

**PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA MELALUI PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DIAKSY (DIGITAL AKUNTANSI SYARIAH)****IMPROVING STUDENT UNDERSTANDING THROUGH THE UTILIZATION OF DIAKSY (DIGITAL AKUNTANSI SYARIAH) INTERACTIVE MULTIMEDIA****Vivi Pratiwi, Widy Triani, Metiy Ardiana**Universitas Negeri Surabaya, SMK Negeri 2 Mojokerto
vivipratiwi@unesa.ac.id**Abstrak**

Penelitian ini bermaksud untuk mendeksripsikan penggunaan multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) berbasis *Google Sites* dalam mendukung peningkatan pemahaman dari siswa di Sekolah Menengan Kejuruan (SMK). Penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode studi kasus diterapkan dalam penelitian ini. Subjek penelitian menggunakan 40 sampel yang merupakan siswa didik SMK yang ditentukan dengan metode *purposive sampling*. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah tes pilihan ganda, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan DIAKSY dalam kegiatan pembelajaran dapat mendukung meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa yang semula dari 65,75 menjadi 91,5. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan dari siswa dalam menyelesaikan soal yang disajikan pada materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Penggunaan media pembelajaran ini mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi. Hal ini sesuai dengan tuntutan kurikulum yang menginginkan pembelajaran berpusat pada siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, penggunaan DIAKSY dalam kegiatan pembelajaran dapat mendukung meningkatkan pemahaman siswa.

Kata kunci: *akuntansi syariah; media pembelajaran; multimedia interaktif; pemahaman siswa***Abstract**

This study purpose to describe the use of interactive multimedia DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) based on Google Sites in helping to increase students' understanding in Vocational High Schools (VHS). Quantitative descriptive research using the case study method was applied in this study. The research subjects used 40 samples which were students of SMK determined by purposive sampling method. Data collection techniques used were multiple choice tests, interviews, and observation. The results showed that the use of DIAKSY in learning activities can help increase the average student learning outcomes from 65.75 to 91.5. This is evidenced by the increased ability of students to solve the questions presented in the material for salam financing transactions at Islamic banks. The use of this learning media is able to create interesting learning thereby increasing student activity in studying the material. This is in accordance with curriculum demands which want student-centered learning through fun learning. Thus, the use of DIAKSY in learning activities can help increase student understanding.

Keywords: *sharia accounting; learning media; interactive multimedia; student understanding***PENDAHULUAN**

Seiring kemajuan zaman, pendidikan menjadi salah satu bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan dasar bagi manusia untuk menghadapi segala bentuk tantangan dunia yang terus berkembang. Perubahan era Revolusi Industri menuju era Society menuntut adanya pendidikan yang berkualitas. Pendidikan pada era ini menuntut kecakapan hidup abad 21 yaitu



Creativity, Critical Thinking, Communication, serta *Collaboration* atau yang lebih dikenal dengan istilah 4C (Indarta et al., 2022). Proses pendidikan dituntut untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan pada abad 21 menghendaki adanya integrasi teknologi sebagai media pembelajaran untuk mendukung mengembangkan keterampilan dari siswa (Mardhiyah et al., 2021). Adanya bantuan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mendukung menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Salah satu upaya pemerintah dalam mewujudkan pengembangan keterampilan hidup abad 21 pada siswa adalah dengan diterapkannya Kurikulum 2013 Revisi. Melalui pelaksanaan Kurikulum ini pemerintah merumuskan proses pembelajaran abad 21 yaitu proses pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan sikap, kecakapan pengetahuan, keterampilan, literasi, serta penguasaan teknologi (Rindarti, 2018). Guru memiliki tuntutan untuk lebih inovatif dan membimbing siswa untuk dapat lebih kreatif serta aktif dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran abad 21 mengharapkan pergeseran pusat pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru, saat ini dituntut berubah berpusat pada siswa atau disebut dengan istilah *student center* (Mardhiyah et al., 2021). Dengan demikian, guru diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Adanya pembelajaran abad 21 pada Kurikulum 2013 Revisi mencakup 4 keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa merupakan bentuk antisipasi dari kurikulum terhadap perkembangan teknologi dan penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat (Darise, 2019) dari sehingga proses pembelajaran tidak hanya menyangkut kegiatan transfer ilmu pengetahuan pada siswa, melainkan juga terkait pada pembentukan keterampilan abad 21. Hal ini menjadi hal yang penting dikarenakan keterampilan 4C merupakan jenis keterampilan *softskill* yang dibutuhkan oleh siswa dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat dibandingkan dengan penguatan keterampilan *hardskill* (Darise, 2019). Guru juga dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator dalam pembelajaran sesuai tuntutan perkembangan zaman (Qazi et al., 2022; Saifullah et al., 2022). Tuntutan keahlian yang harus dimiliki oleh guru dan siswa ini juga sejalan dengan tujuan perkembangan Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan yaitu menginginkan terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan inovasi berbasis teknologi (Laurentia & Pahlevi, 2023; Putri et al., 2022; Yaelasari & Astuti, 2022). Meskipun Kurikulum Merdeka belum sepenuhnya diimplementasikan diseluruh sekolah karena sedang dalam masa transisi dari Kurikulum 2013 revisi, namun pembelajaran sudah dirancang dengan bantuan teknologi (Tanjung et al., 2023).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mampu memberikan bantuan guru untuk mengatur materi pembelajaran menjadi praktis hingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan efektif (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya mudah dan efektif untuk proses pembelajaran, tetapi juga dapat mendukung menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, berkesan, menarik serta memberikan pengalaman belajar langsung bagi siswa (Pratiwi et al., 2018). Dengan demikian, guru sebagai ujung tombak tercapainya tujuan pembelajaran diharapkan dapat mengemas proses pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. Guru harus menyediakan fasilitas pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang menarik (Putri & Pratiwi, 2022) dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Media berfungsi untuk penyampaian informasi agar mendorong siswa memahami materi pembelajaran (Wijayanti & Ghofur, 2021). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu dilakukan agar dapat memaksimalkan kegiatan pembelajaran (Al-Ansi et al., 2020; Mahmudah & Pustikaningsih, 2019; Rohayati et al., 2022).

Media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini mulai banyak digunakan sebagai media pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media yang dibuat dan dilengkapi alat kontrol untuk digunakan pengguna, sehingga



pengguna mampu mengontrol aktivitas yang hendak dilaksanakan berikutnya (Pratiwi et al., 2019; D. A. Putri & Pratiwi, 2022). Multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran yang dirancang dengan tampilan sesuai peran pemaparan informasi serta memiliki interaktivitas terhadap pemakai (Rachmadtullah et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan dapat mendukung mengembangkan minat dan motivasi siswa sehingga mereka dapat terlibat aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran (Sutisna et al., 2020). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran akan memberikan suasana belajar yang baru dan mampu membangkitkan minat dan memberikan motivasi siswa untuk melangsungkan proses pembelajaran. Multimedia interaktif memiliki banyak keunggulan, salah satunya dapat mendukung memperjelas proses penyampaian materi pembelajaran (Manurung, 2021). Hal ini karena multimedia interaktif didukung dengan berbagai media di dalamnya, seperti teks, gambar, video, suara, dan lain sebagainya sehingga dengan berbagai tampilan media tersebut dapat memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Multimedia interaktif dapat memberikan respon secara langsung kepada pengguna (Pratiwi et al., 2019) sehingga mampu memberikan umpan balik secara cepat kepada siswa. Dengan hal tersebut, proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan lebih menarik. Selain itu, multimedia interaktif juga bersifat mandiri (Putri & Pratiwi, 2022) sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan dapat mengulang materi yang terdapat dalam media sampai siswa memahami materi yang disajikan.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis teknologi dapat dibuat dengan bantuan *Google Sites*. *Google Sites* sendiri merupakan layanan yang disediakan *Google* untuk memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam menciptakan sebuah situs/web (Jubaidah & Zulkarnain, 2020; Rohayati et al., 2022). *Google Sites* memiliki banyak keunggulan, diantaranya gratis akses, mudah digunakan karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang rumit, dan bersifat *searchable* atau mudah ditelusuri melalui mesin pencarian *Google*. Multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* dapat digunakan dengan praktis dan kapan saja sehingga dapat dijadikan alternatif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa (Wulandari et al., 2017). Multimedia interaktif berbasis *Google Sites* memungkinkan siswa mengulang materi yang ada sesuai dengan kebutuhan dari siswa sehingga mempermudah belajar mandiri kapan saja dan dimana saja (Rosita & Hardini, 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbentuk *Web Google Sites* dapat mendukung menciptakan suasana belajar yang baru, sehingga hal ini bisa mendukung menghindarkan siswa dari kondisi belajar yang membosankan serta mendukung menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Salsabila & Aslam, 2022).

Hasil belajar yang diperoleh siswa dapat menjadi salah satu bentuk tolak ukur keberhasilan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar yaitu suatu hasil yang diperoleh siswa baik itu berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Sutisna et al., 2020). Selain itu, penelitian lain menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa secara individu maupun tim setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan yang menyangkut tiga ranah, yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik (Rochmania et al., 2022). Berdasarkan hasil observasi dan hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto ditemukan permasalahan terkait kurang optimalnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah khususnya pada materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Hal tersebut nampak dari 58% siswa belum mampu memperoleh nilai diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Siswa merasa kesulitan melakukan perhitungan dan membedakan jurnal yang digunakan untuk setiap transaksi. Keterbatasan contoh-contoh soal terkait materi transaksi pembiayaan salam dalam bank syariah juga menyebabkan siswa kesulitan dalam penentuan jurnal dalam setiap transaksi dengan tepat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan seperti e-modul dan *powerpoint* kurang optimal digunakan karena keterbatasan kapasitas penyimpanan pada *handphone* peserta didik sehingga *file* hilang atau tidak terbaca. Padahal, hasil belajar akan mengalami kenaikan ketika materi pembelajaran disampaikan dengan alat bantu berupa media pembelajaran yang



tepat (Sutisna et al., 2020). Media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas informasi yang disampaikan, memberikan pengalaman langsung yang menarik dan menyenangkan, serta memberikan variasi dalam pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran (Hardini et al., 2021; Pratiwi et al., 2018, 2019). Disisi lain, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga dapat memudahkan siswa mengakses dan mengoperasikan media pembelajaran yang digunakan (Garad et al., 2021; Sutarni et al., 2021).

Berdasarkan paparan diatas, maka diketahui bahwa diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat untuk mendukung meningkatkan pemahaman siswa yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa sebagai tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk mata pelajaran akuntansi perbankan syariah (Triani & Pratiwi, 2023). Multimedia interaktif DIAKSY ini berbentuk *website* sehingga mudah diakses dan diharapkan dapat mendukung meningkatkan hasil belajar siswa (Putri & Pratiwi, 2022; Rosita & Hardini, 2022). Materi akuntansi perbankan syariah yang digunakan dalam penelitian ini adalah transaksi pembiayaan salam pada bank syariah untuk kelas XII Jurusan Perbankan Syariah. Siswa diwajibkan dapat memahami terkait transaksi salam, rukun dan syarat terjadi transaksi pembiayaan salam, karakteristik pembiayaan salam, kondisi yang menyebabkan pembatalan transaksi pembiayaan salam hingga pada proses analisis transaksi dan proses pencatatan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Materi ini dipilih didasarkan pada hasil wawancara dan observasi yang menyatakan bahwa materi transaksi pembiayaan salam ini sulit untuk dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini bermaksud untuk mendeskripsikan pemanfaatan multimedia interaktif DIAKSY dalam mendukung meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran akuntansi perbankan syariah di Sekolah Menengah Kejuruan. Hasil penelitian diharapkan mampu mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa multimedia interaktif DIAKSY mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, multimedia interaktif DIAKSY layak digunakan dan didiseminasikan dalam skala yang lebih luas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode studi kasus. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto yang merupakan salah satu sekolah negeri di Mojokerto yang terakreditasi A. Kurikulum yang digunakan sedang dalam masa peralihan dari Kurikulum 2013 Revisi ke Kurikulum Merdeka sehingga kebijakan bagi kelas XII masih menggunakan Kurikulum 2013 Revisi sedangkan kelas X dan XI menggunakan Kurikulum Merdeka. Sekolah sudah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah merupakan salah satu mata pelajaran produktif untuk Jurusan Perbankan Syariah dalam kurikulum 2013 Revisi. Mata pelajaran ini diajarkan dalam waktu 7 jam selama seminggu untuk kelas XII. Salah satu materi pembelajaran yang diajarkan dalam mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah adalah Transaksi Pembiayaan Salam Pada Bank Syariah. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XII Jurusan Perbankan Syariah yang telah mempelajari materi Transaksi Pembiayaan Salam Pada Bank Syariah. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa dari 195 siswa Jurusan Perbankan Syariah yang ditentukan berdasarkan teknik *Sampling Purposive*. Penentuan sampel didasarkan pada pertimbangan pemenuhan kriteria yakni siswa kelas XII Jurusan Perbankan Syariah yang sedang menempuh mata pelajaran akuntansi perbankan syariah dan memiliki perangkat elektronik untuk mengakses media pembelajaran. Siswa yang sudah terpilih diberikan tes awal (*pre-test*) ketika sebelum menggunakan Multimedia Interaktif DIAKSY, lalu diberikan pembelajaran dengan menggunakan Multimedia



Interaktif DIAKSY, dan di akhir diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Jenis data yang didapatkan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Observasi dan wawancara kepada siswa dan guru juga dilakukan dalam penelitian ini untuk memvalidasi hasil tes. Observasi dan wawancara dilakukan diawal sebelum penerapan Multimedia Interaktif DIAKSY untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran kemudian dilakukan kembali diakhir setelah penerapan Multimedia Interaktif DIAKSY untuk mengetahui kondisi akhir pembelajaran sehingga dapat dibandingkan dan diperoleh informasi berkaitan dengan manfaat dari penggunaan Multimedia Interaktif DIAKSY. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam analisis data yang diperoleh karena ingin memperoleh hasil yang mendalam dan menyeluruh mengenai manfaat dari Multimedia Interaktif DIAKSY melalui pengamatan langsung (Wanto, 2018). Model analisis data yang digunakan adalah model interaktif Miles dan Huberman (1984) yang diawali dengan kondensasi data yakni pengumpulan, pemilihan, penyederhanaan, mentransformasikan data yang telah diperoleh, kemudian data tersebut disatukan, disusun, dan dihubungkan untuk mengetahui pola data dalam kegiatan penyajian data, dan terakhir dilakukan penarikan kesimpulan dengan cara membandingkan kesesuaian pernyataan yang diperoleh dengan hasil tes untuk memperoleh hasil yang tepat dan objektif (Wanto, 2018; Yunengsih & Syahrilfuddin, 2020).

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda yang dianalisis secara kuantitatif, lembar observasi, dan lembar wawancara yang dianalisis secara deskriptif. Soal pilihan ganda adalah bentuk soal yang memberikan beberapa alternatif jawaban yang mengharuskan siswa memilih satu jawaban yang paling sesuai (Sari & Pratiwi, 2023). Digunakannya soal pilihan ganda karena beberapa alasan yaitu soal pilihan ganda memiliki cakupan materi yang lebih luas, tingkat validitas dan reabilitas yang tinggi dibandingkan dengan soal uraian, mampu mengukur berbagai ranah kognitif, serta dalam penilaiannya dapat dilakukan dengan mudah, cepat, dan bersifat objektif (Ahmad, 2020; Sari & Pratiwi, 2023). Penggunaan soal pilihan ganda dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Pedoman penskoran dibuat untuk pemberian skor pada setiap indikator soal untuk menganalisis hasil yang diperoleh dari tes. Selanjutnya, skor tersebut dihitung menggunakan rumus *percentages correction* (Purwanto, 2020). Kemudian nilai tersebut ditafsirkan berdasarkan kriteria interpretasi pemahaman siswa pada tabel 1 (Pratiwi et al., 2018).

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Pemahaman Siswa

Nilai	Huruf	Kriteria Interpretasi
80-100	A	Pemahaman Sangat Baik
66-79	B	Pemahaman Baik
56-65	C	Pemahaman Cukup
31-35	D	Pemahaman Kurang
0-30	E	Pemahaman Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan multimedia interkatif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) berbasis *Google Sites* dapat mendukung meningkatkan pemahaman siswa. Hasil ujian siswa setelah pemanfaatan multimedia interkatif DIAKSY mengalami peningkatan nilai yang membuktikan terjadi peningkatan pemahaman siswa. Setelah menggunakan multimedia interaktif DIAKSY sebanyak 80% siswa mendapatkan nilai melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni lebih besar dari 85. Sebelum menggunakan multimedia interaktif DIAKSY banyak siswa belum dapat



mencapai KKM. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah pilihan ganda yang terdiri dari 20 soal dengan ketentuan setiap jawaban benar mendapatkan nilai sebesar 5 dan jawaban salah tidak mendapatkan nilai. Item pertanyaan yang dibuat didasarkan pada indikator pencapaian pembelajaran yang terdapat pada materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah, yaitu 1) pengertian dan hukum pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah, 2) rukun dan syarat pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah, 3) karakteristik, manfaat, dan kondisi yang membatalkan pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah, 4) analisis dan pencatatan pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah.

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa, setelah pemanfaatan multimedia interaktif DIAKSY mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar menjadi 91,5 sementara sebelum pemanfaatan multimedia interaktif DIAKSY rata-rata hasil belajar sebesar 65,75. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif DIAKSY dapat mendukung meningkatkan pemahaman siswa pada materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Penjelasan secara detail terkait pemahaman siswa pada setiap indikator pencapaian pembelajaran sebagai berikut.

1) Materi Pengertian dan Hukum Pelaksanaan Transaksi Pembiayaan Salam Pada Bank Syariah

Soal pilihan ganda yang berkaitan dengan pengertian dan hukum pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Siswa diminta untuk menentukan pengertian dari pembiayaan salam pada bank syariah dan juga menentukan hukum yang mendasari pelaksanaan pembiayaan salam pada bank syariah. Dalam indikator pencapaian kompetensi ini terdiri atas 3 pertanyaan yang berkaitan dengan materi pengertian dan hukum pelaksanaan transaksi pembiayaan dalam pada bank syariah. Tingkat pemahaman siswa terhadap soal-soal yang berkaitan pada indikator pencapaian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Rata-rata Persentase Hasil Belajar Siswa Untuk Indikator Pertanyaan Pertama

Berdasarkan gambar 1. terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa terkait materi pengertian dan hukum pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif DIAKSY. Sebelum menggunakan multimedia interaktif DIAKSY, siswa yang termasuk ke dalam kelompok pemahaman sangat baik hanya sebesar 50%, kelompok pemahaman baik sebesar 40%, dan kelompok pemahaman kurang sebesar 10%. Hal tersebut terjadi karena siswa kurang tertarik untuk mempelajari materi transaksi pembiayaan salam

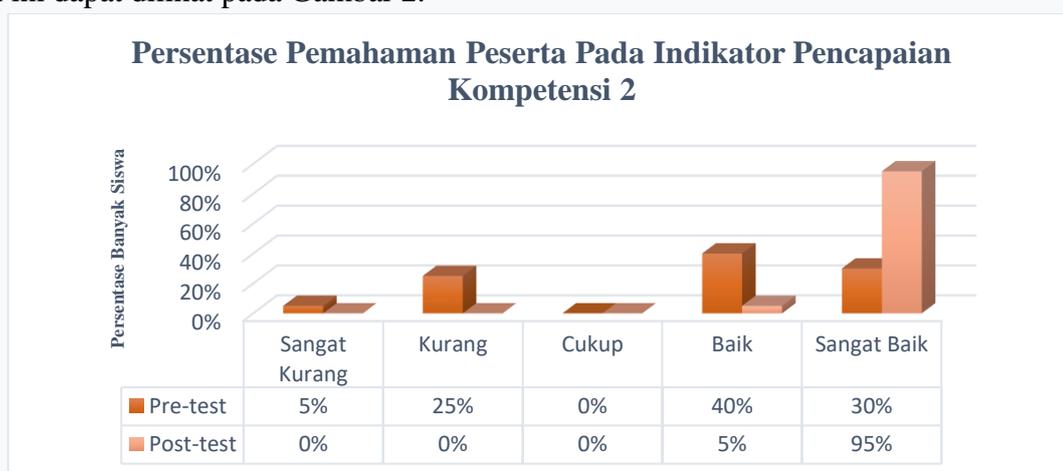


pada bank syariah. Proses pembelajaran yang masih mengacu pada buku paket menyebabkan sebagian siswa merasa bosan sehingga kurang memahami materi tersebut. Akan tetapi, sebagian siswa yang memiliki pemahaman yang cukup baik terkait pengertian dan juga hukum pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang hanya mengacu pada buku paket menyebabkan siswa merasa mudah bosan dan karena tampilan dari buku yang tidak dilengkapi dengan ilustrasi menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam mengingat materi pengertian dan hukum pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah.

Setelah penggunaan media pembelajaran berupa multimedia interaktif DIAKSY persentase pemahaman siswa mengalami peningkatan. Dimana siswa memiliki kelompok pemahaman sangat baik sebesar 80% dan siswa memiliki kelompok pemahaman baik sebesar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif DIAKSY dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa terkait pengertian dan hukum pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah secara signifikan. Kondisi ini dikarenakan tampilan dari multimedia interaktif yang menarik dan dilengkapi dengan ilustrasi dapat mempermudah siswa memahami pengertian dan hukum pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Selain itu, tampilan multimedia interaktif DIAKSY yang tidak hanya berbentuk teks tetapi juga gambar, animasi, dan video memberikan bantuan bagi siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan baik.

2) Materi Rukun dan Syarat Pelaksanaan Transaksi Pembiayaan Salam Pada Bank Syariah

Materi selanjutnya yang diujikan yakni rukun dan syarat pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Soal ini menuntut siswa diminta untuk menentukan rukun dalam melaksanakan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Selain itu, pada indikator pencapaian kompetensi ini siswa diminta untuk menguraikan apa saja syarat yang harus dipenuhi siswa dalam melaksanakan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Indikator pencapaian kompetensi ini terdiri atas 3 pertanyaan yang berkaitan dengan rukun dan syarat pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Tingkat pemahaman siswa terhadap soal-soal yang berkaitan pada indikator pencapaian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Rata-rata Persentase Hasil Belajar Siswa Untuk Indikator Pertanyaan Kedua

Berdasarkan gambar 2. terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa terkait materi rukun dan syarat pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah sebelum dan setelah menggunakan

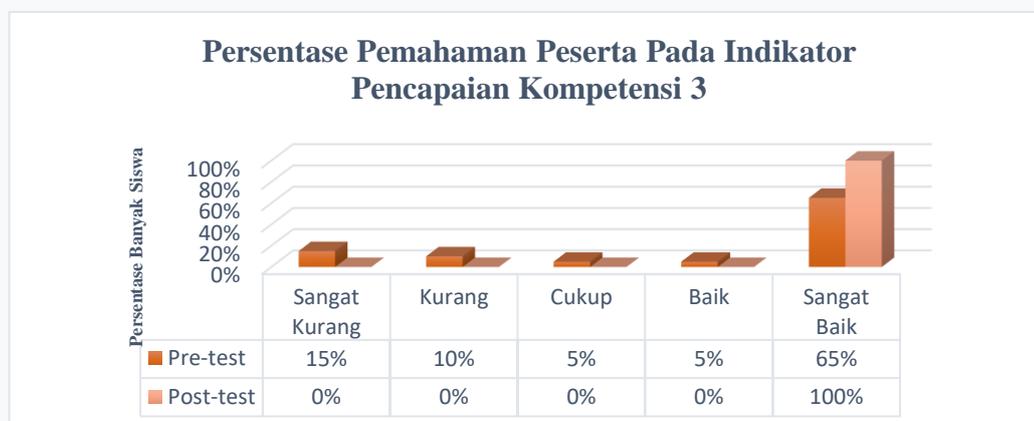


multimedia interaktif DIAKSY. Sebelum menggunakan multimedia interaktif DIAKSY, siswa yang termasuk ke dalam kelompok pemahaman sangat baik hanya sebesar 30%, kelompok pemahaman baik sebesar 40%, kelompok pemahaman kurang baik sebesar 25%, dan kelompok pemahaman sangat kurang sebesar 5%. Kondisi ini terjadi karena proses pembelajaran yang dilaksanakan hanya mengacu pada buku paket yang di dalamnya sangat minim ilustrasi yang menggambarkan pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Selain itu, proses pembelajaran yang terbatas pada media buku menyebabkan siswa hanya dapat melaksanakan kegiatan belajar pada tempat yang mungkin siswa membawa media pembelajaran berupa buku.

Setelah menggunakan multimedia interaktif DIAKSY persentase pemahaman siswa terkait materi rukun dan syarat pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah meningkat secara signifikan. Dimana diketahui bahwa siswa yang termasuk ke dalam kelompok pemahaman sangat baik sebesar 95%, dan siswa yang masuk ke dalam kelompok pemahaman baik sebesar 5%. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif DIAKSY dapat mendukung meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Selain itu, diketahui bahwa dalam multimedia interaktif DIAKSY dilengkapi dengan ilustrasi gambar sehingga mendukung meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi rukun dan syarat pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah.

3) Materi Karakteristik, Manfaat, dan Kondisi yang membatalkan Pelaksanaan Transaksi Pembiayaan Salam Pada Bank Syariah

Materi ketiga pada soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa berkaitan dengan karakteristik dari transaksi pembiayaan salam pada bank syariah serta manfaat dan kondisi-kondisi yang membatalkan pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Siswa diminta untuk menguraikan secara terperinci apa saja karakteristik dari transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Siswa juga diminta untuk menentukan apa saja manfaat dari pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah dan siswa juga diminta untuk menganalisis kondisi-kondisi yang membatalkan pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Indikator pencapaian kompetensi ini terdiri atas 6 pertanyaan yang berkaitan dengan materi karakteristik, manfaat, dan kondisi-kondisi yang membatalkan pelaksanaan transaksi pembiayaan pada bank syariah. Tingkat pemahaman siswa terhadap soal-soal yang berkaitan pada indikator pencapaian ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Rata-rata Persentase Hasil Belajar Siswa Untuk Indikator Pertanyaan Ketiga



Berdasarkan gambar 3. diketahui bahwa tingkat pemahaman siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan multimedia interaktif DIAKSY. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif DIAKSY. Sebelum menggunakan multimedia interaktif DIAKSY, siswa yang termasuk ke dalam kelompok pemahaman sangat baik sebesar 65%, kelompok pemahaman baik sebesar 5%, kelompok pemahaman cukup baik sebesar 5%, kelompok pemahaman kurang baik sebesar 10%, dan kelompok pemahaman sangat kurang sebesar 15%. Kondisi ini dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton karena hanya berpatokan pada buku paket saja. Sehingga kebanyakan siswa tidak dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan maksimal.

Setelah menggunakan multimedia interaktif DIAKSY pemahaman siswa terkait karakteristik, manfaat, dan kondisi apa saja yang membatalkan pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah meningkat. Berdasarkan hasil penelitian nampak bahwa semua siswa memiliki pemahaman yang sangat baik terkait materi yang disampaikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa dapat menjawab dengan benar pertanyaan terkait karakteristik, manfaat, dan kondisi yang membatalkan pelaksanaan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif DIAKSY mampu memberikan suasana belajar yang baru sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif DIAKSY yang dapat diakses kapan saja dan berulang memungkinkan siswa dapat mengulangi proses pembelajaran sampai siswa paham.

4) Materi Analisis dan Pencatatan Pelaksanaan Transaksi Pembiayaan Salam Pada Bank Syariah

Untuk materi terakhir soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa berkaitan dengan materi analisis dan pencatatan jurnal untuk setiap transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Siswa diminta untuk menganalisis transaksi salam yang terjadi dan menentukan jurnal yang tepat untuk transaksi tersebut. Selain itu, siswa juga diminta untuk melakukan pencatatan terkait transaksi pembiayaan salam yang terjadi dengan tepat. Dalam indikator pencapaian kompetensi ini terdiri atas 8 pertanyaan yang berkaitan dengan materi analisis dan pencatatan setiap transaksi pada pelaksanaan pembiayaan dalam pada bank syariah. Tingkat pemahaman siswa terhadap soal-soal yang berkaitan pada indikator pencapaian ini dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Rata-rata Persentase Hasil Belajar Siswa Untuk Indikator Pertanyaan Keempat



Berdasarkan gambar 4. diketahui bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa dari sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif DIAKSY. Diketahui bahwa sebelum menggunakan multimedia interaktif DIAKSY, siswa yang termasuk ke dalam kelompok pemahaman sangat baik sebesar 20%, kelompok pemahaman baik sebesar 15%, kelompok pemahaman cukup baik sebesar 15%, dan kelompok pemahaman kurang baik sebesar 50%. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang dilakukan tidak dapat berjalan secara maksimal, dan dikarenakan proses pembelajaran hanya mengacu pada buku paket menyebabkan siswa kekurangan contoh soal yang variatif sehingga pemahaman siswa terkait jurnal dan pencatatan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah cukup rendah.

Setelah menggunakan multimedia interaktif DIAKSY pemahaman siswa terkait analisis dan pencatatan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah meningkatkan. Dimana diketahui bahwa siswa yang termasuk ke dalam kelompok pemahaman sangat baik sebesar 65%, kelompok pemahaman baik sebesar 25%, dan kelompok pemahaman cukup baik sebesar 10%. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif DIAKSY dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Tampilan materi dan contoh soal yang dilengkapi dengan tutorial dan animasi yang menarik dapat mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat dengan mudah menentukan jurnal untuk setiap transaksi yang ada dalam pelaksanaan pembiayaan salam pada bank syariah. Selain itu, contoh soal yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa mendukung siswa memahami setiap jurnal dengan mendalam.

Pembahasan

Keberhasilan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat dibuktikan salah satunya dengan peningkatan pemahaman siswa. Apabila materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dipahami oleh siswa dengan baik, maka akan terjadi peningkatan kompetensi pada siswa (Pratiwi et al., 2018). Peningkatan kompetensi pada siswa merupakan salah satu bukti apabila proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan baik dan dapat dikatakan berhasil. Oleh karena itu, tolak ukur keberhasilan dari kegiatan pembelajaran ini salah satunya dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019; Triani & Pratiwi, 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa, sebelum menggunakan Multimedia Interaktif DIAKSY hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah khususnya pada materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah kurang optimal. Sebanyak 58% siswa belum mampu memperoleh nilai diatas nilai KKM yang ditetapkan. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara siswa yang menyatakan merasa kesulitan melakukan perhitungan dan membedakan jurnal yang digunakan untuk setiap transaksi karena keterbatasan contoh-contoh soal terkait materi transaksi pembiayaan salam dalam bank syariah. Disisi lain, keterbatasan kapasitas penyimpanan pada *handphone* siswa mengakibatkan e-modul dan *powerpoint* yang digunakan sebagai media pembelajaran kurang optimal digunakan sehingga *file* hilang atau tidak terbaca. Siswa menyatakan bahwa mereka menginginkan adanya media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu mempermudah memahami materi. Kemudian dari hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa siswa masih bergantung pada penjelasan dari guru karena tidak seluruh siswa bisa mengakses materi yang diberikan melalui e-modul dan *powerpoint*. Kemudian saat siswa diberikan pertanyaan atau kasus yang dimodifikasi, siswa kesulitan menjawab atau menyelesaikan pertanyaan atau kasus



tersebut sehingga nampak bahwa siswa belum memiliki pemahaman yang baik terhadap pembelajaran yang diberikan. Padahal pemahaman konsep merupakan hal yang penting untuk dikuasai agar meningkatkan minat siswa dalam belajar dan kemampuan pemecahan masalah (Radiusman, 2020).

Setelah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berupa multimedia interaktif DIAKSY hasil tes siswa menunjukkan peningkatan nilai. Hal ini membuktikan bahwa multimedia interaktif DIAKSY dapat mendukung menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda dan menarik. Pemanfaatan media ini mendukung siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena dalam multimedia interaktif DIAKSY memungkinkan siswa untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan (Triani & Pratiwi, 2023). Selain itu, multimedia interaktif DIAKSY dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga siswa dapat mengulang materi pembelajaran sampai benar-benar memahami materi pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memungkinkan kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa dan secara berulang-ulang sehingga penguasaan materi pembelajaran menjadi lebih baik (Jubaidah & Zulkarnain, 2020). Multimedia interaktif DIAKSY juga dilengkapi dengan berbagai media baik teks, video, gambar, dan lain sebagainya memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing (Pratiwi et al., 2019; Putri & Pratiwi, 2022). Tampilan yang menarik dalam multimedia interaktif DIAKSY mendukung siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah.

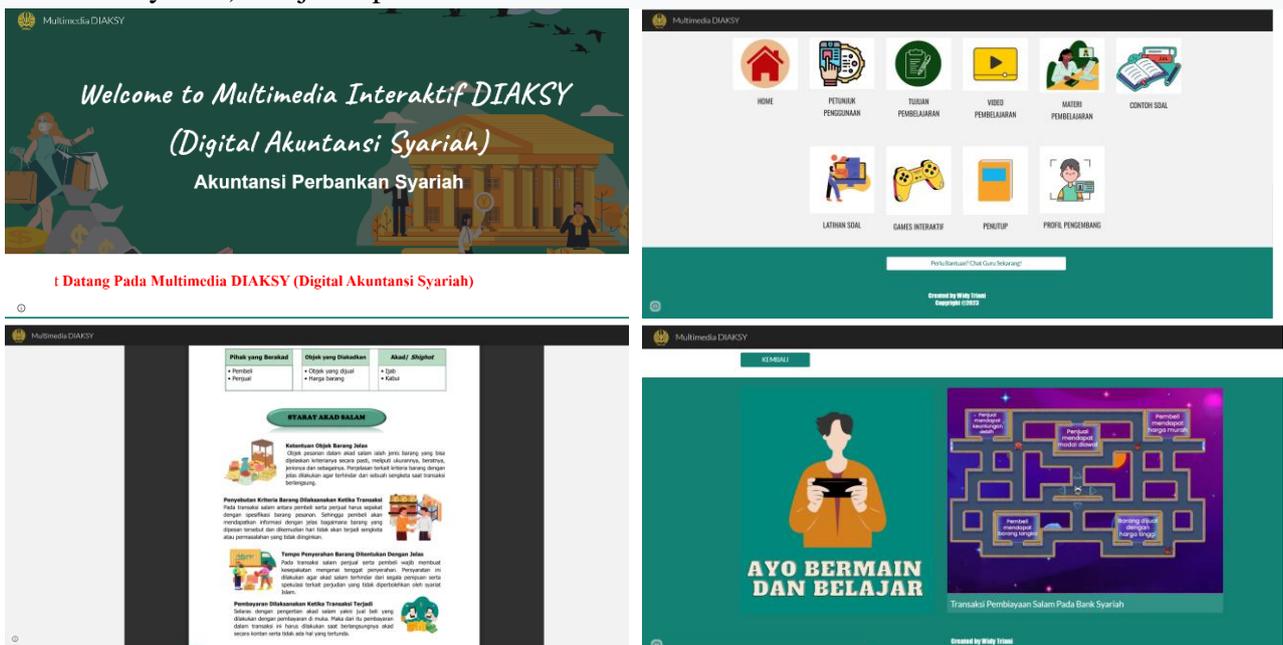
Disisi lain, multimedia interaktif DIAKSY juga dilengkapi dengan *games* interaktif yang dapat mendukung siswa untuk lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mendukung mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Ariska & Hakim, 2021; Manurung, 2021; Ningsih & Adesti, 2019). Hal ini diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan siswa lebih aktif bertanya dan berpendapat saat penggunaan multimedia interaktif DIAKSY. Siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat berpikir kritis apabila dihadapkan dengan *games* akuntansi untuk menyelesaikan kasus-kasus soal akuntansi dari penjurnalan hingga pada pembuatan laporan keuangan (Ariska & Hakim, 2021; Sagoro et al., 2022). Dengan demikian, adanya *games* interaktif dalam multimedia interaktif DIAKSY dapat mendukung siswa untuk berpikir kritis, sehingga hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan pemahaman materi pada siswa ini mendukung memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan multimedia interaktif DIAKSY sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru dan siswa untuk terbiasa dengan media pembelajaran berbasis teknologi (Darise, 2019; Pratiwi et al., 2017). Hal ini didukung dengan pernyataan dari guru yang merasa dengan adanya media pembelajaran ini menjadi salah satu solusi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang memudahkan dan menyenangkan baik bagi guru dan siswa. Dengan demikian, adanya multimedia interaktif DIAKSY dapat mendukung mewujudkan proses pembelajaran yang diinginkan dalam kurikulum 2013 Revisi yaitu adanya integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan relevan dengan Kurikulum Merdeka yang saat ini sedang berkembang.

Penggunaan multimedia interaktif DIAKSY dalam kegiatan pembelajaran akuntansi perbankan syariah sangat mendukung peningkatan pemahaman siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan merasa lebih senang dan tertarik dengan materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah sehingga lebih mudah memahami materi. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* terbukti dapat mendukung meningkatkan motivasi dan mampu mendukung



menumbuhkan semangat siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Bhagaskara et al., 2021; Salsabila & Aslam, 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbentuk *Web Google Sites* dapat mendukung membentuk suasana belajar yang baru, sehingga hal ini bisa mendukung menghindarkan siswa dari kondisi belajar yang membosankan serta mendukung menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Hasnaa & Sahronih, 2022; Salsabila & Aslam, 2022). Penggunaan media pembelajaran berbentuk web berbasis *Google Sites* dalam kegiatan pembelajaran dapat mendukung meningkatkan keaktifan siswa (Rosita & Hardini, 2022; Setyawan, 2019) sehingga penggunaan media ini dapat mewujudkan proses pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum yang berpusat pada siswa dan satu-satunya sumber belajar tidak hanya dari guru. Multimedia interaktif DIAKSY ini mudah digunakan, dapat diakses dimana saja dan kapan saja, serta dilengkapi dengan tampilan yang menarik sehingga menarik siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Pratiwi et al., 2018, 2019; Putri & Pratiwi, 2022)

Berbagai kelebihan dari multimedia interaktif DIAKSY ini akan mendukung peningkatan pemahaman dari siswa. Penggunaan media ini dalam proses pembelajaran dapat mendukung meningkatkan pemahaman siswa yang nampak dari peningkatan hasil belajar (Armansyah et al., 2019; Rahmawati & Dewi, 2019). Hasil ini sesuai dengan penelitian (Hasnaa & Sahronih, 2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat, menarik dan mudah digunakan juga menjadi kunci penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Hanny & Fajar, 2021; Siswanto et al., 2021). Dengan adanya pemanfaatan multimedia interaktif DIAKSY ini menjadi salah satu pilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada Jurusan Perbankan Syariah. Media pembelajaran ini masih terbatas pada materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah sehingga diharapkan pada penelitian berikutnya dapat dikembangkan pada materi-materi berikutnya pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. Tampilan multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Multimedia Interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah)



KESIMPULAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengguna multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) berbasis *Google Sites* dalam proses pembelajaran Akuntansi Perbankan Syariah terbukti dapat mendukung meningkatkan pemahaman dari siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan dari siswa dalam menjawab soal latihan yang terdapat dalam multimedia interaktif DIAKSY untuk materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Multimedia interaktif DIAKSY dilengkapi dengan berbagai fitur yang menarik yang mendukung memudahkan siswa dalam memahami materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Pemanfaatan multimedia interaktif DIAKSY dalam proses pembelajaran dapat mendukung meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat mendukung menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, hal ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang ada pada kurikulum 2013 Revisi untuk membentuk proses pembelajaran berpusat pada siswa. Guru dan sekolah diharapkan dapat mendukung memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran melalui pengembangan pembelajaran yang inovatif dan kreatif berbasis teknologi. Hal ini dapat dimulai dengan menggunakan multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran akuntansi perbankan syariah khususnya pada materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Selanjutnya, penelitian berikutnya diharapkan dapat melakukan uji efektifitas penggunaan media ini terhadap hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, I. F. (2020). Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) Di Indonesia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 195–222. <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i1.1136>
- Al-Ansi, A. M., Suprayogo, I., & Abidin, M. (2020). Impact of Information and Communication Technology (ICT) Investment on different Components of Human Development in Developing Countries. *International Review of Management and Business Research*, 9(4), 108–129. [https://doi.org/10.30543/9-4\(2020\)-11](https://doi.org/10.30543/9-4(2020)-11)
- Ariska, R., & Hakim, L. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction (Cai) Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i1.4161>
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Bhagaskara, A. E., Firdausi, A. K., & Syaifuddin, M. (2021). Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 104–119. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5541>
- Darise, G. N. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Revisi Sebagai Solusi Alternatif Pendidikan Di Indonesia Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Iqra*, 13(2), 1693–5705. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30984/jii.v13i2.967>
- Garad, A., Al-Ansi, A. M., & Qamari, I. N. (2021). The Role of E-Learning Infrastructure And Cognitive Competence In Distance Learning Effectiveness During The Covid-19 Pandemic. *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 81–91. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33474>
- Hanny, A. B., & Fajar, M. A. (2021). the Development of “Access” Android Based Learning Media



- in the Accounting Cycle Material Pengembangan Media Pembelajaran “Access” Berbasis Android Pada Materi Siklus Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(2), 44–58.
- Hardini, H. T., Taufiq, M., Bahtiar, M. D., & Pratiwi, V. (2021). Use of Online Learning Media and Learning Behavior as Predictors of Student Accounting Understanding. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3663–3674. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1013>
- Hasnaa, S. A., & Sahronih, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PERISKOP: Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 21–27. <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i1.31>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Jubaidah, S., & Zulkarnain, M. R. (2020). Penggunaan google sites pada pembelajaran matematika materi pola bilangan smp kelas viii smpn 1 Astambul. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68–73. <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/jpl/article/view/1183>
- Laurentia, I. F., & Pahlevi, T. (2023). Pengembangan LKPD Kurikulum Merdeka Berbantuan Aplikasi Ispring Suite 10 pada Elemen 4 Kelas X MPLB di SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan TAMBUSAI*, 7(1), 3873–3884. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3403643>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. 12(1), 29–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Ningsih, S., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. *Edcomtech*, 2, 163–172.
- Pratiwi, V., Bahtiar, M. D., & Hardini, H. T. (2019). MAKSI for ICT-based accounting learning at vocational high schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 185–196. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i2.26013>
- Pratiwi, V., Siswandari, S., & Santosa, D. (2017). Interactive Multimedia Based ICT to Enhance Accounting Learning Strategy in Vocational School. *1st International Conference ..., 116(Icovet)*, 75–78. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icovet-17/25886401>
- Pratiwi, V., Siswandari, S., & Santosa Th, D. (2018). Students’ understanding through the use of ICT-based accounting multimedia (MAKSI) in vocational high schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 151. <https://doi.org/10.21831/jpv.v8i2.19450>
- Purwanto, N. (2020). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (T. Surjaman (ed.)). PT Remaja Rosda Karya.
- Putri, D. A., & Pratiwi, V. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 94–105. <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p94-105>
- Putri, D. P. E., Djumanto, & Mayanti, S. (2022). Review: Integrasi Media Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Lingkungan Siswa SMK Dian Puspita Eka Putri Djumanto Suti Mayanti A . Pendahuluan Pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat digunakan untuk membentuk dan melatih sikap para generasi. *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan Dan Sosial*



- Keagamaan*, 8(1), 1–20. <https://doi.org/10.32923/edugama.v8i1.2468>
- Qazi, M. A., Sharif, M. A., & Akhlaq, A. (2022). Barriers and facilitators to adoption of e-learning in higher education institutions of Pakistan during COVID-19: perspectives from an emerging economy. *Journal of Science and Technology Policy Management, ahead-of-p*(ahead-of-print). <https://doi.org/10.1108/JSTPM-01-2022-0002>
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 50–58. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i1.958>
- Rindarti, E. (2018). Improvement Teacher Competence In Developing RPP On The 2013 Currikulum 2017 Revision Through Accompaniment Of Sustained In MA Target Central Jakarta Town Lesson 2017/2018. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 11(2), 1–19.
- Rochmania, D. D., Pramono, K. H., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Metode Resitasi terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3482–3491. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2631>
- Rohayati, S., Widayati, I., Wahjudi, E., Pratiwi, V., & Rafsanjani, M. A. (2022). Pelatihan Multimedia Interaktif Berbasis Web Bagi Guru MGMP Akuntansi di Jawa Timur. *Jurnal Karinov*, 5(3), 157–161. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jki/article/view/30106>
- Rosita, A., & Hardini, H. T. (2022). Pengembangan Website Pembelajaran Materi Aset Tetap Berwujud Dengan Memanfaatkan Google Sites. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.26740/jpak.v10n1.p1-16>
- Sagoro, E. M., Isroah, Yushita, A. N., Setiani, E. P., & Atika. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Vokasi Melalui Gemifikasi Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 02(1), 109–118. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/922/733>
- Saifullah, M. K., Sharmeen, N., & Ahmed, Z. (2022). Effectiveness of online education during the COVID-19 pandemic: a study of Bangladesh. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 39(4), 405–422. <https://doi.org/10.1108/IJILT-11-2021-0167>
- Salsabila, F., & Aslam. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>
- Sari, D. N., & Pratiwi, V. (2023). Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skill) Berbantuan Aplikasi Classpoint Pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan ...*, 3(2), 285–304. <http://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud/article/view/1915%0Ahttp://journal.amikveteran.ac.id/index.php/jurdikbud/article/download/1915/1504>
- Setyawan, B. (2019). Pengembangan Media Google Site Dalam. *Jurnal Nusantara of Research*, 6, 78–87.
- Siswanto, Aghni, R. I., & Siregar, M. N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Untuk E-Learning Mata Kuliah Kurikulum dan Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(1), 98–114.
- Sutarni, N., Arief Ramdhany, M., Hufad, A., & Kurniawan, E. (2021). Self-regulated learning and digital learning environment: Its' effect on academic achievement during the pandemic. *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 374–388. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.40718>
- Sutisna, E., Novita, L., & Iskandar, M. I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis



- Teknologi, Informasi, dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 04(01), 01–06. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>
- Tanjung, T., Ariani, F., Saputra, Kurniawan, A., Erlangga, & Robby Yuli Endra, S. T. (2023). Sosialisasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Pada SMK Pusat Keunggulan Di SMK Negeri 8 Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tapis Berseri (JPMTB)*, Vol. 2 No. 1 (2023): *Jurnal Pengabdian Masyarakat Tapis Berseri (JPMTB) (Edisi April)*, 33–40. <https://tapisberseri.ubl.ac.id/index.php/jpmtapisberseri/article/view/37/26>
- Triani, W., & Pratiwi, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Diaksy (Digital Akuntansi Syariah) Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 267–284. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2>
- Wanto, A. H. (2018). Strategi Pemerintah Kota Malang Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik Berbasis Konsep Smart City. *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.26740/jpsi.v2n1.p39-43>
- Wijayanti, K., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Bank Dan Sistem Pembayaran Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 1–14.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Yaelasari, M., & Astuti, V. Y. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Cara Belajar Siswa Untuk Semua Mata Pelajaran (Studi Kasus Pembelajaran Tatap Muka di SMK INFOKOM Bogor). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(07), 584–591. <https://doi.org/10.59141/japendi.v3i07.1041>
- Yunengsih, S., & Syahrilfuddin, S. (2020). the Analysis of Giving Rewards By the Teacher in Learning Mathematics Grade 5 Students of Sd Negeri 184 Pekanbaru. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(4), 715. <https://doi.org/10.33578/pjr.v4i4.8029>