

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SOFTWARE  
CONSTRUCT 3 PADA MATA PELAJARAN PRAKTIKUM MYOB ACCOUNTING**

Wike Sandra Puspita<sup>1</sup>, Agung Listiadi<sup>2</sup>

Universitas Negeri Surabaya <sup>1,2</sup>

Email: *wike, 19018@mhs.unesa.ac.id<sup>1</sup>, agung@unesa.ac.id<sup>2</sup>*

---

**KATA KUNCI**

Media Pembelajaran  
Interaktif; Construct 3;  
MYOB Accounting.

---

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi mempermudah dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif yang praktis, menarik dan lebih bervariasi, terlebih untuk membantu pembelajaran yang bersifat praktikum dan prosedural. Untuk itu pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *software Construct 3* pada mata pelajaran praktikum MYOB accounting. Tujuan lain untuk menganalisis kelayakan dan respon peserta didik terhadap hasil media yang dikembangkan. Penelitian *Research and Development (R&D)* ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, dengan hasil luaran media berformat APK yang dapat diinstal pada *smartphone android*. Hasil penelitian merujuk pada pengembangan media dinyatakan sangat layak dengan presentase uji materi oleh Guru SMK Negeri 1 Kemlagi dan Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya sejumlah 93,75%, sedangkan untuk uji media oleh Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya sebesar 95%. Adapun respon peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Kemlagi terhadap media yang dikembangkan mendapat rata-rata 93,87% dengan kriteria sangat baik untuk digunakan pada mata pelajaran praktikum MYOB accounting.

---

**KEYWORDS**

*Interactive Learning Media;  
Construct 3; MYOB  
Accounting.*

---

**ABSTRACT**

*The development of information technology makes it easier to produce interactive learning media that are practical, interesting and more varied, especially to help practicum and procedural learning. For this reason, this study aims to describe the process of developing interactive learning media with Construct 3 software in MYOB accounting practicum subjects. Another objective is to analyze the feasibility and response of learners to the results of the developed media. This Research and Development (R&D) research uses the ADDIE development model which consists of five stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, with the results of APK format media output that can be installed on Android smartphones. The results of the study referring to media*

*development were declared very feasible with the percentage of material test by Teachers of SMK Negeri 1 Kemplagi and Lecturers of Accounting Education at Surabaya State University of 93.75%, while for media tests by Lecturers of Educational Technology of Surabaya State University of 95%. The response of class XI students of SMK Negeri 1 Kemplagi to the developed media received an average of 93.87% with very good criteria to be used in MYOB accounting practicum subjects.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi banyak menghasilkan produk praktis yang mampu meningkatkan keefektifan dan keefisienan, salah satunya dalam dunia pendidikan. Seperti yang terjadi saat ini, teknologi informasi berkontribusi untuk membantu pembuatan media pembelajaran interaktif yang lebih optimal dalam menunjang proses pembelajaran (Habibie et al., 2022). Pada dasarnya media pembelajaran interaktif berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi dengan melibatkan interaksi langsung antara media dengan peserta didik (Novianti, 2018). Media pembelajaran interaktif juga dirancang sebagai alat bantu proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Hafizatul, 2020), mampu memperjelas penyampaian pesan secara nyata (Subhan & Kurniadi, 2019), dan meningkatkan pemahaman dalam kegiatan belajar peserta didik (Firdiana, 2020). Kontribusi penggunaan media memang dirasa memberi banyak manfaat yang positif untuk pembelajaran. Terlebih lagi jika dalam proses pengembangannya memanfaatkan perkembangan teknologi informasi, maka semakin mudah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif praktis dan efektif yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara mandiri dalam proses pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu. Kemudahan tersebut membantu media pembelajaran interaktif dalam membimbing peserta didik di mana saja dan kapan saja secara bertahap dengan prinsip tuntas untuk menguasai kompetensi pembelajaran, khususnya pada materi yang bersifat prosedural seperti mata pelajaran praktikum MYOB Accounting.

MYOB Accounting singkatan dari Mind Your Own Business menjadi program aplikasi komputer akuntansi yang dirancang untuk pembukuan yang efektif dan efisien dalam proses pelaporan keuangan di perusahaan jasa, dagang dan manufaktur (Zeinora & Septariani, 2020). MYOB Accounting menjadi mata pelajaran yang cukup sulit baik saat proses pembelajaran latihan maupun praktik ujian, karena sistem pengoperasiannya menggunakan bahasa Inggris dan berhubungan dengan siklus akuntansi yang terintegrasi dengan komputer, sehingga menuntut ketelitian yang lebih tinggi selama proses pembelajarannya (Yusdita, 2020). Faktor penyebab kesulitan lainnya yaitu mata pelajaran praktikum MYOB Accounting bersifat prosedural yang terdiri dari serangkaian siklus menuntut peserta didik memahami setiap tahapannya, sebab pekerjaan yang dilakukan oleh satu bagian akan berdampak terhadap bagian yang lain. Untuk itu dalam pembelajaran praktikum MYOB accounting dibutuhkan suatu media pembelajaran interaktif yang praktis, menarik, dan variatif yang dapat bekerja secara terpadu.

Berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik jurusan AKL (Akuntansi dan Keuangan Lembaga) SMK Negeri 1 Kemplagi dan guru mata pelajaran MYOB accounting SMK Negeri 1 Kemplagi, sebagian besar peserta didik menganggap bahwa pembelajaran praktikum MYOB accounting termasuk dalam kategori sulit. Penyebabnya peserta didik kurang memahami materi karena penggunaan bahasa Inggris pada program MYOB accounting, ditambah perbedaan prosedur pencatatan disetiap transaksi menjadikan peserta didik sering lupa dengan materi dan tertinggal dalam mengerjakan tahap-tahap praktikum. Hal tersebut berhubungan dengan media pembelajaran yang digunakan sebagai pegangan utama dalam pembelajaran praktikum MYOB accounting yaitu modul digital yang didistribusikan kepada peserta didik disetiap pertemuan melalui whatsapp group. Pemilihan modul digital sebagai media pembelajaran praktikum MYOB accounting sebenarnya sudah cukup adaptif dengan perkembangan teknologi, namun kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang sebagian besar memiliki tingkat literasi rendah dan gaya belajar yang berbeda-beda. Faktor lain penyebab pemanfaatan media tersebut belum maksimal karena pemilihan desain media kurang menarik, penyajian materi kurang konsisten dan bervariasi, mengakibatkan kejenuhan selama proses pembelajaran. Mengingat karakteristik mata pelajaran yang bersifat praktikum dan prosedural, menuntut untuk lebih sering berlatih agar semakin mahir, maka peserta didik membutuhkan suatu pembaruan media pembelajaran interaktif yang mampu menunjang dan membimbing secara terpadu untuk kebutuhan belajar mandiri tanpa

batas ruang dan waktu. Hal tersebut memungkinkan untuk terealisasi dengan melihat hasil wawancara yang menunjukkan mayoritas peserta didik pengguna smartphone android sehingga mampu dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk menunjang pembelajaran mandiri kapan saja dan di mana saja.

Sejalan dengan yang diungkapkan (Degner et al., 2022) bahwa media berbasis android berpeluang dan berpotensi untuk diimplementasikan pada proses pembelajaran, serta diperkuat pendapat Wahyono (dalam Zaman & Listiadi, 2022) bahwa diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran interaktif yang mampu menjadi sarana pembelajaran yang menarik untuk mengurangi kejenuhan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam menyelesaikan pembelajaran, untuk itu dalam penelitian ini memberikan suatu inovasi atas permasalahan yang terjadi berupa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang dirancang praktis, menarik dan variatif dengan nama aplikasi "AKUNTANSIP", yang harapannya dapat membantu mencetak calon akuntan yang sip atau baik melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Aplikasi "AKUNTANSIP" yang dikembangkan memuat penjelasan materi melalui video tutorial, gambar tutorial, peta konsep dan poster rangkuman materi. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, yaitu Software Construct 3 sebagai software pembuat aplikasi media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan tanpa melalui proses pemrograman, karena fungsi-fungsi bawaan yang sudah disediakan memudahkan pengoperasian dengan sistem drag and drop menggunakan edit visual yang cepat dan kualitas ekspor yang baik (Kultima et al., 2020). Dalam menggunakan Software Construct 3 dapat merancang suatu aplikasi sesuai kebutuhan dan keinginan. Salah satu output yang dapat dihasilkan dari Software Construct 3 adalah format HTML yang dapat diubah menjadi aplikasi untuk pengguna android. Sehingga Software tersebut memungkinkan untuk mengembangkan aplikasi "AKUNTANSIP" yang praktis, menarik dan variatif berbasis android dengan demonstrasi simulasi materi pembelajaran praktikum MYOB accounting yang tersedia kapan saja dan dimana saja. Aplikasi "AKUNTANSIP" dirancang terbatas pada materi praktikum pencatatan transaksi MYOB accounting perusahaan dagang, karena berdasarkan pertimbangan bahwa materi tersebut berpeluang keluar sebagai soal uji kompetensi keahlian (UKK), sehingga perlu dipelajari berulang sejak kelas XI hingga XII.

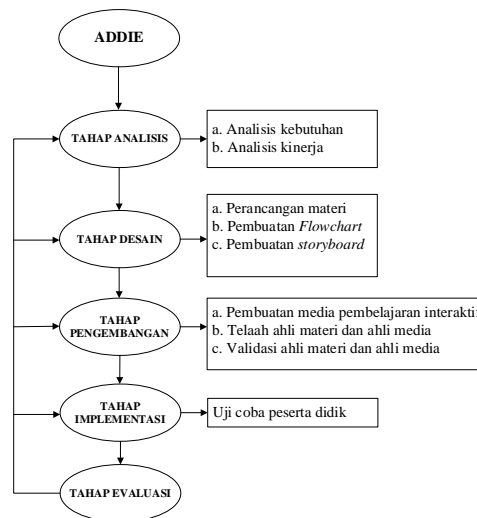
Aplikasi "AKUNTANSIP" mempunyai beberapa kelebihan yang membedakan dengan media pembelajaran modul digital yang digunakan sebelumnya dan media yang dikembangkan di penelitian terdahulu. Seperti hasil produk sejenis sebelumnya terdapat pada penelitian (Komariyah, 2022) yang dikembangkan melalui halaman website Appyjet dengan memuat video penjelasan, studi kasus dan soal praktikum. Selain itu terdapat perbedaan dari media yang digunakan sebelumnya, yaitu dalam modul digital penjelasan materi secara tekstual saja, format penulisan kurang konsisten dan pemilihan desain kurang menarik. Untuk itu pada aplikasi "AKUNTANSIP" memberikan beberapa kelebihan sebagai penyempurna media pembelajaran sebelumnya.

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahap pengembangan, mengetahui kelayakan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif dengan *software* Construct 3 pada mata pelajaran praktikum MYOB *accounting*.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE oleh Dick dan Carry. Merujuk pada Endang Mulyatiningsih (dalam Nababan, 2020), bahwa pemilihan model pengembangan ADDIE lebih lengkap serta rasional untuk pengembangan produk media pembelajaran interaktif. Berikut lima tahap model pengembangan ADDIE, meliputi analisis

(*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1. Bagan alur ADDIE

Terdapat tiga subjek dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media dan peserta didik. Ahli materi merupakan guru mata pelajaran praktikum MYOB *Accounting* SMK Negeri 1 Kemplagi dan Dosen Pendidikan Akuntansi FEB Universitas Negeri Surabaya. Ahli media merupakan Dosen Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Surabaya. Sedangkan peserta didik yaitu peserta didik kelas XI AKL (Akuntansi dan Keuangan Lembaga) SMK Negeri 1 Kemplagi yang berjumlah 20 orang.

Teknik pengumpulan data untuk tahap analisis dalam proses pengembangan yaitu menggunakan wawancara pada peserta didik dan guru. Sedangkan untuk mengetahui kelayakan yaitu melalui uji validasi oleh para ahli materi dan ahli media dengan mengisi angket. Sementara untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan yaitu menggunakan angket uji coba peserta didik. Berikutnya hasil perolehan data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, karena data yang terkumpul terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif dilakukan untuk menganalisis perolehan hasil wawancara dari peserta didik dan guru, serta hasil komentar dan saran yang diberikan validator dengan lembar telaah berupa angket terbuka yang disiapkan. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung perolehan nilai dari hasil angket tertutup uji validasi para ahli dan uji coba peserta didik yang disajikan dalam bentuk presentase. Data yang terkumpul melalui angket diukur berdasar pada skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Aturan skor butir Instrumen ahli media, ahli materi dan peserta didik

Keterangan	Skor
Sangat setuju	4
Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2019)

Kemudian langkah pertama untuk mengetahui kelayakan dan respon terkait media pembelajaran interaktif aplikasi “AKUNTANSIP”, yaitu dengan melihat bobot setiap jawaban dan menghitung nilai rata-rata menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah responden}}$$

Berikutnya nilai rata-rata yang diperoleh dipresentasikan guna untuk mengetahui penilaian kelayakan serta respon terhadap media pembelajaran interaktif aplikasi “AKUNTANSIP” yang dikembangkan. Hasil perolehan nilai kemudian dihitung menggunakan rumus presentase:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Nilai rata-rata yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Sumber: (Riduwan, 2019)

Nilai maksimum ideal dicapai ketika semua butir soal mendapatkan nilai empat, sehingga nilai maksimum ideal apabila dipersentasekan akan diperoleh 100%. Berikut pembagian presentase pada kriteria kategori kelayakan untuk ahli materi dan ahli media:

Tabel 2. Kriteria kategori kelayakan ahli materi dan ahli media

Rentang presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Sumber: (Riduwan, 2019)

Berdasarkan tabel 2 media pembelajaran interaktif “AKUNTANSIP” dalam penelitian ini dikatakan sangat layak dan layak apabila menunjukkan presentase  $\geq 61\%$  yang diperoleh dari presentase keseluruhan aspek penilaian ahli materi dan ahli media pada uji validasi.

Tabel 3. Kriteria kategori respon peserta didik

Rentang presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup baik
21% - 40%	Tidak baik
0% - 20%	Sangat tidak baik

Sumber: (Riduwan, 2019)

Berdasarkan tabel 3 media pembelajaran interaktif “AKUNTANSIP” dalam penelitian ini dikatakan sangat baik dan baik untuk digunakan apabila menunjukkan presentase  $\geq 61\%$  yang diperoleh dari presentase keseluruhan aspek penilaian pada uji coba peserta didik

## HASIL PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, meliputi analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari proses pengembangan sebagai berikut:

### 1. Tahap analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini terdapat dua langkah, yaitu analisis kebutuhan dan analisis kinerja yang hasil datanya diperoleh melalui kegiatan wawancara kepada peserta didik kelas XII AKL SMK Negeri 1 Kemlagi dan guru mata pelajaran praktikum MYOB *accounting* SMK Negeri 1 Kemlagi. Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru dalam proses

pembelajaran. Sedangkan analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui masalah atau kesulitan kinerja dalam proses pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan peserta didik dan guru, sehingga dapat ditentukan solusi atas permasalahan tersebut.

Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan yaitu peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif yang praktis, menarik serta penyajiannya variatif untuk membantu kesulitan dalam pembelajaran praktikum MYOB *accounting*. Selain itu, guru juga membutuhkan media pembelajaran interaktif yang penyajiannya menarik, singkat dan mudah dipahami peserta didik, sehingga mampu membantu menuntun dan membimbing secara terpadu untuk kebutuhan belajar mandiri.

Sedangkan berdasarkan analisis kinerja, diperoleh hasil bahwa pembelajaran praktikum MYOB *accounting* telah menggunakan media pembelajaran modul digital yang didistribusikan kepada peserta didik setiap pertemuan melalui whatsapp group dengan format penyajian materi yang kurang menarik dan konsisten. Pemanfaatan media tersebut belum maksimal karena tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang sebagian besar memiliki minat rendah terhadap literasi dan memiliki gaya belajar yang berbeda. Selain itu mata pelajaran praktikum MYOB *accounting* perusahaan dagang penting untuk dipahami hingga tuntas karena masuk dalam uji kompetensi keahlian (UKK). Hasil analisis kinerja lain yang didapat yaitu guru menggunakan metode pembelajaran demonstrasi pada pembelajaran praktikum MYOB *accounting* dan penjelasan secara lisan untuk membantu kesulitan peserta didik ditengah mengerjakan studi kasus praktikum MYOB *accounting*. Menganalisis dari faktor fasilitas yang mendukung pembelajaran, SMK Negeri 1 Kemlagi menyediakan dua laboratorium komputer akuntansi dan layanan WiFi gratis untuk mendukung proses belajar secara online. Peserta didik dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia semaksimal mungkin, salah satunya melalui *smartphone* berbasis android yang diizinkan untuk dibawa ke sekolah. Melihat dari sisi fasilitas pribadi, sebagian peserta didik tidak memiliki laptop untuk membantu berlatih secara mandiri kapan saja, sehingga berdampak pada waktu berlatih mengerjakan soal terbatas hanya saat berada di laboratorium komputer sekolah saja dan menyebabkan kemampuan dalam memecahkan soal praktikum kurang terasah dengan baik. Berdasarkan kedua analisis tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android yang dirancang menarik, praktis dan variatif dengan nama aplikasi "AKUNTANSIP", sebagai pendukung pembelajaran praktikum secara mandiri yang lebih menarik dan mudah dipahami.

## 2. Tahap desain (*Design*)


Pada tahap ini terdapat tiga langkah, yaitu perancangan materi pembelajaran, pembuatan *flowchart* dan pembuatan *storyboard*. Langkah tersebut harus dilakukan secara berurutan, dengan tujuan agar setiap bagian tersusun secara tepat. Tahap desain diawali dengan perancangan materi yang akan ditampilkan pada aplikasi "AKUNTANSIP", dengan disesuaikan pada kompetensi dasar 3.14, 4.14, 3.15, 4.15, 3.16 dan 4.16 mata pelajaran MYOB *accounting* kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kemlagi. Kompetensi dasar tersebut mempelajari materi praktikum pencatatan transaksi menggunakan MYOB *accounting* perusahaan dagang. Penyajian materi diklasifikasikan menjadi empat bagian, diantaranya pencatatan transaksi penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan barang dagang serta pembelian barang dagang. Langkah berikutnya adalah pembuatan *flowchart* dengan *software* Visio yang telah terinstal di laptop. Susunan alur proses diawali dari menu pembuka kemudian berlanjut ke menu utama. Pada menu utama berisi menu tentang aplikasi, menu gambaran umum, menu materi, peta konsep dan rangkuman. Langkah terakhir yaitu pembuatan *storyboard* dengan *software* Figma berbasis web. *Storyboard* disusun sesuai alur proses dalam *flowchart* yang di desain variatif tidak hanya menyajikan konten baca, tetapi juga video dan gambar tutorial.

### 3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini terdapat tiga langkah, yaitu pembuatan media pembelajaran interaktif, telaah dan validasi para ahli. Langkah pertama yaitu pembuatan aplikasi "AKUNTANSIP" sesuai rancangan konsep. Proses pembuatan diawali dengan produksi bahan materi untuk disajikan, yaitu berupa video tutorial menggunakan *software* Camtasia studio 8 dengan format MP4 dan diconvert ke format WEBM. Sedangkan untuk proses pembuatan bahan materi gambar tutorial dilakukan bersamaan ditengah proses rekam video tutorial dengan menggunakan fitur tangkapan layar dan hasilnya akan diedit menggunakan *software* Adobe Ilustrator 2022 dengan format PNG. Selanjutnya, untuk peta konsep dan poster gambar rangkuman didesain menggunakan aplikasi Canva yang diserasikan dengan gambar animasi gratis dari situs web freepik. Berikutnya mengumpulkan Ilustrasi gambar pendukung diperoleh dari situs web storyset, sedangkan untuk gambar simbol tombol diperoleh dari situs web heroicons. Berlanjut merealisasikan *storyboard* yang telah disusun menjadi desain tampilan aplikasi atau UI dengan orientasi layar portrait berukuran 16:9 menggunakan *software* Figma berbasis web dan disimpan dengan format PNG. Selanjutnya dilakukan pemrograman dengan memasukkan elemen yang telah disusun dan disesuaikan pada masing-masing lembar kerja (*layout*) yang diinginkan dalam *software* Construct 3 *free edition* berbasis web. Kemudian berlanjut mengeksport draft format HTML dan mem-*publish website statis* menggunakan *platform* Netlify. Hasil *publish* yang berupa format URL kemudian diubah menjadi aplikasi berbasis android berformat APK menggunakan Website 2 APK Builder *free edition*. Hasil media yang dikembangkan memiliki ukuran 1,2 MB dan dapat diunduh melalui link Google Drive [bit.ly/akuntansip](https://bit.ly/akuntansip) dan *Whatsapp*.

Langkah kedua pada tahap pengembangan yaitu telaah para ahli dengan mengisi angket terbuka. Hasil telaah ahli materi satu yang dilakukan oleh guru mata pelajaran praktikum MYOB *accounting* SMK Negeri 1 Kemlagi yaitu Endang Sunarsih, S. Pd memperoleh komentar dan saran perbaikan untuk menambah materi piutang dengan potongan dan memperbesar ukuran huruf agar lebih jelas terbaca. Selanjutnya hasil telaah ahli materi dua yang dilakukan oleh Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya yaitu Rochmawati, S. Pd., M.Ak memperoleh komentar dan saran perbaikan untuk memperbesar *layout* video tutorial materi dan menambah fitur *zoom out* agar gambar dapat terlihat dan dipahami lebih jelas. Kemudian hasil telaah ahli media yang dilakukan oleh Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yaitu Dr. Atan Pramana, M. Pd. memperoleh komentar dan saran perbaikan untuk merubah *layout* agar lebih ringkas serta menambah daftar rujukan, latihan soal dan evaluasi pembelajaran disetiap jenis transaksi.

Tabel 4. Hasil revisi aplikasi “AKUNTANSIP”

 <p>1. Menu pembuka</p>	 <p>2. Menu utama</p>	 <p>3. Menu kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran</p>
 <p>4. Halaman peta konsep</p>	 <p>5. Halaman video tutorial</p>	 <p>6. Halaman isi materi</p>
 <p>7. Menu soal</p>	 <p>8. Halaman soal evaluasi pembelajaran</p>	 <p>9. Halaman penilaian soal soal evaluasi pembelajaran</p>

Langkah terakhir dalam tahap pengembangan yaitu validasi para ahli. Hasil validasi digunakan sebagai dasar penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Para ahli yang telah melakukan telaah kemudian memvalidasi revisi aplikasi “AKUNTANSIP” dengan mengisi angket tertutup yang telah disediakan.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Nilai	
		V1	V2
1.	Isi materi	19	18
2.	Komponen penyajian materi	20	18
Jumlah nilai yang diperoleh		39	36
Jumlah nilai rata-rata		37,5	
Jumlah nilai tertinggi		40	
Presentase penilaian		93,75%	
Kriteria kelayakan		Sangat layak	

Keterangan :

V1 : Endang Sunarsih, S. Pd.

V2 : Rochmawati, S. Pd., M.Ak.

Berdasarkan tabel, presentase penilaian menunjukkan hasil 93,75% yang didapat dari aspek isi materi dan komponen penyajian materi. Dari hasil tersebut aplikasi "AKUNTANSIP" menunjukkan interpretasi "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran praktikum MYOB *accounting*.

Tabel 6. Rekapitulasi hasil validasi ahli media

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
1.	Teknis media	8
2.	Tampilan media	23
3.	Kontrol pengguna	7
Jumlah nilai yang diperoleh		38
Jumlah nilai tertinggi		40
Presentase penilaian		95%
Kriteria kelayakan		Sangat layak

Berdasarkan tabel, presentase penilaian menunjukkan hasil 95% yang didapat dari aspek teknis media, tampilan media dan kontrol media. Dari hasil tersebut aplikasi "AKUNTANSIP" menunjukkan interpretasi "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran praktikum MYOB *accounting*.

#### 4. Tahap implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba peserta didik terhadap 20 peserta didik kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kemplagi memberikan respon melalui angket tertutup yang telah disediakan. Hasil uji coba digunakan sebagai dasar penilaian respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif aplikasi "AKUNTANSIP".

Tabel 7. Rekapitulasi hasil uji coba peserta didik

No.	Aspek yang dinilai	Nilai
1.	Media	220
2.	Materi	230
3.	Teknis	301
Jumlah nilai yang diperoleh		751
Jumlah responden		20
Jumlah nilai rata-rata		37,55
Jumlah nilai tertinggi		40

Presentase penilaian	93,87%
Kriteria kelayakan	Sangat baik

Berdasarkan tabel, presentase penilaian menunjukkan hasil 93,37% yang didapat dari aspek media, materi dan teknis. Dari hasil tersebut aplikasi “AKUNTANSIP” menunjukkan interpretasi “sangat baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran praktikum MYOB *accounting*.

#### 5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan secara langsung pada setiap tahapan selama proses pengembangan. Evaluasi pertama dilakukan pada tahap analisis, yaitu mengenai penambahan subjek penelitian guru untuk diwawancarai dalam analisis kebutuhan dan kinerja. Berikutnya evaluasi tahap desain berkaitan dengan hasil analisis dan hasil pengembangan yang telah dilakukan setelah telaah. Evaluasi selanjutnya pada tahap pengembangan diperoleh ketika proses penyusunan media berkaitan dengan *software* Construct 3 yang memiliki kapasitas terbatas. Evaluasi berikutnya dari tahap pengembangan dari komentar dan saran saat proses telaah para ahli materi dan ahli media. Sedangkan evaluasi pada tahap implementasi terkait dengan penggunaan media pembelajaran interaktif aplikasi “AKUNTANSIP” pada saat di uji cobakan pada peserta didik. Beberapa peserta didik tidak dapat menginstal aplikasi “AKUNTANSIP” pada *smartphone* karena pengaturan tingkat keamanan setiap *smartphone* yang berbeda-beda.

### PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memanfaatkan model pengembangan ADDIE yang menghasilkan aplikasi “AKUNTANSIP”. Proses pengembangan diawali dari tahap analisis sampai dengan tahap evaluasi dengan memanfaatkan *software* Visio, Figma, Camtasia studio 8, Adobe Illustrator 2022, Canva, Construct 3, dan Website 2 APK Builder.

Hasil validasi para ahli materi dan media yang dilakukan menunjukkan penilaian kelayakan aplikasi “AKUNTANSIP” dari aspek isi materi, komponen penyajian materi, teknis media, tampilan media, kontrol pengguna menginterpretasikan “sangat layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran praktikum MYOB *accounting*. Hasil tersebut sejalan dengan yang diungkapkan (Degner et al., 2022) bahwa media berbasis android berpotensi diterapkan pada proses pembelajaran. Ditambah dengan pernyataan (Santos et al., 2019) bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan construct 3 dapat menjadi panduan serta mensimulasikan situasi yang terjadi. Hasil pembahasan tersebut juga sama kuatnya dengan penelitian (Komariyah, 2022) terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android dengan rata-rata hasil validasi sebesar 88,2% sangat layak dimanfaatkan sebagai pilihan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran praktikum MYOB *accounting*. Kemudian ada penelitian dari (Pramika et al., 2023) yang mendapatkan hasil berupa media pembelajaran berbasis *smartphone* versi android sangat layak untuk dimanfaatkan serta diimplementasikan sebagai media pembelajaran materi akuntansi. Penelitian berikutnya yang mendukung dari (Herawati et al., 2020) yang menghasilkan media pembelajaran berbasis android pada materi praktik akuntansi termasuk dalam kategori sangat sesuai berdasarkan pada uji validasi materi dan media.

Hasil respon peserta didik pada uji coba terhadap 20 peserta didik kelas XI AKL SMK Negeri 1 Kemlagi, menunjukkan kategori “sangat baik” untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran praktikum MYOB *accounting*. Hasil tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu untuk meningkatkan keefektifan dan keefisienan proses pembelajaran (Hafizatul, 2020), mampu meningkatkan motivasi belajar dan semangat peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Mweene & Muzaza, 2020), serta meningkatkan pemahaman dalam kegiatan belajar peserta didik (Firdiana, 2020). Kemudian

didukung dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran praktik (Herawati et al., 2020), merangsang minat belajar dan membantu belajar dimana dan kapan saja (Wisnu Wijayanto et al., 2021). Hal ini sama kuatnya dengan penelitian oleh (Permatasari et al., 2022) yang memanfaatkan *software* Construct 3 untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android dan menyatakan sangat layak untuk digunakan peserta didik. Selain itu, hasil penelitian pengembangan ini juga searah dengan penelitian (Kartini & Putra, 2020) yang menunjukkan bahwa respon peserta didik sangat baik terhadap media pembelajaran android. Berikutnya penelitian (Sofiana & Susanti, 2022) yang mendukung pengembangan aplikasi dengan *software* Construct 3 dapat meningkatkan ketertarikan serta minat belajar peserta didik.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android bernama "AKUNTANSIP" dengan *software* Construct 3 pada mata pelajaran praktikum MYOB *accounting* perusahaan dagang khusus materi praktikum pencatatan transaksi. Kelayakan aplikasi "AKUNTANSIP" mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dengan kategori "sangat layak" untuk digunakan. Sedangkan respon peserta didik terhadap aplikasi "AKUNTANSIP" mendapatkan hasil dari uji coba peserta didik dengan kategori "sangat baik" untuk digunakan. Adapun saran untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat mengembangkan lebih lanjut media yang memuat materi satu siklus praktikum MYOB *accounting* perusahaan dagang. Kemudian disarankan untuk menggunakan *software* Construct 3 pro atau berbayar agar dapat menambah fitur yang variatif, serta menyajikan latihan soal dan evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan agar lebih menarik dan menyenangkan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Firdiana, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta. 1–191.
- Habibie, M. T., Aditya, D. Y., & Kamalia, A. S. (2022). *Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Quiziz Bagi Guru SMK PGRI 4 Jakarta*. 2(1), 1–5. <https://siducat.org/index.php/kenduri>
- Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.
- Herawati, N. T., Dewi, L. G. K., & Dewi, G. A. K. R. S. (2020). *Development of Android-Based Accounting Cycle Learning Applications to Improve Technology Skills in Accounting Students*. 158(Teams), 98–104. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.201212.013>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Komariyah, P. I. (2022). *Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Program Aplikasi MYOB Accounting V.18 Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga*.
- Kultima, A., Lassheikki, C., & Park, S. (2020). Playable (research) concepts workshop: Translating your topics into tiny games. *ACM International Conference Proceeding Series*, 165–167. <https://doi.org/10.1145/3377290.3377321>
- Mweene, P., & Muzaza, G. (2020). Implementation of Interactive Learning Media on Chemical Materials. *Journal Educational Verkenning*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.48173/jev.v1i1.24>
- Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37–50.
- Novianti, V. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMP. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1, 6–13.

- <https://eprints.umm.ac.id/43725/>
- Permatasari, S., Asikin, M., Matematika, P., Semarang, U. N., & Edukasi, G. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika “Matrig” Dengan Software Construct 3 Di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8, 21–30. [jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc)
- Pramika, D., Gunawan, H., & Yulaini, E. (2023). Android-Based Accounting Learning Media for Independent Learning for Vocational High School Students. *IJEED (International Journal of Entrepreneurship and Business Development)*, 6(1), 84–92. <https://doi.org/10.29138/ijebd.v6i1.2088>
- Riduwan. (2019). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. CV Alfabeta.
- Santos, J. G., Oliveira, C., Sousa, C., Madeira, C., & Campos, A. (2019). *Educação na Faixa: um Jogo 2D para o Ensino da Educação Para o Trânsito*. *Cbie*, 763–772. <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2019.763>
- Sofiana, T., & Susanti, S. (2022). Media Pembelajaran Makanan Hewan Berbasis Construct 3 di SDN Cikancang 3. *E-Prosiding Teknik Informatika*, 3(1), 87–97.
- Subhan, S., & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1), 74. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103755>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)* (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.). Alfabeta.
- Wisnu Wijayanto, P., Rosely, E., & Diva Gusti Arirang, K. (2021). Implementation of an Android-Based Application as a Thematic Interactive Learning Media for English Subjects. *KnE Social Sciences*, May, 524–540. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8709>
- Yusdita, E. E. (2020). *Analisis Kesulitan Belajar MYOB Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Analisis Kesulitan Belajar MYOB Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi*. 2018(December). <https://doi.org/10.35591/wahana.v23i1.166>
- Zaman, A. Q., & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Android “LAKEUN” Pada Materi Laporan Keuangan Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 6 .... *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 138–151. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/46257>
- Zeinora, Z., & Septariani, D. (2020). Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Serta Kebermanfaatan Menggunakan Software Accurate, Myob, Zahir Accounting Dan Penerapannya Di Universitas Indraprasta PGRI. *JABE (Journal of Applied Business and Economic)*, 6(4), 341. <https://doi.org/10.30998/jabe.v6i4.4969>