



Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halm 2893 - 2906

EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur SMK

Erfina Fachrunnisak^{1✉}, Susanti²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

E-mail : erfina.18018@mhs.unesa.ac.id¹, susanti@unesa.ac.id²

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan berlakunya kurikulum 2013 revisi dalam proses pembelajaran, guru diharapkan memiliki 8 ketrampilan salah satunya adalah ketrampilan *pedagogic*. Misalnya, guru mengembangkan suatu media pembelajaran dimana ini bisa diakses dimanapun dan kapanpun sehingga mampu memperlancar proses pembelajaran. Pengadaan riset guna mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis android pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Riset ini dalam proses pengembangannya dengan model ADDIE. Riset ini melalui 4 tahap sebab keterbatasan peneliti. Subjek penelitian yakni 20 siswa kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK NU Kedungtuban. Instrumen penelitian ini adalah angket dan menggunakan penganalisisan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi yakni rata-rata dari ahli materi 91,7505%, ahli media 84,167%, dan respon peserta didik 95,855%. Sehingga dapat disimpulkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android sangat layak diimplementasikan menjadi media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Akuntansi.

Abstract

With the development of science and technology and the implementation of the revised 2013 curriculum in the learning process, teachers are expected to have eight skills, one of which is *pedagogic*. For example, the teachers develop learning media that can be accessed anytime, anywhere to facilitate the learning process. Procurement of research to develop android-based interactive media on adaptive journal materials from service companies. This study is currently being developed using ADDIE. This study went through four phases due to the limitations of the researcher. Subjects were 20 students of class XI Accounting and Finance at SMK NU Kedungbatu. The survey method is a questionnaire, which uses qualitative and quantitative descriptive analysis. The results of the validation are the average of material experts 91.7505%, media experts 84.167%, and student responses 95.855%. From this, it conclude that android-based interactive learning media can be very well used as learning media.

Keywords: Instructional Media, Interactive, Accountancy.

Copyright (c) 2022 Erfina Fachrunnisak, Susanti

✉ Corresponding author:

Email : erfina.18018@mhs.unesa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2620>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Vol 4 No 2 Tahun 2022

p-ISSN 2656-8063 e-ISSN 2656-8071

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah suatu aktivitas yang didalamnya berisi mengenai transfer wawasan, keahlian dan kebiasaan pada sekelompok orang dan ini berlangsung antar generasi. Pendidikan juga merupakan salah satu dari cara seseorang untuk membangun nilai, perbuatan, dan tingkah laku yang disinkronkan dengan tujuan pendidikan, dimana pendidikan menjadi komponen yang fundamental bagi aktivitas manusia, hal ini disebabkan supaya mereka hidup selayaknya manusia melalui pendidikan (Dwiranata et al., 2019). Tujuan pendidikan adalah untuk menyiapkan generasi bangsa unggul dalam bidang akademik dan non akademik dimasa yang akan datang.

Indonesia saat ini mengalami perkembangan IPTEK yang sangat pesat. Adanya perkembangan IPTEK supaya tercapainya tujuan pendidikan sehingga berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah dalam rangka perbaikan kualitas Pendidikan yakni dengan melakukan pergantian dan pengembangan kurikulum yang ada (Kriswanto & Rochmawati, 2020). Saat ini Indonesia menerapkan kurikulum 2013 revisi. Berlandas Permendikbud No. 23 Tahun 2016 secara ringkas isinya yakni penilaian atas hasil belajar pada Pendidikan dasar dan menengah mencakup prespektif perbuatan, wawasan, dan keahlian. Diharapkan siswa mampu untuk berfikir kritis, memutuskan suatu keputusan berdasarkan pada kenyataan serta kemampuan untuk membangun suatu pemikiran. Berdasarkan hal tersebut dengan perkembangan IPTEK dan penggunaan kurikulum 2013 revisi mampu memotivasi peserta didik untuk ikut berperan pada aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 14 Tahun 2005 BAB IV Pasal 10 tentang Guru dan Dosen menyatakan “kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional yang diperoleh melalui Pendidikan profesional”. Berdasarkan UU tersebut kompetensi pedagogic adalah salah satu kapabilitas yang perlu ada pada guru. Kompetensi pedagogik ialah keterampilan yang dimiliki oleh guru untuk mengelola suatu proses interaksi pada aktivitas pembelajaran dengan siswa. Salah satu unsur pedagogik guru yaitu guru memiliki kemampuan untuk melakukan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran serta sumber pembelajaran peserta didik yang sesuai dengan perkembangan zaman. Berdasarkan hal tersebut tenaga pendidik sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik (Arliza et al., 2019). Guru sebaiknya berusaha mencari jalan alternatif yang mendorong peserta didik menjadi kreatif dan tidak melakukan suatu hal yang biasa saja (Pebrianti, 2019).

Media pembelajaran ialah suatu perangkat pembantu proses pembelajaran dan fungsinya guna memudahkan sewaktu menafsirkan informasi yang disampaikan, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Surayya et al., 2014). Selain itu, definisi lainnya yakni keseluruhan hal yang dapat dipergunakan dalam penyampaian pesan/ informasi sewaktu proses pembelajaran dan memicu atensi serta minat belajar peserta didik (Sapriyah, 2019). Media memberikan pengaruh yang besar dalam menyediakan dan melakukan penyelesaian masalah dalam memberikan kemudahan dalam belajar didalam dunia pendidikan pada umumnya dan pembelajaran khususnya (Miftah, 2013). Dalam upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik media pembelajaran memegang peranan yang penting (Wahid, 2018). Oleh karenanya, guru dituntut bisa menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk para peserta didiknya, mudah digunakan dimanapun dan kapanpun, sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta sesuai kondisi saat ini.

Hadimya teknologi *mobile* ialah hasil dari berkembangnya IPTEK . Teknologi *mobile* yang mudah dan kerap kali digunakan oleh masyarakat dari berbagai kalangan adalah *smartphone* yang berbasis Android. Android ialah *platfon* global yang sifatnya *open-source* yang dibuat untuk melengkapi perangkat di *mobile* (Asturi et al., 2017). Perkembangan *smartphone* android juga berdampak dalam dunia pendidikan. Hal ini dibuktikan dari penelitian Apsari & Rizki (2018) yang mana media pembelajaran berbasis android bersifat valid serta praktis sehingga mampu memudahkan proses pembelajaran serta media ini mampu mepermudah proses belajar para peserta didik sehingga tidak mengandalkan orang lain dan dapat belajar berulang-ulang

sehingga peserta didik mampu memahami materi dimanapun dan kapanpun. Temuan tersebut didukung dengan penelitian Humairah et al. (2020) bahwa multimedia interaktif berbasis android layak diimplementasikan dan efektif menaikkan nilai siswa. Media pembelajaran interaktif yang berbasis android bisa digunakan sumber belajar (Mahfudz & Billah, 2020). Media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android juga dapat mempermudah tenaga pendidik ketika pembelajaran. Hal ini dikarenakan media bisa digunakan secara mandiri oleh peserta didik (Nurhayati et al., 2021). Media pembelajaran berbasis android layak diimplementasikan saat pembelajaran berlangsung pada masa *Covid 19* (Siahaan et al., 2020). Peserta didik bisa belajar dimanapun dan kapanpun dengan memanfaatkan *smartphone* android yang berbantuan aplikasi menarik. Selain itu, pemanfaatan *smartphone* android dengan aplikasi tersebut cocok digunakan saat ini sehingga menciptakan suasana pembelajaran dengan baik dan mampu berlangsung lancar.

Terdapat berbagai aplikasi pendukung guna menciptakan media pembelajaran interaktif. Aplikasi yang termasuk mampu mendukung tersebut ialah *iSpring Suite*. *iSpring Suite* adalah *tools* yang dapat menyatu dengan *PowerPoint* dan bisa mempublish kedalam bentuk HTML serta bisa di operasikan dengan menggunakan android dengan Intel XDK (Charmonman et al., 2015). Aplikasi ini mempunyai banyak fitur yang bisa membantu presentasi, kuis, survei, latihan, dialog interaktif, dan LKPD (Dasmo et al., 2020). Aplikasi ini dapat diperuntukan dalam pembelajaran daring dan luring (Tani & Ekawati, 2017). Sehingga media interaktif *iSpring Suite* ini layak untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran mandiri (Dasmo et al., 2020). *Microsoft PowerPoint* yang di *upgrade* menggunakan *iSpring Suite* dan *Website 2 APK Builder Pro* memiliki kelebihan, yaitu: mudah, dapat diulang penggunaanya, lebih hidup dan variative hal ini dikarenakan bahan dasar aplikasi android adalah file *PowerPoint*. *Website 2 APK Builder Pro* dimanfaatkan guna mengkonversi format HTML5 kedalam format aplikasi android sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dan memanfaatkan *iSpring Suite* serta *APK Builder* sangat layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu meningkatkan capaian belajar peserta didik (Handayani & Rahayu, 2020). Hasil tersebut juga didukung penelitian Aryanti & Marwan (2021) bahwa pengembangan multimedia berbasis android yang menggunakan kombinasi antara *PowerPoint* dan aplikasi *iSpring Suite* bisa dijadikan media pembelajaran *online* di masa covid-19 sehingga tidak hanya mengandalkan belajar dengan menggunakan *WhatsApp*.

SMK NU Kedungtuban adalah salah satu lembaga pendidikan yang didalamnya terdapat bidang keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur merupakan mata pelajaran yang harus ada serta harus diselesaikan peserta didik. Dari hasil mewawancarai guru yang bersangkutan serta dengan beberapa peserta didik materi yang dirasa paling sulit dimengerti peserta didik yaitu materi jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa. Jurnal ini terbentuk pada saat pemberubahan saldo dalam akun akhirnya mencerminkan saldo jumlah sesungguhnya. Media pembelajaran yang digunakan di SMK NU Kedungtuban adalah berupa buku paket, papan tulis, serta terkadang PPT dan video. Akan tetapi dalam penggunaan media pembelajaran berupa PPT dan video pembelajaran jarang sekali digunakan. Penyampaian materi oleh tenaga pengajar dengan teknik ceramah dan kemonotonan dari media pembelajaran tersebut menjadikan peserta didik bosan dan tidak bersemangat belajar dampaknya mereka tidak terlalu aktif dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai tidak berhasil. Oleh sebab itu, maka diperlukan media pembelajaran interaktif yang berbasis pada teknologi yang mudah digunakan, mudah dipahami, dapat membangkitkan semangat belajar dan rasa ingin tahu peserta didik, dan sesuai perkembangan zaman.

Bersumber dari hasil pengamatan yang telah penulis lakukan hampir semua peserta didik di SMK NU Kedungtuban memiliki *smartphone* android. Peserta didik banyak meluangkan waktunya untuk menggunakan *smartphone* androidnya dibandingkan dengan membaca buku. Peserta didik menggunakan *smartphone* androidnya untuk berbagai hal mulai dari mencari materi, bermain game, *chating*, bermain sosial media, dan lain sebagainya. Berdasarkan hal tersebut dapat diambil kesimpulan untuk memecahkan masalah tersebut

yaitu dengan cara pengembangan media pembelajaran interaktif, aplikatif, dan menarik dengan berbasis android. Dimana nantinya media tersebut menjadi jalan alternatif dalam mendorong peningkatan akan mengertinya suatu materi bagi peserta didik. Solusi tersebut diambil dikarenakan peserta didik banyak meluangkan waktunya untuk menggunakan *smartphone* android dan *smartphone* android dapat dibawa kemana saja. Hal ini dikarenakan *smartphone* android memiliki *body* yang cukup kecil dan ringan serta dengan menggunakan *smartphone* android peserta didik memudahkan pengaksesan materi dimanapun dan kapanpun. Hal ini diperkuat oleh Octavina & Susanti (2021) bahwa media yang sifatnya interaktif dan menerapkan basis android layak diimplementasikan menjadi media pembelajaran.

Pengembangan ini berfokus pada media pembelajaran interaktif berbasis android yang dapat di akses peserta didik menggunakan *smartphone* mereka dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran tersebut memuat petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, video penjelasan, rangkuman, soal, evaluasi, kuis yang berupa pilihan ganda, remidi, daftar Pustaka, glosarium dan profil penulis. Keunggulan media pembelajaran ini yakni kemudahan penggunaan, mudah diakses dimanapaun dan kapanpun, dilengkapi dengan video penjelasan, materi disampaikan secara sistematis, dilengkapi dengan gambar, didesain dengan menarik, dilengkapi dengan soal-soal dan tidak membutuhkan koneksi internet. Pengembangan media ini diharap mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi mengenai jurnal penyesuaian dan mendorong antusias peserta didik untuk mempelajari materi tersebut serta memberikan kemudahan dalam hal memahami materi jurnal penyesuaian pada perusahaan jasa dengan baik sehingga bisa membantu meningkatkan hasil belajar dari peserta didik. Ariyanri et al. (2020) juga mengemukakan bahwa multimedia interaktif berbasis *iSpring Suite8* yang telah dikembangkan memiliki sifat valid, praktis, efektif, serta mampu untuk meningkatkan hasil belajar.

Berlandaskan penjabaran sebelumnya, riset ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Kelas XI SMK NU Kedungtuban”.

Rumusan permasalahan yakni (1) Bagaimana proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Kelas XI SMK NU Kedungtuban? (2) Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Kelas XI SMK NU Kedungtuban? (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Kelas XI SMK NU Kedungtuban?

Mengacu pada perumusan masalah, tujuan yang terbentuk adalah guna (1) Mengetahui proses dan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Kelas XI SMK NU Kedungtuban, (2) Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Kelas XI SMK NU Kedungtuban, (3) Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur Kelas XI SMK NU Kedungtuban.

METODE PENELITIAN

Penelitian tergolong pada *research and development*. Hal ini berdefinisi bahwa metode yang dipergunakan berfungsi dalam hal menciptakan suatu produk yang mampu menguji suatu keefektifan (Sugiyono, 2014). Ini adalah riset pengembangan pendidikan yang memiliki tujuan mengembangkan *software* yang berupa multimedia pembelajaran interaktif yang berbasis android pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur kelas XI khususnya materi jurnal penyesuaian pada

perusahaan jasa di SMK NU Kedungtuban. Media ini secara sistematis dan dilakukan pengujian kelayakan dari beberapa segi yang meliputi segi materi, media, dan penggunaan bagi peserta didik.

Peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan kondisi yang ada di lapangan memerlukan adanya pengembangan ataupun perbaikan dari yang sebelumnya supaya menjadi lebih baik. Riset ini dengan model ADDIE mencakup tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Namun disebabkan terbatasnya keterjangkauan dan waktu maka pada riset ini tahap evaluasi tidak terlaksana. Terpilihnya model ini dikarenakan mempunyai langkah yang sesuai yang disusun secara sistematis guna pengembangan produk.

Dalam riset ini mengikutsertakan 2 ahli materi yakni dosen program studi S1 Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan Guru mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur kelas XI SMK NU Kedungtuban; dan 1 ahli media yaitu dosen program studi S1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang berkeahlian dalam bidang media pembelajaran. Pada dasarnya bagian ini menjelaskan mengenai bagaimana riset ini dilaksanakan. Subjek dalam riset yakni 20 peserta didik kelas XI AKL SMK NU Kedungtuban rekomendasi dari guru mata pelajaran yang bersangkutan dengan kemampuan kognitif yang beragam. Ini didasarkan pada teori yang dijabarkan oleh Sadiman et al. (2014) bahwasanya dalam uji coba yang dilakukan secara terbatas subjek penelitian yang digunakan yakni 10-20 orang peserta didik.

Data dikumpulkan melalui angket. Angket yakni suatu susunan beberapa pertanyaan yang didistribusikan guna mengetahui suatu informasi secara nyata dan lengkap dari responden. Angket ini diserahkan kepada para ahli serta peserta didik guna diketahuinya kelayakan dan respon peserta didik. Dalam mengambil data penelitian memakai angket terbuka yakni angket yang memberikan kebebasan pada responden dalam mendeskripsikan jawaban; dan angket tertutup yakni angket yang berisi jawaban alternative yang telah disediakan oleh peneliti supaya responden menjawab sesuai instruksi. Angket tersebut nantinya diberikan pada para ahli guna memperoleh masukan mengenai produk. Untuk peserta didik juga mendapatkan angket berupa angket semi terbuka dan semi tertutup hal ini dikarenakan peserta didik diinstruksikan guna memilih salah satu jawaban disertai alasan. Terdapat 2 jenis data pada riset ini yaitu data kualitatif yang berasal dari angket telaah; dan data kuantitatif dari lembar validasi dan respon peserta didik.

Uji penganalisaan kelayakan media dengan memanfaatkan skala likert. Sementara itu dalam menganalisa angket respon peserta didik melalui skala guttman. Berikut merupakan rincian skornya:

Tabel 1
Skor Angket Validasi Ahli memanfaatkan Skala Likert

Kriteria	Skala
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Sumber: Riduwan (2016)

Perhitungan data lembar validasi dengan:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil tersebut nantinya di implementasikan ke dalam skor penilaian kelayakan dan mengacu pada tabel berikut:

Tabel 2
Interpretasi Skor Validasi Ahli

%	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak

41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Riduwan (2016)

Berdasarkan tabel tersebut apabila keseluruhan aspek penilaian kelayakan hasil rerata presentase $\geq 61\%$ maka media pembelajaran ini layak atau sangat layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran. Angket respon peserta didik akan dianalisa lewat skala Guttman dan kriterianya yakni:

Tabel 3
Kriteria Skor Angket Respon Peserta Didik

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan (2016)

Rumus perhitungan persentase angket respon peserta didik yakni:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan diatas, akan diimplementasikan kedalam skor berikut:

Tabel 4
Interpretasi Skor Angket Respon Peserta Didik

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

Sumber: Riduwan (2016)

Berdasarkan tabel 4, jika secara menyeluruh aspek dalam angket respon peserta didik hasil reratanya $\geq 61\%$ maka media pembelajaran ini layak atau sangat layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Penjabaran hasil riset yakni:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Di tahap ini dilakukannya pencarian atas informasi terkait dengan kebutuhan yang berguna untuk mendesain media pembelajaran. Tujuan dilakukannya tahap ini ialah guna mencari tahu keperluan awal ketika mengembangkan media pembelajaran interaktif. Tahap ini peneliti melakukan penelitian terkait dengan apa yang diperlukan peserta didik yang terdiri dari, kebutuhan dan karakter dari peserta didik yang menjadi sasaran penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android. Riset bermula dari observasi serta wawancara di SMK NU Kedungtuban. Berdasarkan observasi serta wawancara yang telah dilakukan peneliti, SMK NU Kedungtuban menggunakan kurikulum 2013 revisi dimana didalamnya mewajibkan para peserta didik untuk aktif berpartisipasi pada proses pembelajarannya serta dalam kurikulum tersebut guru dituntut untuk memiliki 8 kemampuan salah satunya adalah kemampuan pedagogic. Bersumber dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti meskipun sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013 revisi namun kadar dari keaktifan peserta didik dinilai kurang saat proses pembelajaran dan kebanyakan peserta didik merasakan suatu kejenuhan. Guru memakai media pembelajaran buku paket, papan tulis, PPT, dan video pembelajaran. Teknik pengajaran tersebut dinamakan *teacher center* dan media pembelajaran masih terbilang monoton. Hal tersebut menimbulkan rasa semangat yang kurang, menjadi bosan, dan daya tarik untuk berpartisipasi menjadi

lemah sehingga memunculkan dampak berupa rendahnya kadar penguasaan akan materi di kalangan peserta didik. Disamping itu, peserta didik banyak meluangkan waktunya untuk menggunakan *smartphone* yang dimilikinya dibandingkan dengan membaca buku dan mengulas beberapa materi yang telah dijelaskan guru. Peserta didik memakai *smartphone* androidnya untuk *game*, *chating*, bermain sosial media, dan lain sebagainya. Penggunaan *smartphone* android dapat mengurangi waktu belajar mereka. Ketika para peserta didik merasakan jenuh pada aktivitas belajarnya, mereka akan memilih untuk menggunakan *smartphone* androidnya untuk menghibur diriya. Kecenderungan kurangnya minat belajar peserta didik akibat dari menariknya berbagai fitur yang terdapat di *smartphone* android dibandingkan dengan buku pelajaran. Hal tersebut bisa diantisipasi lewat terciptanya media pembelajaran interaktif yang mampu membangkitkan rasa keinginan belajar dan membuat mereka menjadi kembali aktif selama prose pembelajaran. Cara tersebut didukung oleh penelitian Muthoharoh & Sakti (2021) bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran untuk memberi respon yang baik dan semangat saat media digunakan dimana media pembelajaran tersebut sangat fleksibel sehingga dapat untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Pemanfaatan *smartphone* android sebagai media pembelajaran tersebut didukung dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Fikri & Samino (2019) bahwa *Smartphone* banyak digunakan untuk berbagai aktifitas salah satunya sebagai media pembelajaran. *Smartphone* yang digunakan untuk media pembelajaran interaktif ini adalah *smartphone* yang berbasis android. Pemilihan *smartphone* sistem operasi android ini sebab umumnya ini dimiliki oleh para peserta didik. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android sangat mudah, tidak memerlukan koneksi internet, bisa di akses secara mandiri, hemat biaya, dan dapat digunakan oleh guru untuk menjadi media pendamping dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh Wahyono (2019) melalui media pembelajaran interaktif berbasis android kadar menariknya yang begitu tinggi sehingga peserta didik memberikan *feedback* yang positif. Dan hasil dari Sari et al. (2018) mengemukakan media pembelajaran berbasis android kemenarikan, keefisienan, keefektifan dibandingkan *powerpoint*. Proses penyebaran media pembelajaran ini cukup gampang yaitu dengan menggunakan kabel data, *Bluetooth*, *email*, dan dari *link google drive* yang diberikan oleh peneliti untuk kemudian di *install* secara *offline*.

Langkah yang kedua dari tahap ini yakni analisa terkait kompetensi dan instruksional terdiri atas analisa Kompetensi Dasar dan Indikator yang akan dimasukkan kemedi pembelajaran. Dalam penganalisisan kompetensi dengan mengkaji kompetensi yang perlu dipenuhi oleh peserta didik sesuai standar. Adapun Kompetensi Dasar (KD) yang dipilih oleh peneliti adalah KD 3.4 Menganalisa transaksi penyesuaian untuk perusahaan jasa, KD 4.4 Melakukan pencatatan transaksi penyesuaian perusahaan jasa, KD 3.5 Menerapkan posting jurnal penyesuaian ke buku besar untuk perusahaan jasa, dan KD 4.5 Melakukan posting jurnal penyesuaian ke dalam buku besar untuk perusahaan jasa. Peneliti memilih KD tersebut dikarenakan KD tersebut dianggap KD yang paling sulit dimengerti dan dipahami peserta didik. Setelah melakukan pemilihan KD Langkah selanjutnya adalah analisis instruksional. Analisis intruksional ini adalah penjabaran dari KD yang terpilih menjadi indikator pembelajaran yang akan dimuat didalam media. Selanjutnya, hasil dari analisis kompetensi dan instruksional ini akan digunakan sebagai dasar sewaktu pembuatan media pembejajaran.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap Desain memiliki tujuan mempermudah pembuatan media pembelajaran dan dijadikan pedoman pembuatan media. Dalam tahap desain ini memuat lima kegiatan yakni pembuatan desain media, menetapkan materi, menyusun materi, soal, dan kunci jawaban, penentuan perangkat nantinya digunakan dalam pembuatan media, dan pengumpulan *background*, *found*, gambar, dan tombol yang berfungsi pada media pembelajaran. Kegiatan pertama yang dilakukan ditahap ini adalah pembuatan desain media. *Storyboard* digunakan oleh peneliti untuk merancang desain produk media pembelajaran. *Storyboard* merupakan sketsa rancangan secara menyeluruh dari media pembelajaran dan nantinya diletakkan didalam media pembelajaran. Ini fungsinya sebagai acuan layaknya peta konsep yang dapat mempermudah peneliti pada saat proses pembuatan dari media pembelajaran.

Tahap kedua adalah menetapkan materi. Pada kegiatan ini peneliti menetapkan mata pelajaran beserta materinya untuk bahan pengisi di media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti memilih materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. Peneliti memilih mata pelajaran tersebut dikarenakan cocok dengan kompetensi yang dimiliki peneliti dan juga ini termasuk mata pelajaran ini wajib bagi kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga. Sedangkan materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa dipilih oleh peneliti dikarenakan materi tersebut dianggap materi yang paling sulit dimengerti peserta didik. Mahmudah & Pustikaningsih (2019) juga menyebutkan bahwa jurnal penyesuaian ialah materi yang tergolong sukar. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh penelitian Rosanaya & Fitrayati (2021) dengan hasil 70% peserta didik masih belum mampu paham mengenai materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

Kegiatan ketiga adalah penyusunan materi, soal, dan kunci jawaban. Dalam kegiatan ini peneliti mengumpulkan materi yang nantinya dimuat di media. Materi jurnal penyesuaian melingkupi pengertian, fungsi, tujuan, akun-akun yang membutuhkan penyesuaian, pencatatan jurnal, posting ke buku besar, dan jurnal koreksi. Materi yang telah ditentukan oleh peneliti tersebut bersumber dari berbagai referensi yang ada mulai dari buku paket, LKS, *e-book* dan lain sebagainya. Setelah materi terkumpul peneliti menyusun materi ke *powerpoint*. Setelah menyusun materi kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah pembuatan soal dan kunci jawaban dalam format *word*. Soal tersebut berupa pilihan ganda dan soal yang berupa benar salah. Soal yang berupa pilihan ganda yang digunakan sebagai latihan soal, kuis, dan remidi. Soal yang berupa soal benar salah digunakan untuk evaluasi.

Kegiatan yang keempat adalah penentuan perangkat yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Peneliti mengumpulkan informasi mengenai perangkat yang nantinya diterapkan dalam menyusun media pembelajaran interaktif. Peneliti menyusun tampilan awal, petunjuk penggunaan, deskripsi mata pelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, rangkuman, glosarium dan profil melalui *software Powerpoint*. Untuk membuat video pembelajaran peneliti membutuhkan *Powerpoint*, *OBS*, *Canva*, *Powtoon*, *kine master*, *youtcut*, dan perekam suara. Untuk membuat latihan soal, evaluasi, kuis, dan remidi peneliti menggunakan *software iSpring Suite 10*. Peneliti menyusun daftar Pustaka dengan menggunakan *software Mendeley*. Untuk mengubah format *HTML5* menjadi format aplikasi android (*Apk*.) peneliti menggunakan *software Website 2 APK Builder Pro*.

Kegiatan terakhir dalam tahap ini adalah pemilihan *background*, *font*, gambar, dan tombol dimana peneliti memilih sesuai karakteristik peserta didik. Peneliti mengumpulkan *background*, gambar, dan tombol melalui *mendownload* pada referensi yang muncul di internet. Dalam pemilihan *font* peneliti langsung memilihnya di *PowerPoint*.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini ialah tahap guna membuat produk media pembelajaran interaktif sesuai desain. Dalam tahap pengembangan ini dilakukan beberapa kegiatan yang meliputi kegiatan membuat produk, telaah dan validasi para ahli. Proses pembuatan media pembelajaran interaktif memakai *Powerpoint* yang terintegrasi dengan *software iSpring Suite 10*. Urutan elemen dari isi media pembelajaran interaktif adalah tampilan awal, menu utama, petunjuk penggunaan, deskripsi mata pelajaran, KD, tujuan pembelajaran, materi, rangkuman, video, latihan soal, evaluasi, kuis, remidi, referensi, glosarium, dan profil. Peneliti membuat media pembelajaran interaktif dimulai dari tampilan awal media, kemudian membuat menu utama, memasukkan petunjuk penggunaan, deskripsi mata pelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, rangkuman, video pembelajaran, Referensi, glosarium, profil, tombol-tombol, *icon*, dan gambar pada template *powerpoint* yang telah disiapkan. Langkah selanjutnya yaitu memasukkan pertanyaan, pilihan jawaban, dan jawaban yang sesuai untuk latihan soal, evaluasi, kuis, dan remidi yang telah dibuat di *word* dengan menggunakan *iSpring Suite 10*. Apabila semua isi dari media pembelajaran interaktif berbasis android telah dimasukkan kemudian peneliti membuat *hyperlink* untuk setiap menu yang terdapat di media pembelajaran interaktif berbasis android. Apabila semua menu telah di *hyperlink* peneliti selanjutnya masuk pada menu *iSpring Suite 10*

kemudian memilih menu *preview* dan tunggu sejenak hingga proses selesai apabila sudah selesai peneliti meneliti kembali apakah sudah sesuai semua atau belum. Apabila dirasa sudah sesuai selanjutnya pengembang memilih menu *publish* dan tunggu sejenak hingga proses *publish* selesai. Terakhir apabila proses publis telah selesai masuk ke aplikasi *Website 2 Apk Builder Pro* guna mengkonverensi format HTML5 menjadi format Apk. Proses perubahan format tersebut adalah yang pertama pilih local HTML Website kemudian masukan nama aplikasi yang diinginkan di kolom *App Title*, lalu pilih *change icon* untuk memasukan *icon* aplikasi, pilih *choose folder* untuk memilih hasil *publis* kemudian pilih *full screen* dan terakhir pilih *generate* Apk. dan tunggu sejenak hingga proses selesai.

Kegiatan selanjutnya pada tahap pengembangan adalah telaah para ahli. Telaah berguna untuk mengetahui pendapat dan saran agar media pembelajaran interaktif berbasis android lebih sempurna sebelum di uji cobakan kepada peserta didik. Para ahli nantinya mengisi lembar telaah tersebut. Adapun saran yang didapatkan yakni untuk merevisi tampilan dan petunjuk dalam pengerjaan soal agar lebih jelas serta memperbaiki materi yang disajikan dibuat lebih kontekstual. Adapun saran dari ahli media yakni memperbaiki huruf agar tidak melebihi kotak yang telah disediakan, memperbaiki typo, dan mengatur tata letak “:” agar lurus. Kritik dan saran yang diperoleh oleh peneliti selanjutnya dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan *revisi* media pembelajaran. Setelah proses revisi media pembelajaran selesai maka kegiatan terakhir dalam tahap pengembangan ini yakni validasi. Hasil validasi yang didapatkan dari para ahli akan menghasilkan data kuantitatif yang digunakan sebagai pijakan dalam keputusan kelayakan media pembelajaran. Rincian hasilnya yakni:

Tabel 5
Hasil Validasi dari Ahli Materi

No	Aspek	%	Kriteria
1	Relevansi materi	93,335%	Sangat Layak
2	Pengorganisasian materi	91,667%	Sangat Layak
3	Latihan soal/ evaluasi/ kuis/ remidi	92%	Sangat Layak
4	Bahasa	90%	Sangat Layak
Rerata		91,7505%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Perolehan hasil validasi ahli materi adalah sebesar 93,335% dari aspek relevansi materi, 91,667% dari aspek pengorganisasian materi, 92% dari aspek latihan soal/ evaluasi/ kuis/ remidi, dan 90% dari aspek bahasa. Sehingga presentase rerata keseluruhan aspek yang diperoleh untuk kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android ini adalah sebesar 91,7505%. Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut maka bisa diambil kesimpulannya yakni pengembangan produk ini sangat layak diimplementasikan menjadi media pembelajaran interaktif. Hasil tersebut senada dengan hasil penelitian Nisyah & Arief (2021) bahwa media sangat valid dan layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hasil tersebut juga selaras dengan Putra & Nugroho (2016) yang mana media pembelajaran “Asah Akuntansi” dengan mengimplementasikan basis android disebutkan sangat layak guna diterapkan menjadi media pembelajaran. Hasil tersebut juga sama dengan penelitian Anwar et al. (2019) dengan hasil *multimedia iSpring* telah memenuhi persyaratan dan layak dipakai serta mampu untuk mendorong peningkatan pada hasil belajar.

Berikut rincian hasilnya:

Tabel 6
Hasil Validasi dari Ahli Media

No	Aspek	%	Kriteria
1	Bahasa	80%	Layak
2	Rekayasa perangkat lunak	90%	Sangat Layak
3	Tampilan visual	82,5%	Sangat Layak
Rata-rata presentase penilaian		84,167%	Sangat Layak

Sumber: diolah oleh peneliti (2022)

Hasil perolehan validasi adalah sebesar 80% dari aspek bahasa, 90% dari aspek rekayasa perangkat lunak, dan 82,5% dari aspek tampilan visual. Sehingga perolehan presentase rerata untuk kelayakan media pembelajaran ini ialah sebesar 84,167%. Berdasarkan hasil perolehan nilai tersebut kesimpulannya yakni media pembelajaran interaktif berbasis android ini sangat layak dijadikan media pembelajaran akuntansi. Hasil tersebut selaras dengan penelitian sebelumnya dengan hasil kriteria media pembelajaran sangat layak untuk digunakan untuk kegiatan pembelajaran Akuntansi (Alfin & Listiadi, 2021). Hasil tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Pratama et al. (2016) dengan hasil 93% sehingga media pembelajaran akuntansi baik digunakan sebagai media pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini merupakan tahap pengujian media kepada 20 peserta didik kelas XI AKL SMK NU Kedungtuban dengan maksud guna melihat respon dari peserta didik terkait media pembelajaran ini. Langkah pertama di tahap ini yakni peneliti menyebarkan media pembelajaran serta angket respon peserta didik yang berbentuk *link google drive* serta *google* formulir yang dikirimkan di grup kelas. Kedua, peneliti memperkenalkan dan menjelaskan media pembelajaran yang sedang dikembangkan kepada para peserta didik. Kemudian, peserta didik diarahkan untuk mendownload dan menginstal media pembelajaran. Setelah terinstal mereka diminta untuk membuka dan mengakses setiap menu yang tersedia dalam media tersebut. Langkah terakhir para peserta didik memberikan *feedback* pada lembar angket. Angket ini guna melihat respon dari para peserta didik perihal dengan media pembelajaran. Hasilnya yakni sebesar 98,75% dari aspek penyajian, sebesar 95% dari aspek bahasa, sebesar 96,67% dari aspek grafis, dan sebesar 93% dari aspek efek bagi strategi pembelajaran. Berikut ini tabel hasil angket:

Tabel 7
Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek	%	Kriteria
1	Penyajian	98,75%	Sangat Layak
2	Bahasa	95%	Sangat Layak
3	Grafis	96,67%	Sangat Layak
4	Efek bagi strategi pembelajaran	93%	Sangat Layak
Rerata		95,855%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Dari tabel 7 diketahui bahwasanya media pembelajaran yang sedang proses pengembangan ini sangat layak menjadi media pembelajaran interaktif akuntansi. Hal tersebut didasarkan dari presentase hasil keseluruhan angket respon peserta didik sebesar 95,855%. Media pembelajaran yang mengimplementasikan basis android layak dijadikan sebagai penunjang proses belajar daring serta media pembelajaran ini mampu untuk menjadi solusi atau alternatif memotivasi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran untuk peserta didik (Sulistiyorini & Listiadi, 2022). Metode debat dibantu dengan *iSpring Suite* dapat menambah motivasi dan nilai peserta didik (Wijayanto et al., 2017). Dengan media pembelajaran ini peserta didik memiliki rasa keingintahuan terhadap materi, peserta didik menjadi lebih aktif, serta lebih fokus dalam belajar mandiri (Larasati et al., 2022). Hal tersebut didukung penelitian Maurisa & Rahayu (2021) bahwa *mobile learning* berbasis android berbantu *iSpring Suite 9* dapat menambah independensi serta hasil belajar. Hal tersebut senada dengan penelitian Purnamasari & Kusdiyanti (2021) dengan hasil bahwa peningkatan kemandirian dan *output* belajar dari peserta didik bisa disebabkan karena penggunaan *Mobile Learning PERSIKA* berbasis *iSpring Suite 9*. Hal tersebut juga sama seperti hasil penelitian Nurlaela (2021) bahwa *iSpring Suite 10* memberikan suatu kemajuan akan hasil belajar para peserta didik sebab media ini membantu mereka menjadi lebih interaktif pada kegiatan pembelajaran.

Pengadaan pengembangan media pembelajaran ini ialah salah satu bentuk adanya perkembangan teknologi yang memanfaatkan *smartphone* android. Peneliti berharap adanya media ini mampu mendorong ambisi belajar peserta didik sebab media mudah untuk digunakan, bisa diakses dimanapun dan kapanpun, dilengkapi dengan video penjelasan, materi disampaikan secara sistematis, dilengkapi dengan gambar, desain menarik, dilengkapi dengan soal-soal dan jawaban. Peneliti juga berharap adanya produk pengembangan ini peserta didik mampu untuk memaksimalkan penggunaan *smartphone* android yang dimilikinya yang tidak sekedar dimanfaatkan sebagai alat komunikasi dan *entertain* saja.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur kelas XI SMK NU Kedungtuban dengan model ADDIE namun disebabkan terbatasnya keterjangkauan dan waktu maka pada riset ini tahap evaluasi tidak terlaksana. Media ini terbatas pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas XI. Adapun subjek ujicoba yakni 20 peserta didik kelas XI AKL SMK NU Kedungtuban. Guna mengetahui kelayakan dari produk ini melalui telaah produk oleh para ahli, revisi produk, validasi produk, dan mengujicobakan pada peserta didik. Hasil telaah berupa kritik dan saran dijadikan sebagai landasan dalam revisi produk. Setelah proses revisi dilakukan maka tahap selanjutnya adalah tahap validasi. Hal tersebut dilakukan guna melihat kelayakan dari media pembelajaran. Hasil validasi penelitian ini mendapatkan nilai rata-rata 91,7505% yang berasal dari ahli materi dan 84,167% yang berasal dari ahli media. Hasil angket respon peserta didik mendapatkan rerata 95,855%. Kesimpulannya produk ini sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran akuntansi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih pada Bapak dan Ibu yang tiada henti mendukung baik berupa doa dan motivasi agar peneliti tetap bersemangat untuk dapat menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kepada Dr. Susanti, S.Pd., M.Si. selaku pembimbing dan ahli materi yang senantiasa membimbing dan mengarahkan dalam pelaksanaan penelitian ini sehingga bisa berlangsung dengan baik dan lancar. Terima kasih kepada Dr. Luqman Hakim, S.Pd., SE., M.SA. selaku ketua program studi S1 Pendidikan Akuntansi dan Selaku ketua jurusan Pendidikan Ekonomi. Kepada Hidayati, SE. selaku ahli materi dan Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd. selaku ahli media yang telah menyumbangkan *feedback* demi terciptanya produk media pembelajaran yang lebih baik. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada keluarga, seluruh pihak dari SMK NU Kedungtuban, dan teman-teman yang telah mendukung penelitian ini hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, L. F., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Ispring Suite 8 Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 58–66.
- Anwar, M. S., Choirudin, Ningsih, E. F., Dewi, T., & Maselena, A. (2019). Developing an Interactive Mathematics Multimedia Learning Based on Ispring Presenter in Increasing Students' Interest in Learning Mathematics. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 135–150.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(1), 161–170.
- Arianri, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2), 381–389.
- Arliza, R., Yani, A., & Setiawan, I. (2019). Development of Interactive Learning Media based on Android Education Geography. *Journal of Physics: Conference Series*, 1–9. <https://doi.org/10.1088/1742->

- 2904 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur SMK – Erfina Fachrunnisak, Susanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2620>
- 6596/1387/1/012023
- Aryanti, R., & Marwan. (2021). Development of Interactive Multimedia Using Powerpoint Applications Combined With Ispring Suite Application. *Advances in Economics, Business and Management Research*, 179, 325–330.
- Asturi, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62.
- Charmonman, S., Mongkhonvanit, P., & Kim, M. (2015). *A Survey of Apps for E-Learning 2015*. December 2015, 11–12.
- Dasmo, Lestari, A. P., & Alamsyah, M. (2020). Prosiding Seminar Nasional Sains Peningkatan Hasil Belajar Fisika Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite 9. *SINASIS*, 1(1), 99–102.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005 BAB IV Pasal 10 Tentang Guru dan Dosen*. Depdiknas RI.
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5.
- 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>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring dan APK Bulder. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Tematik*, 5(1), 12–25.
- Humairah, N., Muchtar, Z., & Sitorus, M. (2020). The Development of Android-Based Interactive Multimedia for High School Students. *Educational Leadership*, 488, 113–119.
- Kriswanto, D. B., & Rochmawati. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis M-Learning pada Mata Pelajaran Adminidtrasi Pajak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 18(2), 28–44.
- Larasati, D., Wrahatnolo, T., Rijanto, T., & Anifah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite 9 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(01), 79–85.
- Mahfudz, A. Z., & Billah, A. (2020). The development of android-based learning media on vibrations and waves topic for junior high school students. *Journal of Physics: Conference Series*, 4–10.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/4/042009>
- 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*, XVII(1), 97–111.
- Maurisa, K. Z. A., & Rahayu, W. P. (2021). Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa melalui pengembangan Mobile Learning berbasis Android berbantuan Ispring Suite 9. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(6), 546–558. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p546-558>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2), 95–105.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375.
- Nisyah, A., & Arief, M. (2021). Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media Mobile Learning berbasis Ispring Suite 9 pada mata pelajaran kearsipan (PVar Spring). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(5), 494–501. <https://doi.org/10.17977/um066v1i52021p494-501>
- Nurhayati, D., Rahmawati, D., & Farida, N. (2021). Pengemngangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Segi Empat dan Segitiga Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1),

- 2905 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur SMK – Erfina Fachrunnisak, Susanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2620>
- 11–24.
- Nurlaela. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui iSpring Suite 10 di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 116–123.
- Octavina, M. T., & Susanti. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Ispring 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.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 93–98.
- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratama, G., Baskara, A., & Prabowo, A. E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi pada Bahasan Akuntansi Pada Perusahaan Jasa. *Jurnal PEKA*, 5, 259–264.
- Purnamasari, D. I., & Kusdiyanti, H. (2021). Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Mobile Learning PERSIKA berbasis Ispring Suite 9 (A useful mobile base learning media in the Covid - 19 era). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(6), 569–578.
<https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p569-578>
- Putra, D. R., & Nugroho, M. A. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIV(1), 25–34.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sari, P. R., Djaja, S., & Kantun, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Sistem APPY PIE Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa untuk Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(2), 91–97. <https://doi.org/10.19184/jpe.v13i2.11005>
- Siahaan, K. W. A. S., Manurung, H. M., & Siahaan, M. M. (2020). Android-Based Learning Media Development Strategies During Pandemic Times To Improve Student Science Literature. *International Journal of Education and Humanities (IJEH)*, 1(1), 34–40.
- Sulistiyorini, & Listiadi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian di SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2116–2126.
- Surayya, L., Subagia, I. W., & Tika, I. N. (2014). Pengaruh Model Think Pair Share terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 4(1), 1–11.
- Tani, S., & Ekawati, E. Y. (2017). Peningkatan Kemandirian Belajar Peserta Didik pada Materi Teori Kinetik Gas Melalui Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis iSpring Suite 8. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 7(2), 13–16.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *IISTIQRA'*, 5(2), 1–11.
- 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), 74–77.
<https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5522>

2906 *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur SMK – Erfina Fachrunnisak, Susanti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2620>

Wijayanto, P. A., Utaya, S., & Astina, I. K. (2017). Increasing Student ' s Motivation and Geography Learning Outcome Using Active Debate Method Assisted by ISpring Suite. *International Journal of Social Sciences and Management*, 4(4), 240–247. <https://doi.org/10.3126/ijssm.v4i4.18336>