

(META-ANALISIS) PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI DAN AKUNTANSI

Fitria Jayanti

Universitas Riau

fitriajayanti98@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mengapa Multimedia Interaktif penting untuk dikembangkan pada mata pelajaran ekonomi dan akuntansi. Metode penelitian ini adalah meta-analisis dengan sampel sebanyak 5 artikel yang diterbitkan dalam rentang waktu 2015-2020 pada jenjang SMA dan SMK. Penelitian Meta-Analisis menunjukkan kelayakan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Meta Analisis bersifat kuantitatif karena menggunakan perhitungan angka-angka untuk kepentingan kelayakan, yaitu untuk menyusun dan mengekstraksi informasi dari begitu banyak data yang tak mungkin dilakukan dengan metode lain. Berdasarkan kajian 5 jurnal tersebut dapat juga dilihat kelima jurnal tersebut semuanya menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*, namun dengan model penelitian yang bervariasi seperti model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D, model ADDIE (2 jurnal), Teori Borg dan Gall, Model menurut Bintoro. Selain itu diperoleh dari kajian 5 jurnal jenis materi yang digunakan sangat bervariasi dan diperoleh hasil uji validasi kelayakan materi tertinggi yaitu sebesar 93,34% dan yang terendah yaitu sebesar 84%. Selanjutnya jenis media yang digunakan sangat bervariasi dan diperoleh hasil uji validasi kelayakan media tertinggi yaitu sebesar 100% dan yang terendah yaitu 85,8%. Terakhir hasil uji coba kelayakan Produk tertinggi yaitu sebesar 90,15% dan yang terendah yaitu 80%. Hasil uji coba kelayakan produk kelima jurnal tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

Kata Kunci: Meta Analisis, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Ekonomi dan Akuntansi

Abstract

This study aims to analyze why Interactive Multimedia is important to be developed in economics and accounting subjects. This research method is a meta-analysis with a sample of 5 articles published in the 2015-2020 period at the SMA and SMK levels. Research Meta-Analysis shows the feasibility of interactive multimedia in learning. Meta-analysis is quantitative because it uses numerical calculations for the feasibility of interests, namely to compile and extract information from a large amount of data that is not possible with other methods. Based on the study of the 5 journals, it can also be seen that the five journals all use the Research and Development (R&D) type of research, but with various research models such as the 4D model modified to 3D, the ADDIE model (2 journals), Borg and Gall theory, the model according to Bintoro. In addition, it was obtained from a study of the 5 types of journal material used that varied greatly and the highest material feasibility validation test results were obtained, namely 93.34% and the lowest, namely 84%. Furthermore, the type of media used varied greatly and the highest media feasibility validation test results were obtained, namely 100% and the lowest, namely 85.8%. The final result of the highest product feasibility test was 90.15% and the lowest was 80%. The results of the product feasibility test for the five journals were included in the very feasible category.

Keywords: Meta-Analysis, Interactive Multimedia, Economics and Accounting Learning.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Di dalam aspek pendidikan selain menerapkan berbagai metode atau model pembelajaran yang menarik, guru dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sarana pembelajaran (Pangestu & Achmad, 2018).

Pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran telah dijelaskan oleh Kementerian Negara Riset dan Teknologi bahwa TIK sebagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2006).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di segala bidang memberikan pengaruh baik langsung maupun tidak langsung terhadap kualitas pembelajaran. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran adalah menjadi tanggungjawab semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan terutama bagi pendidik, yang merupakan ujung tombak dalam menciptakan sumber daya manusia berkualitas. Warsita (2008) menyatakan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran dimaksudkan agar tercapainya keunggulan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang unggul merupakan pembelajaran yang mengutamakan hasil dan memberi peluang yang tinggi kepada peserta didik untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Memanfaatkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran, dalam hal ini sejalan dengan pendapat Nella dalam (Lies, 2011) keberadaan teknologi informasi merupakan salah satu perubahan yang mempengaruhi dunia pendidikan. Menurut Rosenberg (2006) menyatakan 5 unsur yang memberikan dampak suatu pergeseran dalam dunia pendidikan, yaitu: 1) dari pelatihan hingga penampilan, 2) dari ruang kelas ke mana dan kapan saja, 3) dari kertas ke "online" atau saluran, 4) dari fasilitas fisik hingga fasilitas jaringan, 5) dari cycle time hingga real time, hal ini menunjukkan bahwa dengan hadirnya teknologi sangat memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran, siswa dapat mengakses dimana saja dan kapan saja.

Pendidik bukan lagi sebagai satusatunya sumber belajar bagi peserta didik. Terdapat sumber belajar lain yang dapat dimanfaatkan agar peserta didik lebih aktif dalam belajar. Peran penting pendidik adalah mengupayakan agar setiap peserta didik dapat berinteraksi dengan sebanyak mungkin sumber belajar. Tugas pendidik yang utama adalah merencanakan, menciptakan dan menemukan kegiatan yang bersifat menantang, yang dapat memotivasi peserta didik untuk berfikir logis dan yang jauh lebih penting adalah mampu menciptakan *enjoyable learning*, sehingga peserta didik menjadi senang untuk belajar.

Dipandang dari tugas guru yang semakin berat, dimana paradigma pembelajaran mulai bergeser, dari yang semula *teacher centered* menjadi *student centered*, dari pola pembelajaran yang berorientasi pada materi ke pembelajaran berbasis kompetensi, yang mensyaratkan pembelajaran model individual, maka pemanfaatan multimedia dapat menjadi alternative sebagai model pembelajaran yang efektif, pembelajaran dengan menggunakan multimedia memungkinkan

pembelajaran dapat dilaksanakan secara individual. Penerapan model pembelajaran menggunakan multimedia, bukan berarti menggantikan peran guru, atau metode lain yang relevan dalam pembelajaran, melainkan untuk saling menunjang dan melengkapi guna meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, karena pada dasarnya masing-masing materi pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda satu sama lain.

Media pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih interaktif, peserta didik lebih termotivasi, dan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan cara menggabungkan antara komunikasi verbal dengan media, serta membuat peserta didik banyak aktifitas yang dilakukan seperti, mengamati, menanya, mendemonstrasikan serta presentasi menurut Sudjana dan Rivai (dalam Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, 2018). Menurut Munadi (2012) berdasarkan indera yang terlibat, media pembelajaran terbagi menjadi 4 jenis, diantaranya yaitu : (1) media audio; (2) media visual (3) media audio visual dan (4) multimedia.

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

Berdasarkan hasil penelusuran terhadap jurnal-jurnal pendidikan di UR maupun universitas lain. Dari penelitian-penelitian tersebut, banyak yang hasilnya ternyata tidak diketahui oleh mahasiswa lain yang ingin melakukan penelitian

pengembangan bahan ajar berbasis riset. Hal ini sejalan dengan pendapat Hariss M. Cooper dalam (Fadila dkk, 2019) yang menyatakan bahwa sebagian besar peneliti tidak mampu lagi mengikuti perkembangan pesat laporan penelitian langsung kecuai pada cabang ilmu pengetahuan yang lebih sempit. Atas alasan itulah diperlukan suatu bentuk rangkuman hasil-hasil penelitian yang membahas berbagai masalah penelitian dengan pengembangan multimedia interaktif yang digunakan. Dalam penelitian ini meta analisis kebutuhan bahan ajar berbasis riset pada pembelajaran ekonomi dan akuntansi. Dengan meta analisis ini diharapkan hasil kajian ini lebih baik daripada hasil kajian meta analisis sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode meta-analisis dengan mengkaji beberapa artikel pada jurnal nasional. Meta-analisis merupakan teknik berupa mereview jurnal dengan menganalisis hasil penelitian yang ada di situs-situs resmi atau yang telah dipublikasikan secara nasional seperti google scholar, yang berkaitan dengan Multimedia Interaktif dalam pembelajaran ekonomi dan akuntansi. Meta Analisis bersifat kuantitatif karena menggunakan perhitungan angka-angka untuk kepentingan kelayakan, yaitu untuk menyusun dan mengekstraksi informasi dari begitu banyak data yang tak mungkin dilakukan dengan metode lain. Penelitian meta-analisis ini menggunakan sampel 5 artikel pada jurnal nasional tentang Multimedia Interaktif pada pembelajaran ekonomi (2015-2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengkaji mengapa Multimedia Interaktif penting untuk dikembangkan pada mata pelajaran ekonomi dan akuntansi akan di bahas dan dianalisis beberapa jurnal terkait

diantaranya jurnal mengenai bahan ajar dan jurnal mengenai Multimedia Interaktif penting untuk dikembangkan pada mata pelajaran ekonomi dan akuntansi. Jurnal-jurnal ini akan dikaji berdasarkan isinya secara garis besar. Distribusi 5 artikel pada jurnal nasional subjek penelitian dapat dilihat pada kelompok-kelompok di tabel berikut

Tabel 1 Distribusi Jurnal-Jurnal

	Penelitian	Tahun	Jenis Penelitian	Jenis Media	Materi	Tingkat Pendidikan
1	Simanjuntak, Suarman & Henny	2019	R & D (Model 4D dimodifikasi menjadi 3D)	Lectora Inspire	Masalah Ekonomi dalam Sistem Ekonomi	SMA
2	Maulida, Gimin & Sri Kartikowati	2019	R & D (Model ADDIE)	Powerpoint & Wondershare	Akuntansi Dasar	SMK
3	Pangestu, M. D. & Achmad, A. W	2018	R & D (Teori Borg & Gall)	Powtoon	Kebijakan Moneter	SMA
4	Susana, F. E. & Muhsinatun	2015	R & D (Model menurut Bintoro)	Adobe Flash C53	Permintaan & Penawaran	SMA
5	Alfin, L. F & Agung	2021	R & D (Model ADDIE)	Ispring Suite 8	Parktikum Akuntansi Lembaga	SMK

Berdasarkan Kajian 5 Jurnal tersebut, diperoleh hasil Jenis materi dan jenis media yang digunakan sebagai konten dalam penelitian Multimedia Interaktif pembelajaran ekonomi dan akuntansi sangatlah bervariasi (ditunjukkan pada Tabel 1). Dari kajian 5 jurnal tersebut dapat juga dilihat kelima jurnal tersebut semuanya menggunakan jenis penelitian R & D, namun dengan model penelitian yang bervariasi seperti model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D, model ADDIE (2 jurnal), Teori Borg dan Gall, Model menurut Bintoro.

Berikut disajikan hasil yang diperoleh berdasarkan kajian 5 jurnal sebagai berikut:

1. Berdasarkan Materi

Tabel 2. Distribusi Materi

No.	Materi	Hasil
1.	Masalah Ekonomi dalam Sistem Ekonomi	93,34%
2.	Akuntansi Dasar	89,28%
3.	Kebijakan Moneter	88,33%
4.	Permintaan dan Penawaran	84%
5.	Parktikum Akuntansi Lembaga	89,09%

Jenis materi yang digunakan sebagai konten dalam penelitian

Multimedia Interaktif pembelajaran ekonomi dan akuntansi sangatlah bervariasi (ditunjukkan pada Tabel 2). Dari kajian 5 jurnal hasil uji validasi kelayakan materi tertinggi yaitu sebesar 93,34% dan yang terendah yaitu sebesar 84%. Hasil uji validasi kelayakan materi kelima jurnal tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

2. *Berdasarkan Media*

Tabel 3. Distribusi Media

No.	Media	Hasil
1.	Lectora Inspire	92,5%
2.	Powerpoint dan Wondershare	100%
3.	Powtoon	93,24%
4.	Adobe Flash C53	85,8%
5.	Ispring Suite 8	89,09%

Jenis media yang digunakan sebagai konten dalam penelitian Multimedia Interaktif pembelajaran ekonomi dan akuntansi sangatlah bervariasi (ditunjukkan pada Tabel 3). Dari kajian 5 jurnal hasil uji validasi kelayakan media tertinggi yaitu sebesar 100% dan yang terendah yaitu 85,8%. Hasil uji validasi kelayakan media kelima jurnal tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

Berdasarkan Uji Coba

Tabel 4. Distribusi Uji Coba Produk

No.	Peneliti	Hasil
1.	Simanjuntak, Suarman & Henny	81,98%
2.	Maulida, Gimin & Sri Kartikowati	80%
3.	Pangestu, M. D. & Achmad, A. W	90,15%
4.	Susana, F. E. & Muhsinatun	86,4%
5.	Alfin, L. F & Agung	91%

Hasil uji coba produk dalam penelitian

Multimedia Interaktif pembelajaran ekonomi dan akuntansi (ditunjukkan pada Tabel 4). Dari kajian 5 jurnal hasil uji coba kelayakan Produk tertinggi yaitu sebesar 90,15% dan yang terendah yaitu 80%. Hasil uji coba kelayakan produk kelima jurnal tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan:

- 1) Dari kajian 5 jurnal tersebut dapat juga dilihat kelima jurnal tersebut semuanya menggunakan jenis penelitian R & D, namun dengan model penelitian yang bervariasi seperti model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D, model ADDIE (2 jurnal), Teori Borg dan Gall, Model menurut Bintoro.
- 2) Dari kajian 5 jurnal jenis materi yang digunakan sangat bervariasi dan diperoleh hasil uji validasi kelayakan materi tertinggi yaitu sebesar 93,34% dan yang terendah yaitu sebesar 84%. Hasil uji validasi kelayakan materi kelima jurnal tersebut masuk dalam kategori sangat layak.
- 3) Dari kajian 5 jurnal jenis media yang digunakan sangat bervariasi dan diperoleh hasil uji validasi kelayakan media tertinggi yaitu sebesar 100% dan yang terendah yaitu 85,8%. Hasil uji validasi kelayakan media kelima jurnal tersebut masuk dalam kategori sangat layak.
- 4) Dari kajian 5 jurnal hasil uji coba kelayakan Produk tertinggi yaitu sebesar 90,15% dan yang terendah yaitu 80%. Hasil uji coba kelayakan produk kelima jurnal tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

5 jurnal yang dikaji:

Alfin, L. F & Agung, L. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 sebagai Media Pembelajaran Pada

Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 9(1), 58-66. DOI: [10.24269/dpp.v9i1.2780](https://doi.org/10.24269/dpp.v9i1.2780)

Kementerian Negara Riset dan Teknologi Republik Indonesia (2006) Buku Putih Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2005-2025 Republik Indonesia. Diunduh di http://www.batan.go.id/ref_utama/buku_putih_tik.pdf

Maulida, Gimin, & Sri, K. (2019). Powerpoint and Wondershare Quiz Creator Interactive Multimedia Development to Improve Student Learning Motivation. *Journal Educational Sciences*. 3(3), 390-400. DOI: <http://dx.doi.org/10.31258/jes.3.3.p.390-400>

Pangestu, M. D. & Achmad, A. W. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 11(1), 71-79. DOI: <https://dx.doi.org/10.17977/UM014v11i12018p071>

Simanjuntak, S.F., Suarman & Henny, I. (2019). Development Of Interactive Multimedia Towards Economic Problems On Economic Subjects For Social Science Class X Students At Darma Yudha High School. *International Journal of Educational Best Practices*. 3(2), 64-74. DOI: 10.31258 / ijebp.v3n2.p64-74

Susana, F. E & Muhsinatun, S. M. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi Sma/Ma Dengan Materi Permintaan Dan Penawaran. *Jurnal Inovasi*

Teknologi Pendidikan. 2(1), 64-73.

DOI: <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5204>

Referensi lain:

Fadila, I. Bahagia, M. Usmeldi & Festiyed. (2019). Meta Analisis Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Riset Pada Pembelajaran IPA dan Fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. (5), 2, 188-195.

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

Lies, S. (2011). Peranan dan Dampak Teknologi Informasi dalam Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan*. 20 (2), 175-184.

Rosenberg. (2006). *Beyond E-Learning- Approachs And Technologies To Enhance Organizational Knwledge, Learning, And Performance*. Amerika: Pfeiffer.

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

Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran; landasan & aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.