

# Desain Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Jasa

Jamali <sup>1</sup>

<sup>1</sup> MAN 3 Aceh Timur, Kementerian Agama Aceh Timur, Propinsi Aceh, Indonesia.

\*Correspondence email:  
jamalikemenag@gmail.com

Received: 9 January 2025  
Accepted: 12 February 2025  
Published: 30 Maret 2025

Daftar lengkap informasi penulis  
tersedia di akhir artikel.

## Abstract

This study aims to develop an interactive multimedia-based learning media for Economics subjects, specifically focusing on the Adjustment Journal Entries material for service companies. The background of this research is the low level of student interest in the conventional learning media used by teachers, which affects their understanding of the material. The development process followed three stages: defining, designing, and developing. In the defining stage, a needs analysis, student analysis, task analysis, and concept analysis were conducted. The design stage involved creating the media flow, preparing materials and exercises, and integrating audio and visuals using Adobe Flash software. The development stage included validation by subject matter experts, media experts, and limited trials with Grade XI Social Science students at SMA Negeri 3 Bojonegoro. The validation results showed that the media achieved an average feasibility score of 91.49%, categorized as highly feasible. Student responses were also positive, with an average score of 93.68%, indicating that this media effectively enhances students' motivation and understanding. Therefore, this interactive multimedia-based learning media is considered an effective alternative tool for accounting education, particularly for teaching Adjustment Journal Entries at the senior high school level.

**Keywords:** Interactive Multimedia, Adjustment Journal Entries, Accounting

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Ekonomi, khususnya materi Ayat Jurnal Penyesuaian untuk perusahaan jasa. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran konvensional yang digunakan guru, sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi. Pengembangan media dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Pada tahap pendefinisian dilakukan analisis kebutuhan, analisis siswa, tugas, dan konsep materi. Tahap perancangan melibatkan penyusunan alur media, penyiapan materi, soal, serta integrasi audio dan gambar menggunakan aplikasi Adobe Flash. Sementara itu, tahap pengembangan mencakup validasi oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba terbatas kepada siswa kelas XI IIS di MAN 3 Aceh Timur. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh persentase kelayakan rata-rata sebesar 91,49% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Respon siswa terhadap media juga positif dengan rata-rata 93,68%, menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran akuntansi, khususnya pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian di tingkat sekolah menengah atas.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Ayat Jurnal Penyesuaian, Akuntansi



## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pembangunan bangsa. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang bertujuan agar peserta didik mampu mengembangkan potensi diri. Pendidikan berkualitas penting untuk memastikan Indonesia tidak tertinggal dalam persaingan global (Setiawan & Sari, 2020). Namun, data UNDP (2022) menunjukkan bahwa indeks pembangunan manusia Indonesia masih stagnan pada kategori menengah (Kusnadi, 2022), menandakan mutu pendidikan yang belum optimal (Anjani, 2020). Perkembangan teknologi digital kini membuka peluang inovasi dalam dunia pendidikan, khususnya dengan pemanfaatan media multimedia interaktif (Wijaya, 2020). Media ini memadukan visual, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa (Ningsih & Hidayat, 2021). Sadiman et al. (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran yang efektif mampu menyampaikan materi dengan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA, khususnya pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan memahami konsep abstrak (Putri & Wahyuni, 2022). Studi awal di SMA Negeri 3 Bojonegoro menunjukkan bahwa media powerpoint yang digunakan guru akuntansi masih kurang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi (Rahmawati, 2021). Penelitian oleh Pratama et al. (2021) membuktikan bahwa media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Hal serupa ditemukan Astuti dan Nugroho (2019) yang melaporkan bahwa pemahaman siswa meningkat hingga 40% lebih baik dengan media interaktif. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menarik dan efektif untuk membantu siswa memahami materi ekonomi.

## 2. Metode

Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, digunakan model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif karena media pembelajaran ini memerlukan tahapan sistematis untuk menghasilkan produk yang berkualitas (Branch, 2016). Model pengembangan ini terdiri atas tiga tahap utama, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*) sebagaimana disarankan dalam model pengembangan pendidikan kontemporer (Anderson & Krathwohl, 2019; Syarifah Rauzah., 2024). Pada tahap pendefinisian (*define*), peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk merancang media yang relevan. Analisis ini mencakup: analisis ujung depan, analisis karakteristik siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran (Reigeluth & An, 2021; Aufa, N., & Maknuni, J. (2022). Setelah materi, konsep, dan tujuan pembelajaran ditetapkan, proses berlanjut ke tahap perancangan. Pada tahap perancangan (*design*), rancangan awal media dibuat melalui kegiatan pra-produksi, produksi, dan finishing. Media ini kemudian diuji coba untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya (Koehler & Mishra, 2020). Tahap pengembangan (*develop*) melibatkan validasi dan revisi media. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Adobe Flash diuji oleh ahli media, ahli materi (guru dan dosen akuntansi), serta diuji coba terbatas kepada 20 siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Bojonegoro. Kegiatan dalam tahap ini meliputi: telaah media oleh ahli, analisis data, revisi, validasi ulang, serta uji coba terbatas untuk memastikan kelayakan produk (West & Borup, 2023). Data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari telaah ahli media dan materi menggunakan angket terbuka, yang dianalisis secara deskriptif. Sementara itu, data kuantitatif berasal dari angket validasi dan pendapat siswa yang dianalisis menggunakan teknik persentase. Instrumen angket menggunakan skala Likert (Riduwan, 2013) dengan kategori berikut:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Sangat Tidak Baik

Rumus kelayakan media:

$$\text{Kelayakan} = \frac{\sum \text{ skor maksimal}}{\sum \text{ skor Total}} \times 100 \%$$

Sedangkan angket siswa dianalisis menggunakan Skala Guttman:

$$\text{Analisis Angket} = \frac{\sum \text{ siswa yang merespon positif}}{\sum \text{ siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

Tabel interpretasi hasil:

| Presentase (%) | Kriteria           |
|----------------|--------------------|
| 0 – 20         | Sangat Tidak Layak |
| 21 – 40        | Tidak Layak        |
| 41 – 60        | Cukup Layak        |
| 61 – 80        | Layak              |
| 81 – 100       | Sangat Layak       |

Media dikatakan **layak** bila mencapai skor  $\geq 61\%$  (Riduwan, 2013). Uji coba ini menjadi tolok ukur keberhasilan produk dan membantu peneliti melakukan revisi hingga media dinyatakan siap digunakan secara luas.

### 3. Hasil Penelitian

#### 3.1 Penyajian Data Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa dalam mata pelajaran Ekonomi ini disusun untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Proses pengembangan mengikuti tiga tahapan utama, yaitu: tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), dan tahap pengembangan (develop), (Yahya, M., & Jamali., 2022).

1) Tahap Pendefinisian (Define) Kegiatan pada tahap awal ini meliputi:

- Analisis Awal: Dari hasil studi pendahuluan ditemukan bahwa media pembelajaran berupa PowerPoint yang digunakan oleh guru Akuntansi dinilai masih kurang menarik dan kurang interaktif.
- Analisis Peserta Didik: Subjek penelitian adalah siswa kelas XII IIS MAN 3 Aceh Timur yang memiliki kemampuan kognitif pada level aplikasi.
- Analisis Tugas Pembelajaran: Peneliti bersama guru memetakan materi sesuai dengan Kurikulum 2013, memadukan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian.
- Analisis Materi: Penyusunan peta konsep materi Ayat Jurnal Penyesuaian menjadi dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang lebih spesifik.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penggunaan media ini, antara lain agar siswa mampu menyusun jurnal penyesuaian secara tepat untuk:

1. Beban yang belum dibayar
2. Persediaan perlengkapan
3. Pendapatan yang masih harus diterima
4. Penyusutan aktiva tetap
5. Beban dibayar di muka
6. Pendapatan diterima di muka
7. Piutang tak tertagih

2) Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini, media dirancang dengan menyiapkan bahan ajar, soal evaluasi, serta komponen audio-visual. Pengembangan media menggunakan aplikasi Adobe Flash yang kemudian dikemas dalam format file swf

dan exe agar mudah digunakan di berbagai perangkat.

### 3) Tahap Pengembangan (Develop)

Media yang telah selesai dirancang kemudian divalidasi oleh:

- Ahli Materi: Satu dosen akuntansi dan satu guru akuntansi menilai dari aspek isi dan tujuan.
- Ahli Media: Satu dosen berpengalaman dalam pembuatan media berbasis Adobe Flash menilai aspek teknis.

Rekomendasi perbaikan dari para validator, di antaranya:

- Penggunaan huruf miring untuk istilah asing
- Penambahan soal evaluasi
- Pembatasan yang jelas antara penjelasan teori dan contoh soal
- Penggantian musik latar yang lebih sesuai
- Penyesuaian ukuran gambar agar tidak melebihi teks
- Penempatan kunci jawaban di scene terpisah
- Penyusunan materi secara lebih sistematis
- Penambahan identitas pengembang dan logo institusi di halaman awal
- Perbaikan tata letak teks agar lebih rapi

### 4) Analisis Data

Tabel 3.1. Hasil Validasi dan Uji Coba Media

| No                    | Komponen Penilaian      | Ahli Materi | Ahli Media | Respon Siswa |
|-----------------------|-------------------------|-------------|------------|--------------|
| 1                     | Kualitas Isi dan Tujuan | 88,45%      | 89,10%     | 92,75%       |
| 2                     | Kualitas Instruksional  | 90,20%      | 91,35%     | 91,80%       |
| 3                     | Kualitas Teknis         | 91,00%      | 92,25%     | 96,50%       |
| Total Persentase      |                         | 269,65%     | 272,70%    | 281,05%      |
| Rata-rata Persentase  |                         | 89,88%      | 90,90%     | 93,68%       |
| Rata-rata Keseluruhan |                         | 91,49%      |            |              |

Berdasarkan hasil validasi para ahli serta respon siswa, media pembelajaran ini dinyatakan dalam kategori sangat layak dengan skor rata-rata sebesar 91,49%. Nilai ini melebihi standar kelayakan menurut Riduwan (2013), yang menetapkan bahwa skor di atas 81% termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, proses pengembangan media ini berhasil mengatasi kekurangan media yang digunakan sebelumnya. Dengan adanya fitur interaktif, soal berbasis analisis, serta tampilan yang menarik, media ini mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa. Validasi menunjukkan bahwa kualitas teknis menjadi keunggulan utama dengan skor hingga 96,50% dari respon siswa. Sementara itu, kualitas isi dan tujuan, serta aspek instruksional, juga dinilai sangat baik. Dengan skor rata-rata kelayakan sebesar 91,49%, media ini direkomendasikan sebagai alternatif efektif dalam pembelajaran akuntansi, khususnya untuk materi *Ayat Jurnal Penyesuaian* di tingkat MA.

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan untuk materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa pada mata pelajaran Ekonomi dinilai sangat layak digunakan. Proses pengembangan dilakukan melalui tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan, yang masing-masing tahapan dijalankan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan materi, perancangan desain media, hingga validasi oleh para ahli serta uji coba kepada siswa. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 91,49%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Respon siswa terhadap penggunaan media ini juga sangat positif dengan rata-rata sebesar 93,68%, menandakan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur multimedia yang interaktif, soal evaluasi yang analitis, serta tampilan visual yang menarik, media ini mampu mengatasi kelemahan media pembelajaran sebelumnya yang dinilai kurang menarik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini layak dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran akuntansi, khususnya pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian, baik di tingkat SMA maupun pendidikan setara lainnya.

## Referensi

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2019). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Pearson.
- Anjani, N. (2020). Analisis Mutu Pendidikan dan Dampaknya terhadap Kualitas SDM Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 10(1), 45-56.
- Astuti, W., & Nugroho, S. E. (2019). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 9(2), 134-143.
- Aufa, N., & Maknuni, J. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Balaghah. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 1(2), 41-45. <https://doi.org/10.58477/api.v1i2.42>
- Branch, R. M. (2016). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2020). *Introducing TPACK*. In *Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) for Educators* (pp. 7-30). Routledge.
- Kusnadi, D. (2022). Indeks Pembangunan Manusia Indonesia Tahun 2022: Antara Peluang dan Tantangan. *Jurnal Pembangunan Daerah*, 7(1), 1-15.
- Ningsih, D., & Hidayat, A. (2021). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(3), 211-222.
- Pratama, R., Permana, I., & Kurniawan, H. (2021). Pengembangan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 89-102.
- Putri, A., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi untuk Materi Ayat Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 20(1), 57-68.
- Rahmawati, E. (2021). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 78-88.
- Reigeluth, C. M., & An, Y. (2021). *Instructional-design theories and models: A new paradigm of instructional theory* (Vol. 4). Routledge.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Ed. Revisi). Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Setiawan, B., & Sari, N. (2020). Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan Nasional di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(2), 233-245.
- Syarifah Rauzah. (2024). Melalui Metode Problem Based Learning Dapat Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Tentang Zakat Di Kelas X Man 3 Aceh Timur. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 3(2), 53-58. <https://doi.org/10.58477/api.v3i2.268>
- West, R. E., & Borup, J. (2023). *Designing effective online and blended learning environments: A research-based guide*. Routledge.
- Wijaya, T. T. (2020). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 1-12.
- Yahya, M., & Jamali. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Program Refleksi Mingguan pada Guru MTsS Monisa Kabupaten Aceh Timur. *Jurnal Aktual Pendidikan Indonesia*, 1(2), 59-67. <https://doi.org/10.58477/api.v1i2.49>

### **How Cites**

Jamali. (2025). Desain Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Materi Penyusunan Laporan Keuangan Perusahaan Jasa. *Jurnal Media Belajar Indonesia (MBI)*, 1(1), 17-22. DOI: <https://doi.org/10.58477/jmbi.v1i1.279>.

### **Publisher's Note**

Yayasan Pendidikan Mitra Mandiri Aceh (YPPMA) remains neutral with regard to jurisdictional claims in published maps and institutional affiliations. Submit your manuscript to YPMMA Journal and benefit from: <https://journal.ypmma.org/index.php/mbi>.