



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK

Tya Reda Ardianti^{1✉}, Susanti²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

E-mail : tya.18002@mhs.unesa.ac.id¹, susanti@unesa.ac.id²

Abstrak

Media pembelajaran ialah alat yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan dalam pembelajaran. Media harus dibuat secara menarik dan memudahkan siswa untuk belajar. Pada era ini bisa memanfaatkan smartphone android dalam membuat media pembelajaran. Riset ini bertujuan guna mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran akuntansi keuangan materi penilaian persediaan. Pengembangan dengan model ADDIE terdiri atas tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sebab keterbatasan keterjangkauan dan kapabilitas peneliti, maka penelitian ini hanya melalui empat tahap. Media diuji oleh ahli materi dan ahli media, serta diujicobakan pada 20 siswa kelas XI SMK Akuntansi dan Keuangan Lembaga B SMK Negeri Purwosari Kabupaten Bojonegoro. Instrumen penelitian yakni angket, dan penganalisaan secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi dari ahli materi 89,89% dan berkategori sangat layak sementara itu dari ahli media 74,8% dan berkategori layak. Hasil rata-rata validasi 82,34% yang dikategorikan sangat layak. Hasil dari respon peserta didik 95,39% dan berkategori sangat baik. Sehingga kesimpulannya yakni media pembelajaran interaktif berbasis android sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, berbasis android, akuntansi keuangan.

Abstract

Learning media is a tool needed to support activities in learning. Media must be made interesting and provide convenience for learners to learn. In this era, teachers can use Android smartphones in making learning media. The aim is to develop android-based interactive learning media in financial accounting subjects for inventory valuation materials. The development of this study using the ADDIE model includes the step of analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, due to the limited affordability and capability of the researcher, this research only went through four stages. The media were tested by material experts and media experts and tested on 20 class XI students of SMK Accounting and Finance Institution B of SMK Negeri Purwosari, Bojonegoro Regency. The validation result by a material expert is 89.89%, which is evaluated as very feasible. The verification result by media experts is 74.8%, which is evaluated as fair. The average validation result is 82.34%, which is considered very feasible. The student response was 95.39%, which was very well classified. So the conclusion is that Android-based interactive learning media is very well classified as accounting learning media.

Keywords: Interactive learning media, android based, financial accounting

Copyright (c) 2022 Tya Reda Ardianti, Susanti

✉ Corresponding author:

Email : tya.18002@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2618>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal penting guna mendukung suatu kehidupan dan merupakan suatu elemen dalam terbentuknya kualitas sumber daya manusia. Pendidikan ialah gejala manusiawi yang dilakukan secara sadar dan selalu berkaitan dengan siswa, tenaga pengajar, hubungan komunikasi pendidikan serta lingkungan dan juga pada sarana pendukung (Dwi Siswoyo, 2011). Peningkatan kualitas pendidikan sangat dibutuhkan dalam rangka bersaing di era globalisasi (E. Dewi, 2019). IPTEK yang semakin maju mendukung aktivitas manusia dalam menghadapi era global. Teknologi yang berkembang semakin pesat ini mempermudah dan sangat membantu kehidupan manusia terutama pada bidang pendidikan, (Budiman, 2017). Pemanfaat teknologi untuk pendidikan dapat membantu para pendidik dalam pengelolaan pendidikan, (Wahyugi & Fatmariza, 2021).

Dikembangkannya kurikulum yang terdapat di lembaga pendidikan merupakan salah satu teknik yang mampu memajukan mutu dari pendidikan tersebut, (Saputra & Susanti, 2016). Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum 2013 revisi dan termasuk ditetapkan di SMK. Pada kurikulum 2013 revisi pembelajaran berfokus pada peserta didik dimana mereka diwajibkan guna aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Tenaga pengajar diharuskan mampu menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebijakan yang berlaku supaya proses pembelajaran berlangsung efektif, sehingga pada era ini guru diwajibkan menyesuaikan diri dan melakukan suatu inovasi dengan mengacu pada kurikulum 2013 (Rahmawati & Susilowibowo, 2020). Pada kurikulum ini guru bertugas dalam memberikan ilmu pengetahuan dan teknologi, menanamkan kepribadian pada diri peserta didik guna meningkatkannya ilmu dan keterampilan sehingga kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik (Darmadi, 2015). Dalam pelaksanaan kurikulum 2013 harus berupaya memanfaatkan teknologi informasi guna mendukung kegiatan pembelajaran dan siswa mampu aktif berpartisipasi didalam pembelajaran (Prasetyo, 2018).

Guru harus dapat menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan diterapkannya kurikulum 2013. Peran guru sebagai fasilitator memiliki arti bahwa guru harus memberikan fasilitas yang baik dan memadai untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik dimana mereka mempunyai metode sendiri dalam melakukan pembelajaran, sehingga guru diharapkan dapat membuat strategi dan lebih kreatif sehingga dapat membuat media pembelajaran yang bervariasi juga sesuai kebutuhan (Novita & Harahap, 2020). Guru harus bisa memberikan materi yang bisa di akses melalui *online* dan *offline*, sehingga tidak selalu menyajikan materi dari buku saja. Hal tersebut bisa dilakukan karena media pembelajaran tidak hanya dapat diperoleh dari buku atau bahan cetak saja akan tetapi dapat diperoleh dari internet, video, audio serta lainnya, (Jo Shan Fu & Fu, 2013). Selain dapat memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan pembelajaran, guru juga harus mendukung secara penuh penggunaan media yang telah dibuatnya agar pembelajaran dapat lebih maksimal (Erkan, 2019).

Segala sesuatu yang dimanfaatkan guna menyampaikan suatu informasi pada kegiatan pembelajaran dinamakan media pembelajaran. Media ini ialah suatu alat yang dimanfaatkan guna mengakomodasikan penyaluran pesan dari tenaga pengajar pada peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran, (Tafonao, 2018). Walaupun pengertian yang lain yakni alat yang dapat membantu guru dalam transfer wawasan kepada siswa, (Nurrita, 2019). Media yang sering dimanfaatkan di sekolah untuk mendukung kegiatan pembelajaran adalah power point. Hal tersebut sebab pengoperasiannya yang mudah dan tidak dibutuhkannya suatu *skill* yang khusus (Sakiah & Effendi, 2021). Pada era ini power point dinilai kurang menarik oleh peserta didik dan dapat membuat peserta didik jenuh hingga bosan. Banyak seseorang yang belajar dan memahami materi dengan baik tidak hanya dengan bantuan kata-kata saja melainkan dapat memahami dengan penggabungan antara kata dan gambar, (Al-Hariri & Al-Hattami, 2016). Sehingga sangat dibutuhkan inovasi dan variasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Supaya peserta didik tidak mengalami suatu kejenuhan dan bosan selama kegiatan pembelajaran maka diperlukan penggabungan dari beberapa media seperti audio dan visual dalam pembuatan media

pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ialah suatu media pembelajaran berupa gabungan atau kombinasi dari beberapa media pembelajaran seperti teks, audio, video dan grafik (Rezeki & Ishafit, 2017). Media pembelajaran interaktif sangat membantu dalam memahami materi pembelajaran. Menurut (Tarigan & Siagian, 2015), pada media ini peserta didik tidak sekedar melihat objek yang diamati, namun juga harus berinteraksi pada saat media tersebut dijalankan. Sehingga dengan media pembelajaran interaktif ini siswa akan bersemangat dalam aktivitas pembelajaran dan aktif menjalankan media interaktif tersebut. Media pembelajaran interaktif lebih efektif digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan media yang sudah jadi yang bersumber dari internet (Humairah, dkk, 2020).

Sebagian masyarakat sudah menggunakan *smartphone* android khususnya para pelajar. Dengan begitu dapat memanfaatkan *smartphone* android untuk mengembangkan media pembelajaran. Pada tahun 2015 android menjadi sistem yang menguasai sirkulasi *smartphone* di negara ini (Amirullah & Susilo, 2018). Selain dimanfaatkan untuk berkomunikasi, para pelajar juga memanfaatkan *smartphone* androidnya untuk membantu dalam kegiatan belajar. Penggunaan *smartphone* dalam kegiatan belajar berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa, (Asmurti, dkk 2018). Sistem android ini bersifat terbuka sehingga akan lebih mudah dalam mengembangkan suatu aplikasi seperti aplikasi penunjang media pembelajaran. Dengan merancang aplikasi yang menarik pada *smartphone* android, peserta didik akan lebih leluasa belajar karena pembelajaran dapat dilaksanakan kapan saja sesuai keinginan mereka. Perancangan media pembelajaran interaktif dengan berbasis android akan menciptakan siswa yang lebih aktif dalam berpartisipasi karena dapat dioperasikan secara mandiri di *smartphone* masing-masing, (Siahaan, dkk, 2021).

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dapat memanfaatkan beberapa aplikasi salah satunya menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dimana aplikasi tersebut bisa dimanfaatkan guna menciptakan media pembelajaran secara mudah yang didirikan oleh Timothy D Loudermik pada tahun 1999, (Shalikhah, 2017). Aplikasi tersebut dapat menggabungkan gambar, rekaman video, serta flash untuk mendukung pembelajaran. aplikasi pembuatan media pembelajaran pendidikan yang lengkap serta memiliki fitur pengembangan yang cepat dan juga canggih (Laskani, dkk 2018). Selain itu, media pembelajaran ini nantinya juga bisa diakses secara *online* maupun *offline* melalui *android*, sehingga memudahkan untuk belajar. Media pembelajaran dengan bantuan *Lectora Inspire* juga efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Herdini et al., 2017).

SMK Negeri Purwosari Kabupaten Bojonegoro Jawa Timur ialah lembaga pendidikan yang didalamnya terdapat program keahlian akuntansi keuangan dan lembaga serta salah satu mata pelajaran wajib ditempuh khususnya kelas XI yakni akuntansi keuangan. Berlandaskan hasil mewawancarai guru yang bersangkutan dan peserta didik, materi yang dianggap sulit pada mata pelajaran akuntansi keuangan adalah penilaian persediaan dengan menggunakan metode Fifo, Lifo, Average dan Identifikasi Khusus. Di SMK Negeri Purwosari sendiri masih belum terdapat media pembelajaran interaktif, sampai saat ini pembelajaran hanya dibantu dengan buku cetak dan power point sederhana. Pada proses pembelajaran materi penilaian persediaan guru menyampaikan materi dengan penjelasan berbantu media papan tulis dan pembelajaran berlangsung hanya satu arah sebab peserta didik cuma mendengarkan. Namun, dengan kegiatan pembelajaran tersebut menyulitkan mereka dalam memahami materi dan terkadang merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga mereka seringkali tidak mendengarkan penjelasan guru. Pada saat diberi latihan soal oleh guru, siswa mengeluh karena kesulitan untuk mengerjakan soal-soal. Analisis peneliti mengenai hasil observasi tersebut maka terdapat permasalahan yakni guru tidak memanfaatkan media pembelajaran berdasar pada apa yang diperlukan oleh siswa saat sekarang yang dampaknya mereka merasa kesusahan mencerna materi pembelajaran.

Pada pengamatan peneliti, peserta didik di SMK Negeri Purwosari membawa *smartphone* android ke sekolah. Seringkali mereka memanfaatkan waktu luang mereka untuk bermain *smartphone* daripada membaca buku. Dan sewaktu merasa jenuh ketika proses pembelajaran seringkali mereka juga menggunakan *smartphone* yang dibawanya untuk bermain sosial media dan games. Peserta didik lebih menyukai

mengoperasikan *smartphone* android karena banyak fitur yang menarik yang disajikan. Berdasarkan hal tersebut maka dalam penelitian ini fokus dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran akuntansi keuangan pada materi penilaian persediaan dengan metode Fifo, Lifo, Average dan Identifikasi Khusus. Peneliti memilih memanfaatkan *smartphone* android karena umumnya peserta didik memilikinya dan mudah untuk dibawa kemanapun. Media pembelajaran ini dirancang dengan bantuan aplikasi *Lectora Inspire*.

Keunggulan yang dimiliki dari media pembelajaran interaktif ini adalah pengaksesannya dapat dilakukan pada *smartphone* android secara *online* maupun secara *offline* sehingga media bisa digunakan dimanapun dan kapanpun sesuai keinginan peserta didik tanpa koneksi internet. Media pembelajaran ini selain materinya dengan format teks dan gambar saja tetapi juga memuat gambar pendukung serta video penjelasan materi yang dibuat secara menarik sehingga proses pembelajaran bisa lebih menarik dan tidak membosankan. Ditambah lagi dilengkapinya contoh soal beserta video pembahasan untuk mempermudah pemahaman materi, serta latihan soal dan kuis untuk mengukur seberapa jauh materi yang telah disajikan tersebut mampu dipahami oleh peserta didik. Dengan terciptanya media pembelajaran ini sekiranya mampu mendukung guru dalam memberikan materi dan dapat memberikan peningkatan pada semangat belajar peserta didik.

Penelitian dari (Akbarini, dkk 2018) mengatakan media pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *Lectora Inspire* layak digunakan serta memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa. Riset terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan program *Lectora Inspire* dengan memanfaatkan basis android sebagai media pembelajaran akuntansi dikatakan sangat layak yakni dengan presentase 81,30% dari ahli materi, 84% dari ahli media dan disebutkan sangat baik dengan presentase 93,99% dari respon peserta didik. Media pembelajaran berbantu *Lectora Inspire* juga disebutkan sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran akuntansi (Andiarsa & Suci, 2017).

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dikemukakan, riset ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMK Negeri Purwosari”.

Rumusan permasalahan yang terbentuk: (1) Bagaimana proses pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMK Negeri Purwosari?, (2) Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMK Negeri Purwosari?, (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMK Negeri Purwosari?

Dari rumusan permasalahan, maka tujuan penelitiannya yakni (1) Mengetahui proses dan mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMK Negeri Purwosari, (2) Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMK Negeri Purwosari, (3) Mengetahui respon peserta didik pada pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMK Negeri Purwosari.

METODE PENELITIAN

Penelitian tergolong pada *Research & Development*. Penelitian pengembangan ialah jenis penelitian yang gunanya untuk membuat sebuah produk serta mengukur kelayakan dari produk yang telah dibuat, (Sugiyono, 2018). Model dari penelitian pengembangan ialah model ADDIE, mencakup atas: tahap awal analisis, yakni menganalisis kebutuhan produk yang diawali dengan adanya permasalahan di lapangan. Tahap kedua desain, yaitu tahap untuk membuat konsep berupa story board mengenai media pembelajaran interaktif. Tahap ketiga pengembangan, adalah tahap untuk melakukan penyusunan media pembelajaran interaktif berdasar *storyboard* yang dibuat. Tahap keempat implementasi, dilakukan pengujian coba mengenai media

pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Karena keterbatasan kemampuan serta keterjangkauan dari peneliti untuk melakukan tahap evaluasi maka pada riset ini tahap evaluasi tidak terlaksana.

Pada riset ini mengikutsertakan dua ahli materi dari dosen program studi S1 Pendidikan Akuntansi dan guru pengampu mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI. Ahli materi ialah, yang memiliki kapabilitas di akuntansi khususnya materi akuntansi persediaan. Dan satu ahli media dari dosen program studi S1 Teknologi Pendidikan, yang berkapabilitas dalam bidang media pembelajaran. Subjek untuk pengujian coba yakni 20 siswa kelas XI AKL B SMK Negeri Purwosari Kabupaten Bojonegoro yang dipilih sesuai dengan rekomendasi yang didapatkan dari guru pengampu mata pelajaran akuntansi keuangan.

Data dikumpulkan melalui angket. Angket adalah sekumpulan beberapa pertanyaan yang didistribusikan kepada responden yang memiliki maksud guna mendapatkan informasi secara nyata dan lengkap, (Trianto, 2007). Riset ini terdiri dari (a) angket terbuka merupakan angket dengan penyajian yang sederhana sehingga jawaban berdasar keinginan dari responden yakni berupa lembar telaah yang dibagikan untuk para ahli yang berisi kritik atau masukan untuk merevisi media; (b) angket tertutup merupakan angket dengan penyajian berbentuk lebih spesifik dan dengan pemberian tanda jawaban sesuai keinginan responden yakni berupa angket validasi para ahli guna melihat tingkat kelayakan media dan angket respon peserta didik guna melihat pendapat mereka mengenai media.

Berdasarkan angket yang telah diberikan terdapat dua data pada riset ini yakni data kualitatif berasal dari angket telaah yang diberikan oleh para ahli yang hasilnya ialah saran mengenai media pembelajaran interaktif. dan data kuantitatif berasal dari angket validasi dari ahli materi, ahli media dan respon siswa.

Dalam rangka guna mengetahui kelayakan media pembelajaran didapatkan dari hasil validasi para ahli lewat Skala Likert, yakni (1) sangat tidak layak, (2) tidak layak, (3) cukup layak, (4) layak, dan (5) sangat layak.

Kemudian guna mengetahui pendapat peserta didik perihal media pembelajaran, data diperoleh dari angket respon siswa berbantuan Skala Guttman yakni skor 1 untuk “Ya” dan skor 0 untuk “Tidak”. Skor yang telah diperoleh selanjutnya dianalisa.

Tabel 1
Interpretasi Skor Validasi memanfaatkan Skala Likert

Presentase	Skor
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2016)

Dari tabel diatas maka jika mendapatkan hasil rerata persentase $\geq 61\%$ maka media pembelajaran interaktif memperoleh kriteria layak atau sangat layak.

Tabel 2
Interpretasi Skor Angket Respon Peserta Didik memanfaatkan Skala Guttman

Presentase	Kriteria Presentase
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: Riduwan (2016)

Mengacu pada tabel 2 jika angket respon peserta didik mendapatkan rerata persentase $\geq 61\%$ maka media pembelajaran interaktif mendapatkan kriteria baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Berikut merupakan penjabaran dari hasil penelitian:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ialah tahap dimana dilakukannya pencarian informasi seputar kebutuhan untuk menyusun media pembelajaran. Tahap ini bermaksud guna mengetahui kebutuhan awal untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Tahap ini dilakukan dengan tiga langkah yaitu analisa kinerja, analisa kebutuhan, serta analisa konsep. Analisa kinerja, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui informasi mengenai kendala-kendala yang dialami peserta didik dan tenaga pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tepatnya dalam pembelajaran akuntansi keuangan. Hasil informasi yang diterima melalui proses wawancara dan observasi yakni SMK Negeri Purwosari merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum 2013 revisi yang mana para peserta didik diwajibkan untuk aktif berpartisipasi selama kegiatan pembelajaran, namun pada kenyataannya guru sewaktu pembelajaran mengandalkan teknik ceramah. Hal tersebutlah yang membentuk pribadi peserta didik menjadi kurang aktif. Mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI tepatnya pada materi penilaian persediaan, di kalangan peserta didik dianggap sebagai materi yang begitu sulit. Menurut penelitian (Rahmayanti & Susilowibowo, 2018) materi tersebut tergolong pada materi yang sangat sulit. Pada kegiatan pembelajaran, bahan yang dimanfaatkan guru yakni buku cetak dan media pembelajaran berupa power point sehingga menyulitkan siswa dalam mencerna materi. Media pembelajaran yang terlalu monoton kurang memiliki daya tarik untuk belajar para peserta didik, (Mardatila, et al., 2021). Mereka lebih sering memainkan *smartphone* androidnya pada saat bosan mengikuti pembelajaran dan saat waktu luang dibandingkan untuk mengulas materi pelajaran dan membaca buku pelajaran, disebabkan fitur pada *smartphone* yang lebih menarik dibandingkan dengan buku pelajaran. Pada era dimana teknologi semakin maju ini menuntut agar dapat menciptakan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan kebutuhan peserta didik dan pencapaian suatu pembelajaran, (Fikri & Samino, 2019).

Langkah selanjutnya adalah analisa kebutuhan, yang dilakukan guna mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru yang nantinya dapat mengatasi permasalahan yang terdapat pada analisis kinerja. Media pembelajaran mampu memberikan suatu peningkatan pada minat dan hasil belajar siswa serta bisa mengatasi perbedaan gaya belajar (Nugroho, M., et al, 2020). Didapatkan hasil yakni perlunya media pembelajaran yang bisa menaikkan keinginan belajar siswa dan mencerna materi penilaian persediaan dengan lebih gampang yakni dengan memanfaatkan *smartphone* dengan basis android yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran dengan memanfaatkan basis android dapat digunakan kapanpun dan dapat meningkatkan semangat untuk belajar sehingga dalam mempelajari materi para siswa bisa lebih cepat, (Muyaroyah & Fajartia, 2017).

Langkah yang terakhir adalah analisa konsep yang tujuannya guna menetapkan rancangan materi serta soal disesuaikan silabus akuntansi keuangan kelas XI. Selanjutnya menyusun tujuan pembelajaran yang berdasar pada KD serta indikator pembelajaran. Kompetensi yang akan dimuat pada media ini adalah KD 3.9 Menerapkan penilaian persediaan (Fifo, Lifo, Average dan Identifikasi Khusus) dan KD 4.9 Melakukan perhitungan penilaian persediaan (Fifo, Lifo, Average dan Identifikasi Khusus).

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua adalah desain. Tahap desain yaitu tahap untuk melakukan penentuan susunan serta struktur yang akan dimuat pada media dan sebagai pedoman untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis android. Peneliti memilih mengembangkan ini sebagai perangkat pembantu selama proses pembelajaran. Hal tersebut didukung penelitian yang mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki tingkat keefektifan yang tinggi serta dapat memberikan kemajuan pada hasil belajar peserta didik daripada yang memanfaatkan power point, (Miptakul, et al., 2018). Peneliti memilih format *apk* dalam pembuatan media pembelajaran karena bertujuan agar bisa digunakan di *smartphone* android yang sudah

dimiliki oleh peserta didik dan guru sehingga dalam pengaksesan tidak memandang waktu dan tempat. Penelitian terdahulu mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif yang berbasis android dinilai begitu efektif, efisien dan mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa, (Fatmawati, et al, 2021). Tahap desain akan dilakukan melalui empat kegiatan diantaranya adalah membuat desain media, menyusun materi, membuat soal beserta kunci jawaban, dan menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk membantu pembuatan media.

Kegiatan pertama adalah membuat desain media, dimulai dengan membuat rancangan desain media pembelajaran interaktif berupa *storyboard* yang mana didalamnya berisi gambaran mengenai media pembelajaran interaktif secara menyeluruh yang nantinya akan diletakkan pada media. *Storyboard* dimanfaatkan sebagai gambaran serta pedoman untuk membuat produk, (Nazalin & Muhtadi, 2016). Dilanjutkan dengan kegiatan kedua adalah menyusun materi, pada kegiatan ini peneliti mengumpulkan materi penilaian persediaan yang akan dimuat pada media pembelajaran interaktif. Materi didapatkan dari buku akuntansi keuangan kelas XI SMK Kurikulum 2013 revisi, buku akuntansi keuangan Kieso dan dari internet. Kemudian pada kegiatan ketiga adalah pembuatan soal dan kunci jawaban, pada media pembelajaran interaktif terdapat beberapa jenis soal diantaranya terdapat soal uraian beserta pembahasan, 5 soal benar ataupun salah yang dijadikan bahan evaluasi, dan 20 soal *multiple choice* sebagai kuis. Kegiatan terakhir adalah menentukan perangkat untuk membuat media pembelajaran interaktif yakni untuk membuat tampilan awal, petunjuk penggunaan, kompetensi, materi, evaluasi, kuis dan profil pengembang menggunakan aplikasi *Lectora Inspire V11*. Untuk membuat daftar pustaka peneliti memanfaatkan software *Mendeley*. Pada pembuatan video pembelajaran menggunakan *Powtoon*, *Video Compressor* dan *CapCut*. Kemudian agar menjadi bentuk apk. maka di build menggunakan *website2apk* sehingga dapat diakses menggunakan *smartphone* android.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dimana terjadinya penciptaan produk yang mengacu pada rancangan yang telah disusun sebelumnya, dilanjutkan untuk menguji kelayakan media oleh para ahli. Pada tahap inilah media pembelajaran interaktif berbasis android dihasilkan guna mendukung kegiatan pembelajaran. Tahap ini terbagi atas tiga kegiatan yaitu pembuatan media pembelajaran, dilaksanakannya telaah dan validasi para ahli. Tahap pertama ini peneliti membuat media interaktif berbasis android. Peneliti memanfaatkan aplikasi *Lectora Inspire* sesuai dengan rancangan dan bahan yang telah disiapkan sebelumnya. Peneliti memilih untuk memakai aplikasi *Lectora Inspire V11* dalam pembuatan media. Didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa *Lectora Inspire* ialah aplikasi yang layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, (R. Linda, et al., 2016). *Lectora Inspire* mampu memberikan daya tarik pada minat dan semangat untuk belajar serta bisa memberikan kemajuan hasil belajar peserta didik, (Nisa & Sylvia, 2021). Hal pertama yang dilakukan yakni membuat tampilan awal media pembelajaran interaktif pada aplikasi *Lectora Inspire*, dilanjutkan dengan membuat menu utama yang berisi petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, kuis, pustaka dan profil pengembang. Kemudian dilakukan publish, agar media pembelajaran interaktif berbentuk format *apk*. maka harus di build menggunakan *website2apk* agar media pembelajaran interaktif tersebut dapat diakses pada *smartphone* android. Penelitian pendukung yang menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* untuk media pembelajaran akuntansi mendapatkan hasil presentase 81,30% dari ahli materi, 84,00% dari ahli media dan mendapatkan respon sangat baik peserta didik dengan presentase sebesar 93,33% sehingga media dikategorikan sangat layak untuk digunakan (Octavina & Susanti, 2021).

Setelah media pembelajaran interaktif jadi, maka tahap selanjutnya yaitu dilakukan telaah para ahli. Proses telaah dilakukan dengan mengisi lembar telaah yang sudah disediakan. Telaah bertujuan guna memperoleh masukan ataupun saran dari para ahli untuk menyempurnakan media pembelajaran yang masih dalam proses pengembangan. Saran yang didapatkan pada tahap telaah yaitu melengkapi petunjuk

penggunaan media, penggunaan media lebih dimudahkan, dan materi perlu disesuaikan dengan KI dan KD. Selanjutnya peneliti akan merevisi media yang dikembangkan tersebut berdasarkan pada saran dari para ahli.

Tahap yang terakhir adalah validasi. Setelah direvisi sesuai dengan saran, selanjutnya dilakukan proses validasi oleh para ahli yang memiliki tujuan untuk melihat tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil telaah dan validasi didapatkan dari dosen Prodi Pendidikan Akuntansi UNESA yaitu Dr. Susanti., M.Si dan guru pengampu mata pelajaran akuntansi keuangan dari SMK Negeri Purwosari yaitu Nur Fajar Indri Astuti, S.Pd dengan hasilnya yakni:

Tabel 3
Hasil Validasi Materi

No	Variabel	%	Kriteria
1	Cakupan Materi	91,25%	Sangat Layak
2	Cakupan Soal	85%	Sangat Layak
3	Penggunaan Bahasa	90%	Sangat Layak
4	Keterlaksanaan	93,33%	Sangat Layak
Rerata		89,89%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Penjelasan untuk tabel 3 yakni, hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi untuk beberapa komponen variabel antara lain mengenai cakupan materi mendapatkan persentase sebesar 91,25%, untuk cakupan soal sebesar 85%, pada penggunaan bahasa sebesar 90%, serta keterlaksanaan sebesar 93,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari beberapa variabel tersebut memperoleh rerata 89,89% yang bermakna sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran. Apabila memperoleh persentase sebesar 81%-100% maka akan mendapatkan kriteria sangat layak, (Riduwan, 2016). Hasil ini memperlihatkan bahwasanya cakupan materi yang dimuat pada media sudah sesuai dengan konsep. Kemudian untuk cakupan soal, soal yang tersaji telah sinkron dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti serta telah berbasis *High Order Thinking Skill (HOTS)*. Materi yang disertai dengan contoh pada kehidupan nyata dan soal berbasis *HOTS* sangat diperlukan untuk mendorong peningkatan akan kemampuan peserta didik supaya mampu kritis dalam berpikir, (Latifah, et al., 2020). Bahasa yang digunakan juga mudah dipahami, serta media juga dapat mempermudah peserta didik untuk belajar.

Penelitian ini selaras dengan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Lectora Inspire* dan mendapatkan hasil validasi dari ahli materi sebesar 89,13% yang berkategori sangat layak serta dapat membantu mempermudah pemahaman siswa, (Rahmawati & Susilowibowo, 2020). Dan juga pada penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang mendapatkan hasil validasi sebesar 93,18% dan berkategori sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran dan dapat mempercepat pemahaman materi, (Hapsari & Fahmi, 2021).

b. Hasil Validasi Ahli Media

Untuk ahli media, hasil telaah serta validasi dari dosen Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNESA yaitu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. yang hasilnya yakni:

Tabel 4
Hasil Validasi Media

No	Variabel	%	Kriteria
1	Rekayasa Media	78,18%	Layak
2	Komunikasi Visual	71,42%	Layak
Rerata		74,8%	Layak

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2022)

Pada tabel 4 memperlihatkan bahwasanya, hasil penilaian dengan persentase rerata 74,8% dan berkategori layak. Hasil tersebut diperoleh dari rincian beberapa variabel yakni untuk rekayasa media memperoleh persentase sebesar 78,18% dan untuk komunikasi visual mendapatkan sebesar 71,42%. Apabila memperoleh hasil persentase sebesar 61%-80% maka mendapatkan kriteria layak, (Riduwan, 2016). Memperoleh persentase dibawah 80% karena terdapat aspek yang dinilai cukup layak oleh ahli media yakni pemilihan warna background dan penggunaan backsound pada media. Disamping kekurangan tersebut terdapat beberapa aspek yang dinilai layak sehingga dapat dijadikan sebagai kelebihan media diantaranya media pembelajaran memiliki ukuran yang tidak terlalu besar, proses penginstalan mudah, penggunaan media mudah, media mendukung materi yang disampaikan, desain media menarik, pemilihan komposisi warna serta gambar pendukung sesuai dan kejelasan audio. Sehingga dengan mempertimbangkan kelebihan dari media pembelajaran tersebut maka ahli media menilai bahwa media ini layak dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini selaras dengan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mendapatkan hasil persentase sebesar 72,92% dari ahli media dan berkategori layak dan mampu memberikan daya tarik pada minat peserta didik untuk belajar serta memudahkan dalam mengerti materi, (N. Dewi, et al., 2018). Didukung juga dengan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif mendapatkan hasil 79,9% termasuk kriteria layak serta media tersebut baik dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran, (Permata & Rahmawati, 2018). Selaras dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android yang terbukti bisa menaikkan hasil belajar siswa dan lebih efisien, (Wahyono, 2019).

c. Rata-Rata Hasil Validasi Para Ahli

Berikut merupakan hasil keseluruhan validasi yang didapatkan:

Tabel 5
Rerata Hasil Validasi

No	Variabel	%	Kategori
	Ahli Materi	89,89%	Sangat Layak
	Ahli Media	74,8%	Layak
Rerata		82,34%	Sangat Layak

Sumber: data diolah oleh peneliti (2022)

Berdasarkan tabel 5, memperlihatkan kesimpulan yang didapatkan bahwasanya media pembelajaran sudah sesuai kriteria guna dilakukan pengujian coba pada para siswa. Rerata hasil validasi dari para ahli mendapatkan persentase 82,34%, yang berarti persentasenya $\geq 61\%$ sehingga dari kriteria Riduwan media pembelajaran interaktif berbasis android memperoleh kategori sangat layak, (Riduwan, 2016). Berlandaskan hasil validasi dari para ahli maka media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI sangat layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran.

Hasil tersebut selaras dengan riset yang mengembangkan media pembelajaran interaktif pada pelajaran akuntansi yang mendapatkan persentase rata-rata dari para ahli sebesar 91,13% dalam kategori sangat layak serta mendapatkan respon sangat baik dari peserta didik, (Ariska & Hakim, 2021). Sejalan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif yang mendapatkan hasil rerata persentase 89,67% dan berkategori sangat layak yang berarti media sangat valid dan efektif dipergunakan sebagai media pembelajaran akuntansi, (Sari & Listiadi, 2019). Jadi pengembangan dari media pembelajaran interaktif ini mendapatkan kriteria sangat layak dan dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ialah tahapan untuk melakukan pengujian coba media pembelajaran interaktif berbasis android pada 20 peserta didik kelas XI AKL B SMK Negeri Purwosari Kabupaten Bojonegoro. Pengujian coba bermaksud guna melihat respon siswa terkait media ini. Pengujian dengan mengirim media

pembelajaran interaktif berbasis android berbentuk .apk melalui *whatsapp group* serta menginstruksikan siswa untuk mengunduh dan melakukan penginstalan pada media pembelajaran di *smartphone* mereka. Kemudian peserta didik mengisi angket respon siswa setelah mempelajari materi serta mengerjakan soal yang disediakan. Angket disediakan dalam wujud *Google* formulir. Data dari hasil respon siswa kemudian dilakukan analisis berdasarkan penilaian siswa mengenai media pembelajaran interaktif yang telah diujicobakan. Berikut merupakan hasilnya:

Tabel 6
Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Variabel	%	Kriteria
1.	Rekayasa Media	98,33%	Sangat Baik
2.	Desain Pembelajaran	93,57%	Sangat Baik
3.	Komunikasi Visual	94,28%	Sangat Baik
Rerata		95,39%	Sangat Baik

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan tabel 6, bisa dijelaskan bahwasanya hasil keseluruhan angket respon peserta didik ini mendapatkan persentase keseluruhan 95,39% dan berkategori sangat baik. Hasil ini didapatkan dari rincian beberapa variabel yakni mengenai variabel rekayasa media mendapatkan sebesar 98,33%, untuk variabel desain pembelajaran sebesar 93,57% dan komunikasi visual sebesar 94,28%. Apabila memperoleh hasil persentase sebesar 81%-100% maka akan memperoleh kategori sangat baik, (Riduwan, 2016). Menurut peserta didik, media pembelajaran ini sangat mempermudah dalam pemahaman materi penilaian persediaan dan mudah digunakan. Layout, video pembelajaran, soal evaluasi serta kuis menjadikan media pembelajaran tersebut lebih menarik. Penyajian video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, kemudian dengan menyajikan soal evaluasi dan soal kuis dapat mengetahui pemahaman siswa dalam memahami materi, (Adesti & Nurkholimah, 2020).

Hasil tersebut didukung penelitian sejenis yang mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menerima respon positif dari siswa dengan persentase 90% dan berkategori sangat baik serta bisa dikatakan sangat layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran, (Alfin & Listiadi, 2021). Penelitian sejenis mendapatkan hasil respon peserta didik 90,6% termasuk kategori sangat baik serta menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis android menaikkan kadar pemahaman dalam pelajaran akuntansi dan bisa memotivasi siswa untuk belajar, (Sulistiyorini & Listiadi, 2022). Sehingga kesimpulannya media pembelajaran ini bisa memudahkan siswa mempelajari materi dan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran akuntansi.

Dengan pengadaan dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis android ini adalah bentuk dari berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yakni dengan memanfaatkan *smartphone* android. Diharapkan hadirnya media pembelajaran ini, peserta didik bisa belajar secara lebih maksimal dan juga mendorong motivasi bagi siswa giat belajar karena kemudahan dalam mengakses dimanapun dan kapanpun.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI di SMK Negeri Purwosari dengan model ADDIE, namun dikarenakan terbatasnya keterjangkauan dan waktu dari peneliti maka tidak dilaksanakan tahap evaluasi. Media ini terbatas pada satu materi pada akuntansi keuangan kelas XI yakni penilaian persediaan. Kelayakan media pembelajaran ini berasal dari analisis hasil validasi dari para ahli serta diujicobakan ke 20 siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga B SMK Negeri Purwosari Kabupaten Bojonegoro.

Kelayakan media dapat diketahui dengan beberapa tahapan yakni melakukan telaah media, melakukan revisi terhadap media, validasi media, serta melakukan pengujian coba produk secara terbatas kepada peserta didik. Pada tahap telaah akan mendapatkan saran dari para ahli untuk selanjutnya dijadikan pedoman untuk

melakukan revisi. Setelah selesai dilakukan tahap revisi, maka validasi media dilakukan oleh para ahli guna mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android.

Media pembelajaran ini memperoleh hasil validasi 89,89% yang berarti sangat layak. Dari ahli media memperoleh hasil 74,8% dan berkategori layak. Hasil rata-rata validasi yang diperoleh 82,34% yang bermakna sangat layak. Respon dari peserta didik pada media pembelajaran ini ialah sangat baik dan berpersentase sebesar 95,39%. Kesimpulannya adalah media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI Akuntansi ini sangat layak diterapkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan rasa terimakasih kepada Ibu Dr. Susanti, M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi dan ahli materi yang selalu memberi arahan dan bimbingan selama penelitian. Terima kasih untuk Ibu Nur Fajar Indri Astuti, S.Pd., selaku guru akuntansi SMK Negeri Purwosari dan ahli materi yang bersedia untuk memberi penilaian mengenai materi media. Terima kasih kepada Ibu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd sebagai ahli media yang sudah memberi penilaian untuk media yang dikembangkan. Peneliti juga mengucapkan terima kasih untuk semua pihak di SMK Negeri Purwosari yang telah mendukung pada penelitian. Terima kasih juga untuk Bapak Sukadi dan Ibu Dwi Ariani yang selalu menyematkan dukungan dan doa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesti, A., & Nurkholimah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Akbarini, N. R., Murtini, W., & Rahmanto, A. N. (2018). The effect of Lectora inspire-based interactive learning media in vocational high school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(1), 78. <https://doi.org/10.21831/jpv.v8i1.17970>
- Al-Hariri, M. T., & Al-Hattami, A. A. (2016). Impact of students' use of technology on their learning achievements in physiology courses at the University of Dammam. *Journal of Taibah University Medical Sciences*, 12(1), 82–85. <https://doi.org/10.1016/j.jtumed.2016.07.004>
- Alfin, L. F., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1).
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2555>
- Andiarsa, R., & Suci, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Rekonsiliasi Bank Kelas Xi Akuntansi Smk Negeri 1 Boyolangu. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), 1–7.
- 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>
- Asmurti, Unde, A. A., & Rahamma, T. (2018). Dampak Penggunaan Smartphone Di Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *KAREBA : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 225. <https://doi.org/10.31947/kjik.v6i2.5318>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8, 75–83. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/177430-ID-peran-teknologi-informasi-dan-komunikasi.pdf>

- 2890 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK – Tya Reda Ardianti, Susanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2618>
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 161–174.
- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan di Era Globalisasi Teknosentrisme dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93–116. <https://doi.org/10.32533/03105.2019>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Artbur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 25–34.
- Erkan, A. (2019). Impact of Using Technology on Teacher-Student Communication/Interaction: Improve Students Learning. *World Journal of Education*, 9(4), 30. <https://doi.org/10.5430/wje.v9n4p30>
- Fatmawati, Yusrizal, & Hasibuan, Marhamah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134–143.
- Fikri, K., & Samino, S. R. I. (2019). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Gitar di Era Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 6(2), 210–219. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3551980>
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi pada matriks. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 9–10.
- Herdini, H., Linda, R., Abdullah, A., Shafiani, N., Darmizah, F., 'Alaina, & Dishadewi, P. (2017). Development of interactive multimedia based on Lectora Inspire in chemistry subject in junior high school or madrasah tsanawiyah. *Journal of Educational Sciences*, 2(1), 46. <https://doi.org/10.31258/jes.2.1.p.46-55>
- Humairah, N., Muchtar, Z., & Sitorus, M. (2020). The Development Of Proof Teaching Materials For High School Students. *Advances in Social Science, Educational and Humanities Research*, 488(Aisteel), 113–119. <https://doi.org/10.4108/eai.17-10-2018.2294081>
- Jo Shan Fu, ., & Fu, J. S. (2013). ICT in Education : A Critical Literature Review and Its Implications. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 9(1), 112–125.
- Lasksani, P., Ratnaya, G., & Arsa, P. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Listrik Dan Elektronika Berbasis Lectora Inspire 17. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 7(2), 81–89. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v7i2.20224>
- Latifah, S., Yuberti, Y., & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>
- Linda, R., Erviyenni, Noer, A. M., Oktavianti, N. A., & Sellyna, N. (2016). Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(3), 188–196. Retrieved from <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpk>
- Mardatila, A. P., Trisnansih, & Pujiati. (2021). The Development of Android-Based Map Media on Indonesian Ethnic and Cultural Diversity. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(3), 97. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i3.2380>
- Miptakul, A., K, H. A., & Mursid, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Mesin Konversi Energi Teknik Otomotif. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(1), 1–15. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/12597/10809>
- Muyaroyah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>

- 2891 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK – Tya Reda Ardianti, Susanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2618>
- Nazalin, & Muhtadi, A. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia Pada Materi Hidrokarbon Untuk Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 221.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.7359>
- Nisa, A., & Sylvia, I. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sosiologi SMA Berbasis Lectora Inspire Guru merupakan salah satu komponen yang menempati posisi sentral dan sangat strategi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 132–148.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36–44.
<https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Nugroho, M., F., A., Wahida, A., & Margana. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Melukis Teknik Aquarel di SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2020. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 3, 318–323.
- Nurrita, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Octavina, M. T., & Susanti. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(2), 142–151.
- Permata, & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Materi Kalkulus. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 277–286.
- Prasetyo, M. B. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mobile Learning Spreadsheet Berbasis Android pada Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa untuk Kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(2), 172–176.
- Rahmawati, N. D., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Laporan Harga Pokok. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(2), 107.
<https://doi.org/10.24114/jtp.v13i2.19081>
- Rahmayanti, N. R., & Susilowibowo, J. (2018). Pengembangan Lift The Flap Sebagai Bahan Ajar Pendukung Pada Sistem Penilaian Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. *Pendidikan Akuntansi*, 350–354.
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Jawa Barat Bandung: Alfabeta.
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 39–48. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2623>
- Saputra, I. A. G., & Susanti. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sebagai Bahan Pengamatan Dalam Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI SMK Negeri Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1–8.
- Sari, Q. E. R. S., & Listiadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Administrasi Perpajakan Kelas Xi Akuntansi Di Smk Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, vol.7(no.3), 494–498.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Siahaan, K. W. A., Manurung, H. M., & Siahaan, M. M. (2021). Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature. *International*

- 2892 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK – Tya Reda Ardianti, Susanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2618>
- Journal of Education and Humanities*, 1(1), 34–42.
- Siswoyo, D., & Dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyorini, & Listiadi, A. (2022). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, D., & Siagian, dan S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. 2(2), 187–200.
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5522>
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793. Retrieved from <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/439>