru yang tidak terlalu mahir menggunakan komputer bisa menggunakan media ini.
- c. Dapat dengan mudah diaplikasikan dalam pembuatan kuis dengan tipe kuis yang bermacam-macam karena *iSpring suite* berintegrasi dengan *ispring quiz maker*. Pembuatan kuis yang interaktif dapat digunakan secara *online* maupun *offline* yang nantinya dapat digunakan untuk mengukur prestasi atau perolehan hasil belajar siswa.

Selain dengan kelebihan yang dimiliki media berbasis *iSpring suite*, terdapat juga beberapa elemen yang dianggap menjadi suatu kelemahan bagi *iSpring suite 8* diantaranya:

- a. Tidak dilengkapi oleh kemampuan untuk mengontrol dan mendeteksi siapa saja yang telah mengakses media yang digunakan. (Gatt, 2019: 400).

- b. Tidak memiliki kemampuan untuk membuat animasi dua atau tiga dimensi. Menurut Rochma dan Ibrahim (2019: 314); Rahmadani, Aswira dan Ramadhan (2019: 868) *iSpring suite* hanya dapat mencatumkan media, sehingga tidak mampu untuk membuatnya secara langsung sesuai dengan konsep yang diinginkan.
- c. Tidak dapat digunakan untuk pembelajaran praktikum. Menurut Anjar (2017) menyatakan bahwa praktikum adalah kegiatan secara nyata dengan menggunakan alat-alat dan bahan tertentu yang diperlukan.

Oleh karena itu, untuk mengurangi kelemahan tersebut media berbantuan *iSpring suite* dapat dikolaborasikan dengan media pendukung lainnya. Kemudian, setiap media pembelajaran pasti memiliki karakteristik yang khas berdasarkan fungsi dan kegunaan menu, alat, dan perangkat yang disediakan. Beberapa karakteristik *iSpring suite* yang membedakan dengan media yang lain diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) *Quiz maker*. Fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis cerdas dan *surver*, menggunakan fitur-fitur canggih seperti skenario bercabang, belajar mertik kontrol dan kostumisasi umpan balik.
- 2) *iSpring visual*. Fitur yang dirancang untuk meningkatkan presentasi *powerpoint* dengan interaksi media yang lebih mudah untuk memperjelas.
- 3) *Talk master*. Fitur simulator percakapan yang memungkinkan pengguna untuk membuat dialog simulasi untuk pelatihan.
- 4) *iSpring screen recorder*. Fitur yang memungkinkan pengguna untuk menangkap semua atau bagian dari layar dan memasukkan rekaman pada *slide powerpoint*.
- 5) *iSpring slide alloy*. Fitur yang memungkinkan pengguna untuk dapat mengkonversi presentasi *powerpoint* ke video.
- 6) *iSpring cloud hosting* dan pengiriman *platform*. Fitur *iSpring cloud hosting* dan pengiriman *platform* dirancang untuk presentasi

powerpoint, dokumen *microsoft* dan *spreadsheet*, gambar, video audio dan file PDF, audio atau video editor, tersedia untuk mengedit narasi audio atau video dan rekaman layar yang diambil dengan alat *screen capture*.

- 7) *Video lecture player*. Metode baru untuk menunjukkan *slide powerpoint* dan sisi video ceramah berdampingan.

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang hendak dikembangkan adalah berbantuan *software/aplikasi iSpring suite 10*, dan mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yang relevan tentang pengembangan media pembelajaran *powerpoint* menggunakan *iSpring suite*, yakni antara lain; “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan ISpring suite 10 pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar*” mendeskripsikan hasil kajian validitas ahli media dan materi diperoleh kriteria sangat valid, layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran (Hanisah dan Yulinda, 2022). Kemudian, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan ISpring suite 8 pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII*” yang menyajikan hasil validitas aspek umum, materi, audio visual, dan aspek teknis dengan kriteria sangat layak (Himmah dan Martini, 2017). Selanjutnya, “*Pengembangan Media Powerpoint Berbantu Aplikasi ISpring Suite 9 sebagai Sumber Belajar Materi Sel Sekolah Menengah Atas*” yang menunjukkan hasil penelitian yakni hasil validasi media, materi, dan praktisi memperoleh hasil valid dan sangat sesuai serta menggambarkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran belajar di SMA (Hengki, dkk., 2022).

Keunggulan utama yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah:

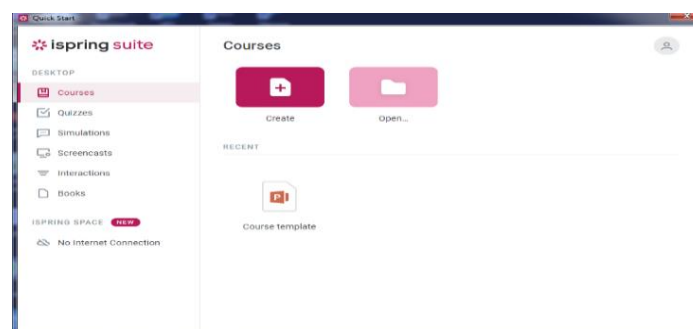
- 1) *ISpring suite 10* menghasilkan media pembelajaran interaktif yang memiliki fitur *lock* dengan fungsi untuk mengunci alur media sehingga peserta didik akan belajar secara teratur sesuai dengan urutan materi yang harus dipelajari, sehingga dapat dijadikan menjadi media untuk pembelajaran secara mandiri. Selain itu, pendidik dapat mencantumkan beberapa jenis media ke dalam satu tampilan media pembelajaran diantaranya yaitu animasi, teks, video, gambar, suara, simulasi dan menu

pembuatan soal dengan bentuk yang beragam. 2) Sangat mudah untuk diaplikasikan dan sebarluaskan baik melalui *flashdisk* atau CD karena ukuran file media yang dihasilkan relatif ringan. 3) Media lebih fleksibel karena dapat dipakai untuk pembelajaran di kelas atau di luar kelas serta dapat dipakai baik untuk pembelajaran mandiri ataupun berkelompok. 4) Penggunaannya hemat tanpa mengurangi kualitas media yang dipakai karena memiliki dua opsi penggunaan yaitu secara *online* maupun *offline* sehingga siswa dapat mengulangi pembelajaran sesuai kebutuhan belajarnya. 5) Media pembelajaran yang dibuat dengan *iSpring suite 10* dapat diekspor ke dalam beberapa bentuk file seperti *executable (exe)*, *HTML5*, dan *flash (swf)*. (Rochma dan Ibrahim 2019, hlm. 314-316; Rahmadani, dkk. 2019, hlm. 868).

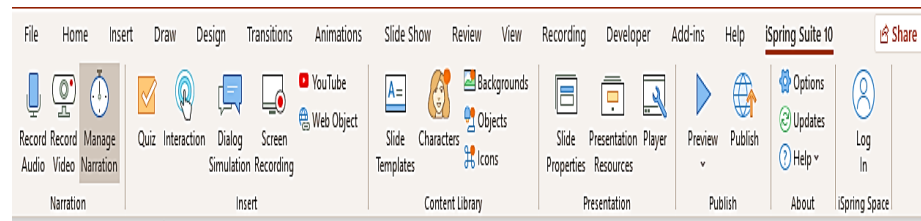
Media pembelajaran interaktif tersebut diharapkan dapat membantu untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga pemahaman akan materi pembelajaran lebih mudah, efektif, dan efisien. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dapat membuat hasil belajar peserta didik meningkat (Nuranisah, dkk. 2022). Media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* ini akan didesain sedemikian rupa agar materi pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik dapat diterima dengan baik dan dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah spesifikasi aplikasi *iSpring suite 10* yang terintegrasi dengan *powerpoint*:



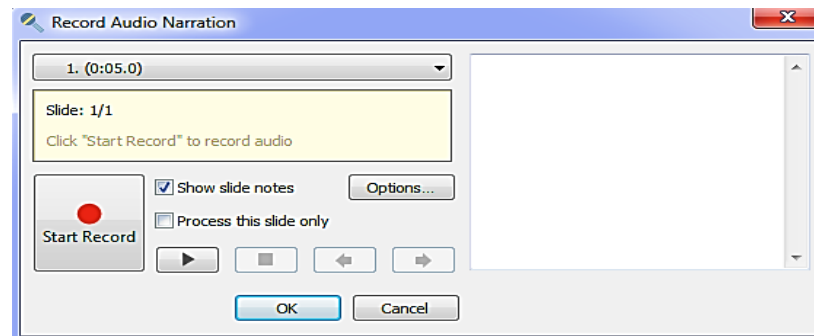
Gambar 2. 3 Powerpoint berbantuan Software iSpring Suite.



Gambar 2. 4 Tampilan Menu Quick Start.



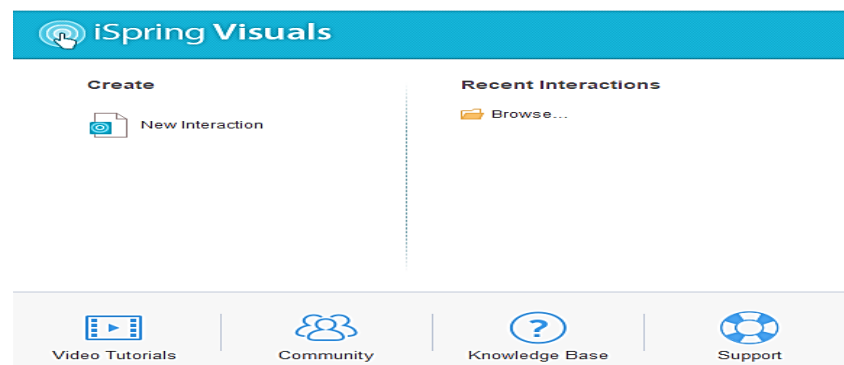
Gambar 2. 5 Tampilan Tools Bar ISpring Suite 10.



Gambar 2. 6 Tampilan Menu Record Audio.



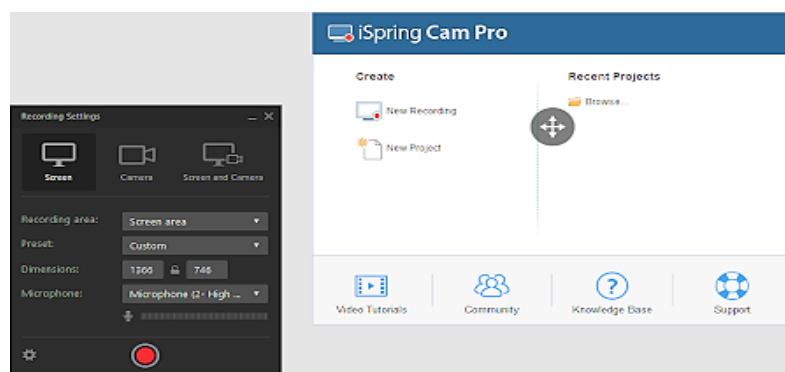
Gambar 2. 7 Tampilan Menu Quizzes Maker.



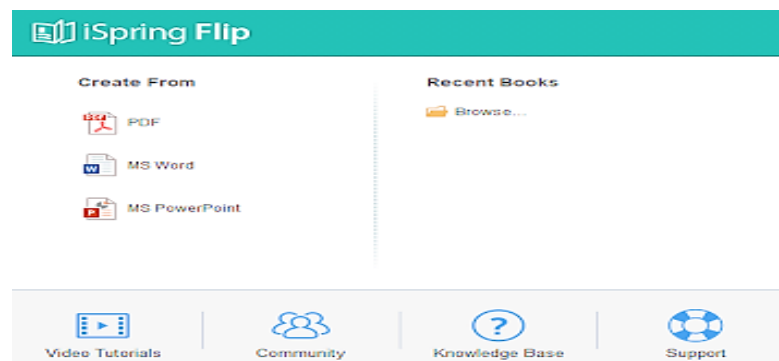
Gambar 2. 8 Tampilan Menu ISpring Visuals.



Gambar 2. 9 Tampilan Menu *iSpring Talk Master*.



Gambar 2.10 Tampilan Menu *iSpring Cam Pro*.



Gambar 2.11 Tampilan Menu *iSpring Flip*.

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dari penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite* ini digunakan oleh penulis sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam mengkaji

permasalahan yang ditemui di lokasi penelitian. Penelitian relevan yang digunakan sebagai dasar acuan dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini, adalah sebagai berikut :

- a) Rochma dan Ibrahim (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *ISpring Suite* 8 pada Materi Bakteri untuk Siswa Kelas X SMA”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, yakni menghasilkan media pembelajaran berbasis *iSpring suite* 8 Pada materi bakteri untuk siswa kelas X SMA yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan hasil modus validitas media sebesar 4 dari dosen ahli media, dosen ahli materi, dan guru biologi SMA. Dengan persentase respons positif sebesar 96% berdasarkan hasil respons siswa, yang berarti sangat layak dan praktis digunakan. Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah pada media dan *software* yang dikembangkan yakni *powerpoint* dan *iSpring suite*. Perbedaan penelitian ini terletak pada bahan ajar yang dikembangkan yakni materi Bakteri.

- b) Himmah dan Martini (2017) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *ISpring Suite* 8 pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII”. Diperoleh hasil penelitian dan pengembangan yang menunjukkan bahwa penilaian ahli media dan ahli materi dengan persentase skor rata-rata sebesar 85,19% dengan kriteria sangat layak. Dinilai praktis berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran dengan persentase skor rata-rata sebesar 93,9% dengan kriteria sangat layak dan respon positif siswa sebesar 98,33% dengan kriteria sangat layak. Peningkatan hasil belajar siswa sebesar 0,66 dengan kriteria sedang. Persamaan penelitian ini dengan penulis yakni pada tujuan pengembangan yakni untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang valid dan layak digunakan. Perbedaan penelitian ini terletak pada bahan ajar yang dikembangkan dan tingkat pendidikan subjek penelitian.

- c) Prihadi, Permana, dan Matsun (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *ISpring* Materi IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 3 Sungai Kakap”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, didapatkan skor persentase penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran *iSpring* pada materi IPS adalah sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Dan penilaian dari ahli media mendapatkan skor sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Persamaan penelitian ini dengan penulis yakni pada tujuan pengembangan untuk mengetahui penilaian kelayakan media dari ahli media dan ahli materi. Perbedaan penelitian ini terletak pada bahan ajar yang dikembangkan yakni materi IPS SMP.

- d) Hanisah dan Yulinda (2022) melalui judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *ISpring Suite 10* pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar”. Dengan hasil penelitian yakni Hasil validitas media oleh ahli media memperoleh nilai rata-rata 92,82% dengan kategori sangat valid. Dan penilaian kepraktisan memperoleh nilai rata-rata 91,3% dengan kategori sangat praktis. Dengan ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh skor rata-rata 82.66% dengan kategori sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah penggunaan *software iSpring suite* versi 10 untuk pengembangan media pembelajaran *powerpoint*. Perbedaan penelitian ini terletak pada bahan ajar yang dikembangkan yakni materi Reproduksi Tumbuhan.

- e) Mardiansyah, Zen, dkk. (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *ISpring Suite* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP”. Diperoleh hasil penelitian dan pengembangan berupa Hasil Validasi materi menghasilkan nilai 4,28 dengan kategori “Tepat”, sehingga materi dikatakan layak pakai. Kemudian validasi media mendapatkan nilai 4,85 “Sangat valid” dan validasi ahli media memberikan nilai 4,69 “sangat sesuai”, artinya lingkungan tergolong lingkungan eksperimental. Serta ujian praktik oleh mahasiswa mendapat

nilai 4,74 “sangat praktis”. Persamaan penelitian ini dengan penulis yaitu penggunaan *software iSpring suite* dalam mengembangkan media pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada mata pelajaran yang dikembangkan yakni mata pelajaran IPA.

- f) Sari dan Ridwan (2020) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *iSpring Suite 9* Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan”. Didapatkan hasil penelitian dan pengembangan yakni Hasil Validasi materi sebesar 96% menunjukkan kriteria sangat valid, validasi media sebesar 88% menunjukkan kriteria sangat valid, dan validasi bahasa sebesar 82,5% menunjukkan kriteria valid. Kemudian untuk hasil uji praktikalitas siswa sebesar 90% menunjukkan kriteria sangat praktis serta praktikalitas guru sebesar 95% menunjukkan kriteria praktis. Persamaan penelitian ini dengan penulis yakni tujuan pengembangan untuk mengetahui kelayakan media dari ahli media, materi, dan bahasa. Perbedaan penelitian ini terletak pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan siswa sebagai subjek penelitian yaitu mata pelajaran IPA pada siswa SMP.
- g) Firdha dan Zulyusri (2022) dengan judul “Penggunaan *iSpring* Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang diperoleh yakni Hasil kriteria kelayakan media berada pada nilai validitas 61-80% untuk kategori layak dan 81-100% untuk kategori sangat layak. Dari sepuluh penelitian yang telah diidentifikasi, didapatkan hasil rata-rata validitas dari 76% hingga 99%, berada pada kategori layak hingga sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *iSpring* layak untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran abad-21. Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah penggunaan *software iSpring suite* dalam pengembangan media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan yakni *literature review*.

- h) Ariyanti, Mustaji, dan Harwanto (2020) dengan judul “Multimedia Interaktif Berbasis *ISpring Suite 8*”. Diperoleh hasil penelitian dan pengembangannya yakni Hasil uji kelayakan oleh ahli materi sebesar 94%, dari ahli desain sebesar 84%, dari ahli media sebesar 82%, kemudian uji perorangan sebesar 88%, uji kelompok kecil sebesar 85%, dan uji kelompok besar menunjukkan presentase 87%. Sehingga disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *iSpring suite 8* yang dikembangkan bersifat valid, praktis, dan efektif. Persamaan penelitian ini dengan penulis yakni penggunaan *iSpring suite* dalam pengembangan media pembelajaran. Perbedaan penelitian terletak pada materi pembelajaran yang dikembangkan yakni mata pelajaran IPA.
- i) Syafita dan Nurmairina (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis *ISpring Suite 8* pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SDN 101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa”. Didapatkan hasil penelitian dan pengembangan media yakni Hasil persentase yang diperoleh dari ahli media yaitu 88,50 % kategori “Baik Sekali”, dari ahli materi yaitu 81,42 % kategori “Sangat Baik”, kemudian dari ahli efektivitas atau ahli pembelajaran yaitu 93,07 % masuk kategori “Baik Sekali” dan hasil persentase dari uji coba produk diperoleh sebanyak 86,09% kategori “Baik Sekali”. Artinya media pembelajaran berbasis *iSpring suite 8* ini dapat dikatakan layak untuk dikembangkan. Persamaan penelitian ini dengan penulis yakni pada penggunaan *software iSpring suite* dalam pengembangan media pembelajaran *powerpoint*. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi pembelajaran dan jenjang subjek penelitian dalam pengembangan yakni Peduli Terhadap Makhluk Hidup pada jenjang SD.
- j) Fitriawati dan Harmanto (2023) yang berjudul “Pengembangan PPT *ISpring suite* Materi Sumpah Pemuda dalam Memperkuat Sikap Multikultural Siswa Kelas VIII UPT SMPN 1 Gresik”. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang didapatkan yakni Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan hasil perolehan persentase sebesar 89,3%,

oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 90,67% dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil validasi yang dilakukan ahli praktisi memperoleh persentase sebesar 91% kategori sangat layak, yakni hasil uji coba produk kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 93,125% kategori sangat praktis, dan hasil evaluasi terbatas terkait penguatan multikultural siswa memperoleh persentase sebesar 92% kategori sangat efektif. Persamaan penelitian ini dengan penulis yakni pemilihan PPT dan *ISpring suite* dalam pengembangan media pembelajaran, serta kesamaan penggunaan model penelitian yakni model ADDIE. Perbedaan penelitian terletak pada materi pembelajaran, subjek dan model penelitian dalam pengembangan media yakni materi PPKN pada jenjang SMP.

- k) Hengki, Sirih, dan Darlian (2022) melalui judul “Pengembangan Media *Powerpoint* Berbantu Aplikasi *ISpring Suite 9* Sebagai Sumber Belajar Materi Sel Sekolah Menengah Atas”. Diperoleh hasil penelitian dan pengembangan yakni Hasil validasi desain media media pembelajaran berbasis aplikasi oleh ahli media diperoleh rerata 75,60% (kriteria valid), dan hasil validasi materi diperoleh rerata 81,31% (kriteria sangat valid). Kemudian hasil tanggapan desain media pembelajaran berbasis aplikasi oleh guru dan peserta didik berturut-turut diperoleh rerata 89,21% (kriteria sangat valid) dan 90,10% (kriteria sangat sesuai). Persamaan penelitian ini dengan penulis yakni tujuan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan, dan kesamaan dalam penggunaan model penelitian pengembangan yakni model ADDIE. Perbedaan penelitian terletak pada materi pembelajaran dan model penelitian pengembangan yang digunakan yakni materi Sel.

C. Kerangka Pikir

Cukup rendahnya ketertarikan dan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya tentu dapat mempengaruhi motivasi belajar dan hasil

belajar peserta didik, terutama dalam pembelajaran akuntansi yakni salah satunya pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi yang merupakan materi pertama pada mata pelajaran ekonomi kelas XII (dua belas) semester ganjil.

Dalam hal ini, yang menjadi sebuah permasalahan adalah kurang tertariknya peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran yang dapat mengakibatkan motivasi belajar kurang dan rendahnya hasil belajar pada materi tersebut. Perlu diingat bahwa materi dalam kegiatan awal pembelajaran akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik pada materi berikutnya. Apabila pada pertemuan awal pembelajaran peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran, maka akan mengakibatkan motivasi peserta didik untuk memahami materi tersebut dan atau materi setelahnya cenderung rendah, dan pada akhirnya berdampak pada pemahaman peserta didik yang kurang serta hasil belajar yang rendah. Maka dari itu, dalam kegiatan pembelajaran diperlukan sebuah media interaktif untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Namun, realita pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku sebagai sumber dan media utama yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, dan rendahnya penggunaan unsur multimedia interaktif.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 14 Bandar Lampung melalui observasi, wawancara, dan sebar kuesioner pada guru bidang mata pelajaran dan peserta didik, peneliti menemukan permasalahan terkait dengan proses pembelajaran yang dialami oleh guru dan peserta didik. Masalah yang terjadi dalam pembelajaran yakni terkait dengan pengoptimalan penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan media *powerpoint*, video pembelajaran, *games/quiz* pembelajaran juga belum diterapkan dengan optimal dan atau cenderung kurang pemakaiannya, sebab guru hanya menjadikan buku sebagai sumber dan media utama yang diterapkan dalam pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton atau membosankan sehingga ketertarikan, minat, serta motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran juga rendah, terlebih proses

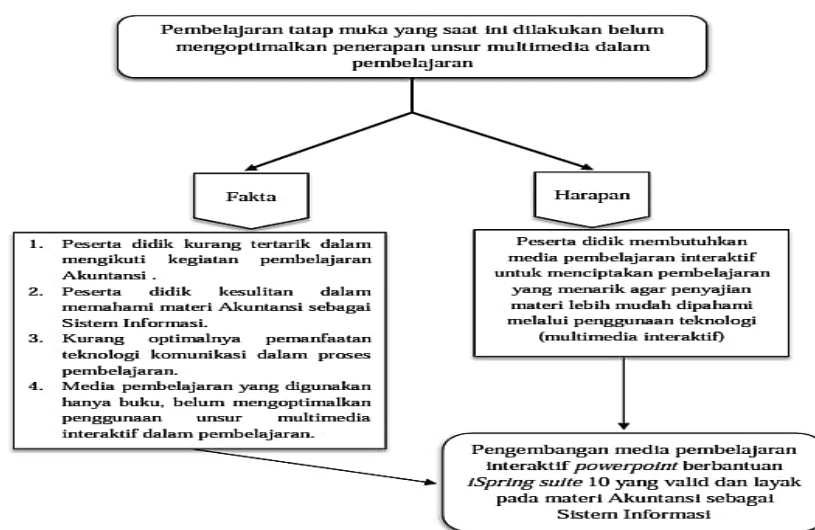
pembelajaran masih banyak berfokus kepada guru (*teacher centered learning*).

Berdasarkan uraian tersebut, untuk meningkatkan ketertarikan, minat, dan motivasi peserta didik dalam rangka peningkatan pemahaman dan hasil belajar maka diperlukan sebuah pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif guna membantu menciptakan proses belajar yang menarik dan interaktif. Media pembantu ini dapat berupa media interaktif *powerpoint* dengan berbantuan *software iSpring suite* untuk menciptakan suasana belajar baru yang dapat menambah pengalaman dan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan belajarnya. Media interaktif *powerpoint* ini harus memuat beberapa komponen materi yang mendukung interaktivitas pembelajaran yakni; teks, gambar, video, animasi, suara, dan *games* evaluasi, yang termuat dalam satu bentuk file/wadah program media *powerpoint*, agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Media interaktif *powerpoint* merupakan bentuk multimedia (terdiri dari berbagai media) yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar. Media interaktif *powerpoint* yang bersifat multimedia menggunakan aplikasi/*software iSpring suite 10* dapat membantu guru maupun peserta didik dalam menciptakan proses pembelajaran interaktif, tidak monoton dan lebih berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) serta dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi.

Tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang valid dan layak yakni dimulai dengan peneliti melihat situasi, kebutuhan, dan potensi, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data yang mendukung untuk dijadikan sebagai data awal, kemudian dilanjutkan dengan mendesain media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan yakni *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang valid dan layak. Pada tahap pengembangan ini diperlukan kerjasama antar interdisiplin ilmu, yang didasarkan pada data *need assesment* guru dan peserta didik, validasi ahli,

uji coba produk, dan juga revisi. Setelah media pembelajaran interaktif didesain dan dibuat sesuai prosedur, maka dilanjutkan dengan uji kevalidan dan kelayakan media oleh ahli (validasi ahli) untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media pembelajaran dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik, khususnya pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi. Gambaran dari kerangka pikir tersebut yakni sebagai berikut:



Gambar 2. 12 Kerangka Pikir.

D. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).
2. Media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* dapat meningkatkan ketertarikan/minat belajar siswa pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk kelas XII SMA N 14 Bandar Lampung.
3. Media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk kelas XII SMA N 14 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) menggunakan model penelitian pengembangan *ADDIE*, dengan desain penelitian menggunakan *experiment* berbantuan *pre-post-test one group design* tanpa kelas pembandingan (kelas kontrol). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII SMA Negeri 14 Bandar Lampung yang mengambil jurusan IPS dengan jumlah 134 peserta didik yang terbagi dalam 4 kelas. Namun, desain dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yakni hanya menggunakan satu kelas yakni kelas XII IPS 4 dengan jumlah 33 peserta didik sebagai sampel atas dasar kriteria berupa kompleksitas tingkat kognitif peserta didik dalam suatu kelas dengan kesesuaian tingkat perkembangan peserta didik yang lain, untuk selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media yang dikembangkan serta *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan untuk mengukur efektivitas media dalam pembelajaran peserta didik.

Penelitian dan pengembangan atau *research and development* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011, hal. 407). Selain itu, pelaksanaan penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang bersifat efisien juga efektif untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah (Hamid, 2021). Produk yang akan dikembangkan berdasarkan pada analisis kebutuhan (*need assesment*). Kemudian, penelitian pengembangan ini menggunakan desain *experiment* dengan berbantuan *pre-post-test one group design* yakni desain penelitian eksperimen yang dilakukan hanya dengan menggunakan satu

sampel sebagai kelompok eksperimen tanpa ada kelas kontrol atau kelas pembanding. Selanjutnya, penelitian *Research & Development* (R&D) ini menggunakan model penelitian ADDIE oleh Thiagarajan. Model dalam penelitian *research and development* (R&D) ini, terkoordinasi melalui setiap komponen yang sesuai dengan tahapan yang ada. Model penelitian pengembangan ADDIE mempunyai tahap-tahap yang sesuai dengan namanya yakni, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation*, (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi), (Rayanto 2020: 29).

Model penelitian pengembangan ADDIE merupakan sebuah pendekatan yang mengedepankan pada analisis terkait komponen-komponen penelitian yang tersusun untuk dapat saling berinteraksi antara komponen yang satu dengan komponen yang lain (Sezer, dkk., 2013). Selain itu, Model ADDIE ini merupakan model yang sering diterapkan dalam pengembangan yang instruksional, model ini juga dapat diaplikasikan pada berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti metode dan model pembelajaran, strategi dalam pembelajaran, serta media dan bahan ajar (Puspasari, 2019: 141).

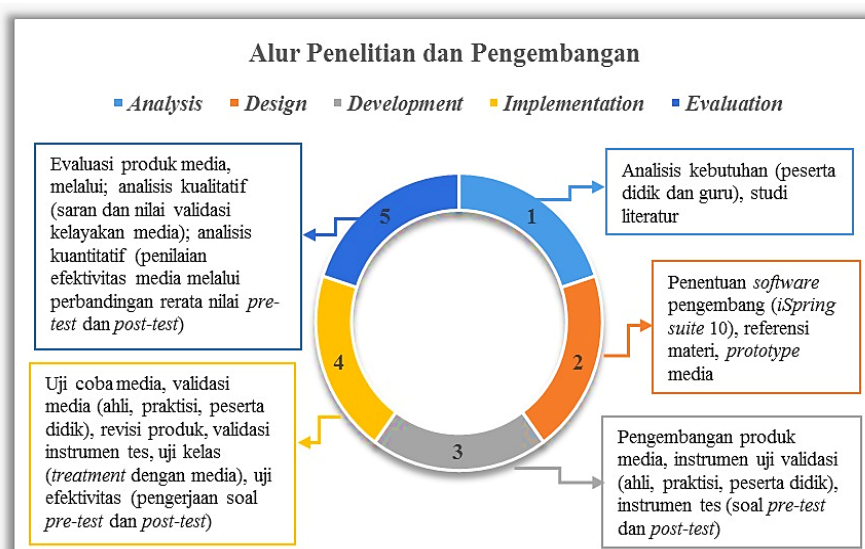
Definisi dari beberapa komponen ADDIE yakni tahap pertama adalah analisis (*analysis*) yang merupakan tahapan awal untuk mengenali dan menetapkan masalah, untuk selanjutnya dianalisis dan diketahui kebutuhan yang diperlukan oleh subjek penelitian. Tahap kedua, yakni desain/perancangan (*design*) yaitu tahap dibuatnya kerangka produk yang akan dikembangkan baik itu rancangan format, prosedur, maupun *prototipe* dari produk yang dikembangkan. Kemudian, tahap ketiga adalah pengembangan (*development*) merupakan tahapan pengembangan produk, mulai dari kegiatan pembuatan sampai dengan validasi kelayakan produk oleh ahli. Selanjutnya, tahap keempat yaitu implementasi (*implementation*) yang merupakan tahap diterapkannya produk yang telah dikembangkan secara nyata kepada subjek di lapangan. Lalu, tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) yakni tahapan dimana peneliti memperoleh umpan balik dari penggunaan produk yang telah dikembangkan, untuk kemudian dilanjutkan

dengan proses revisi sesuai dengan hasil yang diperoleh setelah tahap evaluasi tersebut, sehingga dapat dihasilkan produk akhir yang memuaskan. Pada penelitian pengembangan yang dilakukan ini, dikembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif *powerpoint*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung. Pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* ini dilaksanakan pada mata pelajaran ekonomi, khususnya materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi. Penelitian dan pengembangan ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*.

B. Proses Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penggunaan model pengembangan ADDIE tersebut dalam penelitian ini bukan hanya bertujuan untuk mendukung pengembangan produk yang valid dan layak, serta interaktif dan menarik, tetapi juga untuk mengetahui efektivitas dari produk yang dikembangkan.

Berikut ini adalah desain dan atau prosedur penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan:



Gambar 3. 1 Alur Penelitian dan Pengembangan.

Rincian penjelasan terkait langkah-langkah penelitian dan pengembangan pada Gambar 3.1 adalah sebagai berikut.

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap *analysis* ini, kegiatan penelitian yang dilakukan adalah penetapan masalah dan menganalisis syarat-syarat yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran. Tahap *analysis* ini adalah tahap pertama/awal sebelum dilakukannya pengembangan pada media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*. Kemudian, untuk tahap awal ini pada prosesnya memiliki lima tahap yakni sebagai berikut:

a) *Front-end analysis* (analisis temuan awal)

Tahapan pertama dalam tahap awal analisis adalah analisis pada temuan awal yang bertujuan untuk menetapkan masalah utama/dasar yang dialami dalam pembelajaran yakni salah satunya pada pembelajaran akuntansi, khususnya materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung, yang merujuk pada dibutuhkannya pengembangan media pembelajaran interaktif atau tahap analisis kebutuhan (*needs assesment*).

b) *Learner analysis* (analisis peserta didik)

Untuk tahapan kedua adalah analisis peserta didik. Tujuan dari tahap ini yakni untuk mengetahui dan memperoleh data pengetahuan awal serta pengalaman peserta didik yang dapat dijadikan sebagai gambaran awal untuk penelitian pengembangan yang dilakukan.

c) *Task analysis* (analisis tugas)

Pada tahap ketiga ini, analisis tugas dijalankan dengan menetapkan materi/bahan ajar yang tentunya harus mengacu pada kompetensi inti (KI) dan juga kompetensi dasar (KD) yang telah disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan. Untuk materi yang digunakan yaitu materi akuntansi sebagai sistem informasi.

d) *Concept analysis* (analisis konsep)

Pada tahap keempat peneliti melakukan identifikasi, menyusun serta menghubungkan konsep media pembelajaran interaktif *powerpoint* dengan bantuan *iSpring suite 10* dengan materi pokok yang akan diberikan kepada peserta didik melalui *website* (apabila *online*) dan secara langsung.

e) *Specifying instructional objectives* (rumusan tujuan pembelajaran)

Untuk tahap analisis terakhir yakni merumuskan tujuan pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang tetap berpedoman pada kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum 2013 tentang materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Untuk tahap kedua dalam pengembangan yakni, tahap perancangan kerangka suatu produk yang dikembangkan yang merupakan tahap *design* (Solehudin, 2019). Tahap ini terdiri dari tiga komponen tahapan penyusun, yaitu pemilihan media pembelajaran interaktif, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal. Kemudian, untuk tujuan dari tahap ini sendiri adalah menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*. Lalu, desain awal yang dihasilkan berupa rancangan prosedur penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*, dan *prototipe* konten dalam media pembelajaran yakni berupa bahan/materi ajar dan latihan soal.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dari metode ini yakni *development* atau pengembangan yang berisi kegiatan pembuatan rancangan menjadi produk, mengevaluasi kualitas produk melalui tahap validasi ahli, sehingga sampai pada dihasilkannya sebuah media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang valid dan layak untuk

dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berikut ini adalah tahap-tahap kegiatan dalam kegiatan *develop* (pengembangan):

- a) Pembuatan produk, pada tahap ini peneliti membuat sebuah rancangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*, dan *prototipe* media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, kemudian untuk selanjutnya yakni dibuat menjadi produk media yang siap digunakan.
- b) Validasi ahli, untuk tahap ini sendiri dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk media yang dikembangkan serta mendapatkan saran perbaikan untuk dilakukan revisi sebelum produk dinilai oleh ahli praktisi (observer). Validasi ahli terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi.
 - 1) Validasi oleh ahli media dilakukan dengan tujuan untuk menilai kualitas dari desain konten dalam media pembelajaran dan penggunaan fitur-fitur *software* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.
 - 2) Validasi oleh ahli materi dibutuhkan untuk menilai tingkat kualitas dari materi yang akan dikembangkan.
 - 3) Validasi oleh ahli bahasa dibutuhkan untuk menilai tingkat keterbacaan materi yang dikembangkan.
 - 4) Penilaian ahli praktisi (observer) terhadap media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *software iSpring suite 10* pada materi Akuntansi sebagai Sumber Informasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media dan interaktivitasnya.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, semua aspek terkait produk yang telah dikembangkan diatur sesuai dengan prosedur dan format yang sedemikian rupa untuk selanjutnya dapat diaplikasikan atau diimplementasikan berdasarkan fungsi dan perannya. Selanjutnya, setelah produk selesai divalidasi oleh ahli sesuai dengan tolak ukur masing-masing aspek validasi, maka produk dapat diujicobakan kepada subjek melalui uji satu-satu, uji

kelompok kecil, dan uji kelas (uji secara terbatas), berikutnya produk yang dikembangkan dievaluasi dan direvisi untuk menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan secara luas.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahapan terakhir dari pengembangan ini adalah evaluasi yang dilaksanakan secara formatif dengan tujuan untuk kebutuhan revisi. Tahap evaluasi ini dilakukan melalui dua tahap analisis, yakni analisis data kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan tersebut berhasil sesuai dengan harapan awal, yakni kelayakan produk akhir berupa kelayakan dari segi isi (materi), desain dan *user friendly*. Tahap evaluasi ini terdiri dari beberapa tahapan didalamnya yakni sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Evaluasi melalui validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui presentase nilai kelayakan dan atau kevalidan dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Untuk validasi ahli media dilakukan dengan beberapa ahli terkait yakni sebagai berikut:

1) Ahli Media

Validasi dengan ahli media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masukan dan saran atas kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan yakni pada aspek fungsi dan manfaat media, tampilan media, dan keefektifan media. Validator ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Dr. Rangga Firdaus, M.Kom. yang merupakan dosen sekaligus Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung.

2) Ahli Materi

Validasi dengan ahli materi dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui masukan serta saran atas kelayakan dan kesesuaian materi pembelajaran yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin

dicapai. Penilaian dengan ahli materi meliputi penilaian pada aspek kelayakan isi dan kelayakan penyajian materi dalam media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Validator ahli materi dalam penelitian dan pengembangan ini yakni Dosen dari Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung, validator ahli yang dimaksud adalah Drs. Nurdin, M.Si.

3) Ahli Bahasa

Validasi dengan ahli bahasa dilakukan dengan maksud untuk mengetahui masukan dan saran atas kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dari aspek keterbacaan materi, kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik, kemampuan memotivasi, koherensi dan keruntutan alur pikir, kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia, serta dalam aspek penggunaan istilah dan simbol/lambang yang tepat. Validator ahli bahasa dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Ibu Ayu Setiyo Putri, S.Pd., M.Pd. yang merupakan Dosen dari Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang ahli dalam ketepatan dan kesesuaian Bahasa dan Sastra Indonesia.

4) Praktisi

Validasi dengan praktisi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui informasi baik masukan ataupun saran atas kelayakan dan interaktivitas media pembelajaran interaktif yang dikembangkan yakni pada aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Validator ahli praktisi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah guru mata pelajaran ekonomi kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung yakni Ibu Krismiriyanti, S.Pd.

b. Uji Satu-satu

Evaluasi melalui uji satu-satu pada peserta didik dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi adanya kemungkinan kesalahan (*error*) dalam tata bahasa yang lemah, salah pengejaan, salah tanda baca, petunjuk yang kurang jelas dan visualisasi media yang mungkin kurang menarik. Uji satu-satu pada penelitian pengembangan ini dilakukan kepada 3 (tiga) orang peserta didik yang dipilih oleh guru mata pelajaran ekonomi kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung dengan tingkat kemampuan peserta didik yang dipilih yakni pada tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah.

c. Uji Kelompok Kecil

Evaluasi melalui uji kelompok kecil dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan mendasar atau kendala awal yang terjadi ketika media digunakan seperti kendala pada aspek tampilan media yang kurang sesuai dengan materi, penyajian materi yang kurang interaktif dan kurang mudah dipahami. Evaluasi melalui uji kelompok kecil pada penelitian pengembangan ini dilakukan kepada 9 orang peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah yang dipilih oleh guru mata pelajaran ekonomi kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung.

d. Uji Kelas (uji secara terbatas)

Evaluasi melalui uji kelas (uji secara terbatas) dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masukan, saran, dan perbaikan terkait media pembelajaran yang dikembangkan baik pada aspek tampilan/visualisasi, penyajian materi, manfaat, serta interaktifitas dan efektivitas dari media tersebut sehingga nantinya dapat dilakukan perbaikan/revisi untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi. Evaluasi melalui uji kelas dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada satu kelas yang telah dipilih oleh guru mata pelajaran ekonomi kelas XII

IPS SMA N 14 Bandar Lampung, yakni kelas XII IPS 4 dengan jumlah 33 peserta didik.

C. Subjek Uji Coba Kevalidan dan atau Kelayakan

Subjek uji coba kevalidan dan atau kelayakan dalam penelitian dan pengembangan ini melibatkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi, serta 3 peserta didik pada uji satu-satu, 9 peserta didik pada uji kelompok kecil dan satu kelas untuk uji coba lapangan (*field trials*). Untuk pelaksanaan uji coba akan dilakukan di kelas XII IPS 4 sebanyak 33 siswa. Setelah itu, dilanjutkan dengan pelaksanaan uji efektivitas produk yang dikembangkan dalam penelitian.

Berikut ini adalah penjelasan terkait masing-masing dari subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini:

1. Validasi Produk

Pada tahap ini dilakukan validasi awal produk yang dikembangkan. Produk awal ini dinilai dan divalidasi oleh para validator yang ahli pada bidangnya. Kegiatan validasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar validasi instrumen yang telah disiapkan dan diserahkan oleh peneliti beserta produk yang dikembangkan kepada validator untuk diberikan penilaian, saran, masukan, dan komentar terhadap produk pengembangan.

Validasi produk penelitian pengembangan ini dilakukan oleh beberapa ahli dan praktisi, yakni validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan praktisi. Para validator ahli dan praktisi diberikan produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang telah dikembangkan untuk dipelajari, kemudian validator ahli dan praktisi diminta untuk mengisi angket dan pendapat mengenai media pembelajaran interaktif *powerpoint* tersebut. Masukan validator nantinya digunakan oleh peneliti untuk dijadikan dasar revisi media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang dikembangkan.

1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dimaksudkan untuk penilaian terkait media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Validasi ahli media dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh dosen sekaligus Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung yakni Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.

Indikator sebagai tolak ukur pada kisi-kisi lembar penilaian ahli media, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

Aspek yang direview	Indikator
Fungsi dan Manfaat Media	a. Memperjelas penyajian b. Mempermudah proses pembelajaran c. Membangkitkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik d. Mengatasi sikap pasif peserta didik e. Meningkatkan pemahaman peserta didik
Tampilan Media	a. Menarik minat belajar peserta didik b. Kesesuaian judul dengan isi materi yang disajikan dalam media c. Bentuk dan ukuran huruf d. Konsistensi sistematika penulisan e. Daya tarik
Keefektifan Media	a. Belajar secara mandiri (<i>self instructional</i>) b. Materi terdiri dari unit kompetensi (<i>self contained</i>) c. Berdiri sendiri (<i>stand alone</i>) d. Memiliki daya <i>adaptive</i> terhadap IPTEK (<i>adaptive</i>)

Tabel 3.1 Lanjutan.

e.	Bersahabat dengan penggunanya (<i>user friendly</i>)
f.	Guru sebagai fasilitator
g.	Membangkitkan minat dan ketertarikan belajar siswa
h.	Perumusan tujuan instruksional
i.	Urutan pembelajaran secara sistematis

Sumber: Arsyad (2017) dan hasil pengembangan oleh peneliti.

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dimaksudkan untuk penilaian terkait materi yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Pada penilaian kelayakan produk dalam aspek materi pembelajaran dilakukan oleh Drs. Nurdin, M.Si. dosen di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Lampung. Indikator sebagai tolak ukur pada kisi-kisi lembar penilaian ahli materi, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Aspek yang direview	Indikator
1. Aspek Kelayakan Isi	a. Cakupan materi b. Akurasi materi c. Kemutakhiran dan kontekstual d. Ketaatan pada hukum dan perundang-undangan
2. Aspek Kelayakan Penyajian	a. Teknik penyajian b. Pendukung penyajian materi c. Kelengkapan penyajian

Sumber: Balitbang Kemendikbud RI (2017) dan hasil pengembangan oleh peneliti.

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dimaksudkan untuk penilaian dan informasi keterbacaan materi yang dikembangkan. Untuk validasi bahasa

dilakukan oleh dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang ahli dalam ketepatan dan kesesuaian Bahasa dan Sastra Indonesia, ahli bahasa yang dimaksud adalah Ibu Ayu Setiyo Putri, S.Pd., M.Pd.

Indikator sebagai tolak ukur pada kisi-kisi lembar penilaian ahli bahasa, adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

Aspek yang direview	Indikator
1. Aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	a. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir peserta didik b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan sosial-emosional peserta didik
2. Aspek keterbacaan	a. Keterbacaan peserta didik terhadap pesan
3. Kelugasan	a. Ketepatan struktur kalimat b. Kebakuan istilah
4. Koherensi dan keruntutan alur pikir	a. Keteraturan antar sub/sub bab/kalimat/alinea b. Keutuhan makna dalam bab/sub bab/alinea
5. Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	a. Ketepatan tata bahasa b. Ketepatan ejaan
6. Penggunaan istilah dan simbol/lambang	a. Konsistensi penggunaan istilah b. Konsistensi penggunaan simbol/lambang c. Ketetapan penulisan nama ilmiah/asing

Sumber: Balitbang Kemendikbud RI (2017) dan hasil pengembangan oleh peneliti.

4) Validasi Praktisi

Validasi ahli praktisi ditujukan untuk memperoleh informasi terkait penilaian pada interaktivitas media pembelajaran *powerpoint* dan kelayakannya. Validasi praktisi dilakukan oleh Ibu Krismiriyanti, S.Pd., selaku guru mata pelajaran ekonomi kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung.

Indikator sebagai tolak ukur pada kisi-kisi lembar penilaian untuk praktisi disusun berdasarkan BSNP yang diharuskan memuat aspek kelayakan isi, penyajian, pendekatan pembelajaran, proses evaluasi, dan manfaat (Balitbang Kemendikbud RI, 2017).

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Praktisi

Aspek yang direview	Indikator
1. Aspek kelayakan isi	a. Kesesuaian KI & KD b. Keakuratan materi c. Pendukung materi pembelajaran d. Kemutakhiran materi
2. Aspek kelayakan penyajian	a. Teknik penyajian b. Pendukung penyajian materi c. Penyajian pembelajaran
3. Aspek kelayakan bahasa	a. Lugas b. Komunikatif c. Interaktif

Sumber: Balitbang Kemendikbud RI (2017) dan hasil pengembangan oleh peneliti.

2. Perbaikan Produk Tahap I

Setelah produk selesai divalidasi ahli dan praktisi, maka dapat diketahui kelemahan dan atau kekurangan dari media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang dikembangkan. Kelemahan tersebut selanjutnya direvisi untuk dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

3. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat, berikutnya diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dengan 3 (tiga) tahapan yakni uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelas (uji secara terbatas). Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui tingkat interaktivitas dan efektivitas media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada peserta didik beserta dampak positifnya dalam kegiatan pembelajaran peserta didik.

1) Uji coba satu-satu

Tahap uji ini dilaksanakan untuk mengetahui respon peserta didik melalui data angket/kuesioner yang ditabulasi untuk evaluasi kualitatif serta kuantitatif terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji ini dilaksanakan dengan memberikan angket kepada peserta didik dalam jumlah terbatas untuk mengetahui respon maupun tanggapan dari peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang telah dikembangkan terutama terkait dengan tampilan media dan penyajian materi pembelajaran.

2) Perbaikan Produk Tahap II

Setelah produk selesai diujicoba satu-satu kepada 3 (tiga) peserta didik terpilih, maka dapat diketahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kekurangan dalam aspek tampilan media maupun kejelasan materi yang disajikan pada saat media digunakan oleh peserta didik pada saat uji coba satu-satu tersebut. Kekurangan pada media pembelajaran interaktif tersebut kemudian diperbaiki untuk dapat menghasilkan produk media yang lebih baik dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya yakni uji coba pada kelompok kecil.

3) Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan maksud untuk mengetahui respon peserta didik dan data evaluasi kualitatif serta kuantitatif terkait produk yang dikembangkan. Uji coba kelompok

kecil dilaksanakan dengan memberikan angket kepada peserta didik dalam jumlah terbatas untuk mengetahui respons maupun tanggapan dari peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang telah dikembangkan terkait dengan aspek visualisasi/tampilan media, penyajian materi, dan manfaat dari media setelah penggunaan melalui uji coba tersebut.

4) Perbaikan Produk Tahap III

Setelah produk selesai diujicobakan dalam kelompok kecil yakni kepada 9 (sembilan) peserta didik terpilih, maka dapat diketahui apakah produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki masalah, kendala, dan atau ketidaksesuaian yang terjadi pada saat penggunaan produk dalam uji coba tersebut. Permasalahan, kendala, maupun ketidaksesuaian yang terjadi baik pada aspek visualisasi/tampilan, penyajian materi, dan atau manfaat dari media tersebut untuk selanjutnya dapat diperbaiki guna menghasilkan produk yang lebih baik sehingga dapat diujicobakan lebih lanjut pada uji coba kelas secara terbatas.

5) Uji coba kelas (uji secara terbatas)

Uji coba kelas (uji secara terbatas) ini dilakukan sebagai uji coba terakhir sebelum dilaksanakan evaluasi formatif. Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah untuk memperoleh saran, masukan, dan perbaikan yang berdampak positif terhadap media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang telah dikembangkan. Dalam tahap terakhir ini, peserta didik diberikan akses untuk menggunakan media media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada kegiatan pembelajaran materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi. Kemudian, peserta didik diberikan kebebasan untuk menyampaikan tanggapan dan atau pendapatnya terkait dengan kendala maupun kesulitan yang dialami pada saat proses pembelajaran yang

berlangsung menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang dikembangkan.

6) Perbaikan Produk Tahap IV

Setelah produk selesai diujicobakan pada kelas terbatas, maka dapat diketahui apakah media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang dikembangkan sudah sesuai dan layak untuk digunakan lebih lanjut dalam proses pembelajaran berikutnya. Namun, apabila masih terdapat kendala dan kesulitan yang dialami peserta didik pada saat penggunaan media tersebut maka harus dilakukan perbaikan kembali sesuai dengan letak kesulitan maupun kendala yang ditemui oleh peserta didik untuk menghasilkan media yang lebih baik dan efektif, sehingga media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* dapat diujikan melalui tes formatif untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan ketertarikan dan hasil belajar peserta didik.

Populasi pada penelitian pengembangan ini adalah seluruh kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung di semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024 yang terdiri dari 4 kelas dengan keseluruhan jumlahnya adalah 134 peserta didik, yakni sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Jumlah Siswa Kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2023/2024

Kelas XII IPS	Jumlah Siswa berdasarkan Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
	Laki-laki	Perempuan	
1	20	14	34
2	16	18	34
3	17	16	33
4	18	15	33
Total	71	63	134

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA N 14 Bandar Lampung.

Berdasarkan data tabel jumlah kelas dan peserta didik pada jurusan IPS SMA N 14 Bandar Lampung tersebut diatas, sampel dalam penelitian pengembangan ini adalah kelas XII IPS 4 yakni sebagai kelas uji coba penerapan dan penilaian kelayakan media pembelajaran melalui angket (kuesioner) dan instrumen soal tes. Untuk penetapan kelas uji coba didasarkan atas kriteria kompleksitas tingkat kognitif peserta didik dalam suatu kelas dengan kesesuaian tingkat perkembangan peserta didik yang lain, yang kemudian untuk ketepatan kelas sampel direkomendasikan oleh guru mata pelajaran ekonomi SMA N 14 Bandar Lampung, serta didasarkan pula pada kriteria peneliti yakni peneliti menerapkan model tes dalam bentuk “*pre-test and post-test one group design*” yaitu penelitian yang dilakukan hanya menggunakan satu sampel sebagai kelompok eksperimen tanpa ada kelas kontrol atau kelas pembandingan. *Design pre-test and post-test* ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3. 6 *Pre-test dan Post-test One Group Design*

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono, (2018).

Keterangan:

O₁ : Tes Awal

X : Perlakuan (*treatment* menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*)

O₂ : Tes Akhir

4. Revisi/Perbaiki Produk Tahap V

Revisi terhadap produk penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang lebih menarik, interaktif, dan dapat digunakan dengan baik sampai dihasilkan produk akhir. Namun, apabila produk yang dihasilkan belum sempurna

maka selanjutnya dapat dilakukan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang dibuat, sehingga mampu menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan lebih lanjut oleh tenaga pendidik maupun sekolah.

D. Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang valid dan layak pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi peserta didik di SMA N 14 Bandar Lampung melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan lima jenis teknik pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, dokumentasi, angket (kuesioner) dan tes.

1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi sekolah beserta fasilitas pendukung penggunaan media pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat pengumpulan data analisis kebutuhan (*need assesment*) dan pada tahap pertama analisis yakni *front-end analysis* (analisis temuan awal).

2) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menganalisis dan mengetahui kebutuhan dan keterbatasan peserta didik dan guru terkait media pembelajaran. Teknik wawancara ini dilaksanakan pada saat pengumpulan data analisis kebutuhan (*need assesment*) dan pada tahap analisis kedua yakni *learner analysis* (analisis peserta didik).

3) Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh gambaran langsung tempat penelitian, meliputi proses pembelajaran yang berlangsung dan media yang digunakan, buku-buku yang relevan, fasilitas kelas yang mendukung penggunaan media pembelajaran, laporan kegiatan, foto, dan data yang relevan dengan penelitian. Kegiatan dokumentasi dilakukan pada saat penelitian pendahuluan yakni ketika pengumpulan data analisis kebutuhan (*need assesment*), dan pada saat penelitian dilaksanakan.

4) Angket (Kuesioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penyebaran sejumlah pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Teknik dilakukan pada saat pengumpulan data analisis kebutuhan (*need assesment*) peserta didik pada studi pendahuluan, kemudian untuk mengetahui dan mengukur tingkat kevalidan dan atau kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan yakni media pembelajaran *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi yang dilakukan oleh validator ahli media, materi, bahasa, dan praktisi.

5) Tes

Tes yakni salah satu bentuk teknik yang diterapkan untuk melakukan proses pengukuran, yang dalam prosesnya memuat berbagai macam pertanyaan, pernyataan, dan atau serangkaian tugas yang harus diselesaikan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku dari peserta didik (Arifin, 2016: 118). Tes yang akan dilaksanakan dalam penelitian pengembangan ini yakni tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*). Model *pre-test* dan *Post-test* yang akan digunakan adalah “*pre-test dan Post-test one group design*” yaitu penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol atau kelas pembanding. Kemudian untuk bentuk tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebagai instrumen tes untuk

mengetahui apakah tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta didik pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi akan mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*.

F. Jenis dan Teknik Analisis Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu berupa data kualitatif dan kuantitatif.

1) Data Kualitatif

Data kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini didapatkan pada saat studi pendahuluan (observasi dan wawancara), validasi produk (saran dan masukan dari validator ahli dan praktisi), dan uji satu-satu, uji kelompok kecil, dan uji kelas secara terbatas (saran dan masukan dari peserta didik).

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari validasi produk (lembar ceklis/ penilaian produk oleh validator ahli dan praktisi), uji satu-satu, uji kelompok kecil, uji kelas secara terbatas (penilaian peserta didik), dan hasil dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) peserta didik pada uji kelas.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* pada tahap uji ahli dan praktisi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yakni menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Penjabaran tahap dari analisis deskriptif dan inferensial adalah sebagai berikut.

1) Analisis Data Deskriptif

Tahapan dalam analisis data menggunakan statistik deskriptif yakni sebagai berikut:

- a. Angket (kuesioner) yang telah diisi oleh responden diperiksa kelengkapan jawabannya, selanjutnya disusun sesuai kode jawaban;
- b. Mengkuantifikasi jawaban setiap pertanyaan yang diajukan ke responden dengan memberikan skor sesuai dengan bobot yang telah ditetapkan;
- c. Membuat tabulasi data;
- d. Menghitung skor dari setiap komponen angket (kuesioner) dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban subjek

$\sum x$ = Jumlah jawaban tertinggi

Berikut ini adalah kriteria kelayakan skor validasi ahli dalam penelitian dan pengembangan ini:

Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan

Skor rata-rata	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Tidak Layak

Sumber: Sugiyono, (2016).

- e. Skor penilaian kemudian dipindahkan dalam tabel untuk mempermudah dalam membaca hasil penilaian. Penentuan kriteria kualitatif dilakukan sebagai berikut:
 - 1) Melakukan perhitungan skor total ideal/ maksimum
 - 2) Melakukan perhitungan skor terendah
 - 3) Menentukan range kriteria kualitatif
 - 4) Menentukan lebar interval

Penentuan kriteria kualitatif yang diterapkan pada penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada uji ahli dan praktisi untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan dan pada peserta didik untuk mengukur efektivitas dan interaktivitas dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Berikut ini kriteria kualitatif yang diterapkan pada penelitian pengembangan ini.

- a) Kriteria kualitatif uji ahli, uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji kelas (uji secara terbatas).

Tabel 3. 8 Skor Penilaian Berdasarkan Skala *Likert*

Jawaban	Skor
Sangat setuju/Selalu/Sangat Positif	4
Setuju/Sering/Positif	3
Tidak Setuju/Hampir Tidak Pernah/Negatif	2
Sangat Tidak Setuju/Tidak Pernah	1

Sumber: Sugiyono, (2015).

- b) Kriteria kualitatif uji kelas (*pre-test* dan *post-test*)

Tabel 3. 9 Kriteria Skor Penilaian

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi
> 80	Sangat baik
> 60 – 80	Baik
> 40 – 60	Cukup
> 20 – 40	Kurang
≥ 20	Sangat kurang

Sumber: Widoyoko, (2016).

2) Analisis Data Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan

iSpring suite 10 yang didapatkan dari hasil *Post-test* peserta didik. Kemudian data hasil *Post-test* peserta didik akan diuji normalitas dan homogenitasnya. Namun, dalam desain *pre-test* dan *post-test one group design* sampel hanya terdiri dari satu kelas yang berarti data hasil *pre-test* dan *post-test* berasal dari varians sampel yang sama. Pengujian ini dilakukan sebagai uji prasyarat analisis. Selanjutnya, hasil uji prasyarat akan digunakan sebagai dasar dalam pengujian lebih mendalam terhadap kemampuan kognitif peserta didik.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diuji berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian pengembangan ini uji normalitas untuk data hasil belajar materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi pada aspek kognitif dilakukan dengan menggunakan uji normalitas menggunakan *Skewness* dan *Kurtosis* dengan $\alpha = 0,05$ melalui bantuan *software IBM SPSS 25*. Langkah pertama dalam uji normalitas ini adalah dengan menentukan terlebih dahulu hipotesis dari pengujiannya, yakni sebagai berikut:

H_0 : data berdistribusi secara normal

H_1 : data tidak berdistribusi secara normal

Kriteria:

Nilai kemiringan/*Skewness* dan keruncingan/*Kurtosis* yang ditoleransi agar suatu data masih dikatakan normal adalah -2 sampai +2.

Jika nilai *Skewness/Std. Error* dan nilai *Kurtosis/Std. Error* dari hasil perhitungan berada di interval tersebut, maka data dikatakan normal. Yakni rasio *Skewness-Kurtosis* berada di antara -2 dan +2.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data dari sampel yang diuji dalam penelitian berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen. Namun dalam penelitian pengembangan ini, diasumsikan bahwa dua data berbeda (data *pre-test* dan *post-test*) berasal dari satu sampel yang sama melalui penerapan desain *pre-test post-test one group design*, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari variansi yang sama atau homogen. Berdasarkan hal tersebut, maka uji homogenitas tidak perlu dilakukan.

c) Uji *t* (Uji Hipotesis)

Uji *t* merupakan teknik atau cara yang dipakai untuk menentukan signifikansi perbandingan (membandingkan nilai rata-rata dari suatu kelompok dengan rata-rata dari kelompok lain). Uji *t* ini dapat dilakukan dengan syarat data harus berdistribusi normal dan homogen. Uji *t* yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah *Paired Sampel t Test* (uji *t* dua sampel berpasangan), jenis uji *t* ini digunakan untuk menguji data sampel sehingga dapat diketahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dari dua sampel bebas tersebut. Dua sampel yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini adalah sampel yang sama namun memiliki dua data.

Hipotesis yang telah ditentukan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*.

H_1 : Ada perbedaan rata-rata hasil belajar materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi peserta didik sebelum menggunakan

media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*.

Uji hipotesis ini menggunakan uji komparatif sampel berpasangan atau dependen melalui uji t yakni *Paired Sampel T Test* yang dibantu dengan *software IBM SPSS 25*. *Paired sample t-test* merupakan uji beda dari dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan ini merupakan subjek yang sama tetapi mengalami perlakuan (*treatment*) yang berbeda. Penggunaan model uji beda ini adalah untuk menganalisis model penelitian dengan penerapan *pre-post* atau sebelum dan sesudah (Ghozali, 2018).

Kriteria pengujian yang digunakan adalah apabila taraf signifikansi kurang dari 0,05 (*Sig.* < 0,05) maka H_0 ditolak. Hal ini berarti ada perbedaan rata-rata hasil belajar materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*. Dan sebaliknya, apabila taraf signifikansi lebih dari 0,05 (*Sig.* > 0,05) maka H_0 diterima yang berarti tidak ada peningkatan hasil belajar materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* dan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10*.

Rumus uji *t* dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(rumus *t-test sampel related*/berpasangan)

Keterangan:

$\bar{X}_1$ = Rata-rata sampel 1 (sebelum perlakuan)

$\bar{X}_2$ = Rata-rata sampel 2 (setelah perlakuan)

S_1 = Simpangan baku sampel 1 (sebelum perlakuan)

S_2 = Simpangan baku sampel 2 (setelah perlakuan)

S_1^2 = Varians sampel 1 (sebelum perlakuan)

S_2^2 = Varians sampel 2 (setelah perlakuan)

2 = Jumlah sampel setelah perlakuan

r = Korelasi antar dua sampel

Terdapat beberapa asumsi dan pertimbangan pada saat memilih rumus *t-test sampel related (paired sampel t-test)* yakni sebagai berikut:

1. Apakah data berdistribusi normal dan homogen (berasal dari varians sampel yang sama). Untuk mengetahui hal tersebut, maka diperlukan uji normalitas dan homogenitas. Namun uji homogenitas pada data sampel penelitian ini tidak perlu dilakukan sebab sampel yang digunakan hanya terdiri dari satu sampel (*one group design*), sehingga dapat disimpulkan bahwa data sampel berasal dari varians yang sama.
2. Kedua kelompok data merupakan data dependen (berpasangan/saling berhubungan).
3. Jenis data yang digunakan merupakan data *numeric* dan kategorik (dua kelompok data).
4. Nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan df (*degree of freedom*) = $N - k$, khusus untuk *paired sampel t-test* $df = N - 1$, kemudian bandingkan nilai t_{hitung} dengan $t_{tabel} = \alpha, n-1$.

Kriteria pengujian pada penelitian pengembangan ini yakni H_0 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan taraf signifikansi yaitu 0,05 dan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Berikutnya pada uji efektivitas pengembangan produk ini terdapat dua hipotesis yakni H_0

(hipotesis nol) dan H_1 (hipotesis alternatif) dengan rincian hipotesis sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan yang signifikan.

H_1 : ada perbedaan yang signifikan.

H_0 diterima atau H_1 ditolak apabila nilai taraf signifikansi yang diperoleh $> 0,05$ atau (*Sig.* $> 0,05$), dan H_0 ditolak atau H_1 diterima apabila nilai taraf signifikansi $< 0,05$ atau (*Sig.* $< 0,05$) (Sugiyono, 2009).

Penelitian pengembangan ini adalah studi yang memperbaiki dan mengembangkan kembali penelitian berdasarkan pada data yang didapatkan dari sumber baik secara langsung maupun tidak langsung, kemudian dilakukan pengembangan kembali untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Data hasil dari penilaian formatif dibuat, diuraikan, dan ditelaah kemudian disajikan dalam format tabel serta presentase. Berikutnya, hasil dari uji satu-satu telah direvisi. Kemudian hasil revisi tersebut akan digunakan pada tes kelas dan penilaian formatif yang kedua akan dilakukan. Selanjutnya, data hasil penilaian formatif kedua akan diuji dan digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang valid dan layak pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model dan desain penelitian instruksional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).
2. Hasil penilaian yang diperoleh pada tahap validasi ahli dan praktisi menunjukkan presentase skor total yakni sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil penilaian dari peserta didik pada tahap uji satu-satu menunjukkan presentase skor total sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil penilaian dari peserta didik pada tahap uji secara terbatas mendapatkan presentase skor total sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil dari penilaian-penilaian tersebut diketahui bahwa media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan lebih lanjut dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* terbukti dapat meningkatkan ketertarikan/minat belajar peserta didik dalam proses pembelajarannya di kelas yakni pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi, yang dapat dilihat dari respon dan jawaban peserta didik pada tahap uji satu-satu maupun kelompok kecil, dan pada

saat evaluasi media oleh peserta didik. Setelah penggunaan media pembelajaran tersebut, peserta didik mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang baru dan menarik membuat mereka lebih bersemangat ketika belajar, membuat proses belajar peserta didik juga lebih interaktif, sehingga mereka (peserta didik) menjadi termotivasi untuk bisa belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

4. Media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi pada Siswa kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung yang ditunjukkan melalui pengujian perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test one group design* dengan uji *t* (uji hipotesis). Hasil penilaian melalui uji *t-test (paired sample t-test)* *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen mengungkapkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh dari uji *t* yakni 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari $\alpha = 0,05$ yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen, yakni hasil *post-test* kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil *pre-test*.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* yang valid dan layak untuk meningkatkan ketertarikan/minat belajar, dan hasil belajar pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk Siswa kelas XII IPS SMA N 14 Bandar Lampung ini dapat dimanfaatkan dan digunakan lebih lanjut sebagai media dan sumber belajar yang dapat menunjang proses pembelajaran Ekonomi. Terlebih produk pengembangan ini dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan (*need assesment*) peserta didik dan guru, sehingga media yang dikembangkan representatif untuk digunakan lebih lanjut dalam proses

pembelajaran pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi untuk Siswa SMA N 14 Bandar Lampung.

Berikutnya, produk pengembangan media ini juga layak dan relevan digunakan oleh peserta didik, guru ataupun sekolah untuk mendukung proses pembelajaran serta meningkatkan minat, ketertarikan, dan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut didukung oleh kompleksitas komponen media yang dikembangkan mulai dari format, desain, isi materi, dan rancangan produk media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang bersifat umum dengan *format flash html5*, dan dapat diakses serta digunakan secara luas oleh peserta didik maupun guru mata pelajaran.

Apabila media pembelajaran interaktif *powerpoint* ini hendak digunakan oleh peserta didik, guru, sekolah, maupun lembaga lainnya, maka sebaiknya memperhatikan beberapa aspek berikut, yakni; Pertama, pengguna harus terlebih dahulu meninjau untuk memastikan kesesuaian media yang akan digunakan dengan materi pembelajaran yang disajikan dan kurikulum yang diterapkan. Kedua, perlunya penyesuaian oleh pengguna terkait dengan metode dan tahapan pembelajaran yang digunakan lebih lanjut.

C. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan *iSpring suite 10* pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi yang dilakukan, produk media pembelajaran interaktif ini efektif dalam meningkatkan minat, ketertarikan, dan hasil belajar peserta didik pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi. Oleh karena hal tersebut, saran yang diajukan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Kepada Peserta Didik

Peserta didik dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan minat, ketertarikan, dan hasil belajarnya. Media pembelajaran interaktif *powerpoint* berbantuan

iSpring suite 10 ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baru melalui penggunaannya dalam proses belajar, selain itu media pembelajaran interaktif ini juga memudahkan pemahaman materi yang disajikan dalam media tersebut, serta dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat, ketertarikan, dan hasil belajarnya.

2. Kepada Guru

Guru dapat melakukan langkah pengembangan media dan bahan ajar yang relevan serta sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan potensi peserta didik. Sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat mempermudah penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Guru sebaiknya menyajikan media pembelajaran dengan mengutamakan ketertarikan, keaktifan, dan interaktifitas antara peserta didik dengan media dan lingkungan belajarnya.

3. Kepada Pihak Sekolah

Pihak sekolah dapat mempertimbangkan penyediaan media dan sumber belajar yang inovatif, relevan, dan interaktif dalam proses pembelajaran. Media dan sumber belajar yang disediakan sebaiknya bersifat adaptif dan sesuai dengan kondisi kebutuhan peserta didik, serta mengedepankan peningkatan keaktifan dan interaktifitas peserta didik seperti dengan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat mendorong dalam peningkatan minat, ketertarikan, dan hasil belajar peserta didik.

4. Kepada Peneliti Lain

Media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan minat, ketertarikan dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajarannya. Maka dari itu, diperlukan adanya inovasi dari peneliti yang lain agar peserta didik dan guru dapat menambah pilihan alternatif media pembelajaran yang lebih relevan dan efektif dengan menyesuaikan aspek kondisi dan

kebutuhan peserta didik dan guru yang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *powerpoint* ini hanya difokuskan pada materi Akuntansi sebagai Sistem Informasi. Oleh karena hal tersebut, diperlukan adanya penelitian lain yang dapat menguji dengan lebih lanjut dan kritis terkait dengan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan minat, ketertarikan, dan hasil belajar dari peserta didik pada materi ekonomi yang lebih beragam maupun dalam mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (2022). "Benarkah Fasilitas Teknologi Informasi Di Sekolah Berpengaruh Terhadap Prestasi Akademik Siswa?" *pusdatin.kemdikbud.go.id*. <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/benarkah-fasilitas-teknologi-informasi-di-sekolah-berpengaruh-terhadap-prestasi-akademik-siswa/>. Diakses pada 12 April 2022.
- Anggraini, M.S.A., Sartono, E.K.E., & Kus, E. (2019). "Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Ramah Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SD." *Jurnal Teknologi Pendidikan*.57-77.
- Anwar, F. Dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). "Multimedia Interaktif Berbasis ISpring Suite 8." *Jurnal Education and development*. 381-389.
- Arsyad. A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Aryadillah, & Fitriansyah, F. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran (Teori dan Praktik)*. Cibinong, Jawa Barat: Herya Media.
- Balitbang Kemendikbud RI. (2017). *Buku Teks Dan Pengayaan: Kelengkapan dan Kelayakan Buku Teks Kurikulum 2013 Serta Kebijakan Penumbuhan Minat Baca Siswa*. Jakarta: Puslitjakdikbud.
- Bistari, B. (2017). Konsep dan indikator pembelajaran efektif. *Jurnal kajian pembelajaran dan keilmuan*, 1(2), 13-20.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Dzaky, N. D. L., Suprianto, B., Rijanto, T., & Kholis, N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Ispring Android Dengan Training Kit Robot Lengan Pada Submateri Perencanaan Aplikasi Sederhana Pengendali Mikrokontroler. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11 (03), 457-470.
- Fikri, H., & Madona, A.S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Firdha, N., & Zulyusri, Z. (2022). "Penggunaan ISpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif." *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*. 101-106.
- Fitria, A.D., dkk. (2017). "Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati di Kelas X di SMA 1 Pitu Riase Kab. Sidrap." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 14-28.
- Fitriawati, N.S., & Harmanto, H. (2023). "Pengembangan PPT *ISpring Suite* Materi Sumpah Pemuda dalam Meningkatkan Sikap Multikultural Siswa Kelas VIII UPT SMPN 1 Gresik." *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*. 64-80.
- Fuadiah, N. F. (2021). Integrasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Gunawan, G., & Ritonga, A.A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers.
- Hala, N. A. B., Blegur, I. K. S., & Garak, S. S. (2023). Pemanfaatan Powerpoint dan Ispring Suite Dalam Mendesain Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Tematik: Jurnal Konten Pendidikan Matematika*, 1(2), 39-45.
- Hanisah, Y.I., & Yulinda, R. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *ISpring suite 10* pada Materi Reproduksi Tumbuhan untuk Mengukur Hasil Belajar." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 6-16.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group: Klaten, Jawa Tengah.
- Hengki, R., Sirih, M., & Darlian, L. (2022). "Pengembangan Media *Powerpoint* Berbantu Aplikasi *ISpring Suite 9* Sebagai Sumber Belajar Materi Sel Sekolah Menengah Atas." *AMPIBI: Jurnal Alumni Pendidikan Biologi*. 78-83.
- Himmah, F., & Martini. (2017). "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *ISpring Suite 8* pada Sub Materi Zat Aditif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII." *E-Journal Unesa*. 73-82.
- HM, M. (2019). Menciptakan Pembelajaran Efektif Melalui *Hypnoteaching*. Ekspose: *Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 16 (2), 469.
- Indrawan, I., dkk. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jawa Tengah: CV. Pena Persada.

- Indriyani, V., dkk. (2019). Literasi Baca Tulis dan Inovasi Kurikulum Bahasa. *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. 108-118.
- Irawan, R. (2022). *Konsep Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV. Eureka Media Aksara.
- Khasanah, I. M., Nuvitalia, D., & Wakhyudin, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Siar (Siklus Air) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Kelas 5 Sd Islam Syahidin Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 556-567.
- Kristanto, A. *Media Pembelajaran*. (2016). Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Kusuma, L.D., & Sugito, A.M. (2021). “Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika.” *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 31-51.
- Mardiansyah, Zen, Z., dkk. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *ISpring Suite* pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP.” *Jurnal Family Education*. 37-42.
- Meidita, A.C., & Susilowibowo, J. (2021). “Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook sebagai Pendukung Pembelajaran Administrasi Pajak dengan Kompetensi Dasar PPh Pasal 21.” *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2217-2231.
- Muchtar, F. Y., & Nasrah, N. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis I-Spring presenter untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520-5529.
- Nurdini. (2015). *Piramida Pembelajaran Edgar Dale (1946)*. Online. Tersedia di : <http://nrdndini.blogspot.com/2015/12/piramida-pembelajaran-edgar-dale-1946.html>. [Diakses pada tanggal 07 Juni 2024].
- Nurseto, T. (2011). “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik.” *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 19-35.
- Pranata, S.A., & Wardani, D.P. (2015). “*Diary Of Dyscalculia* untuk Anak Berkesulitan Belajar Matematika.” *Jurnal Profesi Pendidik*. 86-96.
- Pratiwi, K. I., & Guspatni, G. (2022). Praktikalitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint-Ispring Terintegrasi Multipel Representasi Kimia Dan Pertanyaan Prompting Materi Sifat Koligatif Larutan Kelas XII MIPA SMA/MA. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(3), 1869-1875.

- Prihadi, Adhitya, Ryan Permana, & Matsun. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Materi IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMPN 3 Sungai Kakap." *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*. 186-198.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123-131.
- Rochma, V.A., & Ibrahim, M. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *ISpring Suite* 8 Pada Materi Bakteri Untuk Siswa Kelas X SMA." *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*. 312-320.
- Rosanti, S., Hamdani, N. A., & Maskur, M. (2020). Penerapan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Menulis Bahasa Inggris Pada Pokok Bahasan Offering Help Di Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Pembelajaran*, 5(1).
- S., Alam. (2018). *Ekonomi Kelompok Peminatan Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMA/MA Kelas XII*. Jakarta: Erlangga.
- Salma. A., & Aini, S. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Power-Point Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Larutan Penyangga terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan MIPA*. 514-519.
- Saputri, H., Winarti, A., & Sholahuddin, A. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Sederhana Powerpoint-Ispring: Kelayakan untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Penguasaan Konsep Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, 6(2).
- Sari, I. P. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Ispring Suite Terhadap Peningkatan Kemampuan Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 4 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 4(1).
- Sari, M.P., & Ridwan, R. (2020). "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *ISpring Suite* 9 Pada Pembelajaran IPA Kelas IX Di SMP Negeri 5 Panyabungan." *Jurnal Penelitian Ipteks*. 216-223.
- Sinaga, R. M., Trisnaningsih, T., & Pujiati, P. (2019). Development of Learning Media Based on Mobile Learning Applications. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 9(1), 50-58.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.

- Sumargono, S., Susanto, H., & Rachmedita, V. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan *ISpring Suite* 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta." *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. 82-99.
- Sumiyati, S., Anriani, N., & Setiani, Y. (2021). Pengembangan Media Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi Abad 21. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(1), 43-53.
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutarsih, T., & Hasyiyati, A.N. (2018). *Statistik Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (P2TIK) Sektor Pendidikan 2018*. Jakarta: BPS-Statistics Indonesia.
- Syafita, J., & Nurmainira, N. (2022). "Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Berbasis *ISpring suite* 8 pada Tema Peduli terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SDN 101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*. 161-172.
- Tunggawardhani, D., & Susanti, S. (2022). "Pengembangan Bahan Ajar E Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Materi Pajak Penghasilan (PPH) Pasal 21." *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4638-4650.
- Waruwu, A. B. C. & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(1), 298-305.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Interaktif*. Jember, Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Yulaika, N.F., Harti, H., & Sakti, N.C. (2020). "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen, dan Keuangan*. 67-76.