

Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan Berbasis Aplikasi Edcounting-App Berbantuan Construct 3

Reksi Hayuningjati ^{1*}, Susanti ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* reksi.21029@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Urgensi penelitian ini adalah menyediakan media pembelajaran akuntansi keuangan berbasis aplikasi Edcounting-App dengan bantuan Construct 3 yang valid, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa dalam mempelajari akuntansi. Selama proses pembelajaran tentu membutuhkan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan, misalnya penggunaan media pembelajaran. Seiring perkembangan generasi dan kemajuan teknologi, penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dan dimodifikasi lagi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *software construct 3* pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI, mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, serta mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket terbuka dan tertutup. Penelitian ini juga menggunakan beberapa teknik analisis data seperti wawancara, lembar telaah para ahli, lembar validasi para ahli, dan angket respon peserta didik. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dilakukan telaah dan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri di Surabaya. Hasil validasi ahli diperoleh kriteria sangat layak dengan rata-rata persentase kelayakan untuk ahli materi sebesar 91,25%, persentase kelayakan untuk ahli media 98%, serta persentase kelayakan untuk ahli bahasa sebesar 90%. Sedangkan untuk respon peserta didik diperoleh kriteria sangat baik dengan persentase sebesar 98%. Berdasarkan uraian tersebut, maka diperoleh hasil akhir bahwa produk media pembelajaran interaktif berupa aplikasi android berbantuan *software construct 3* sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan rata-rata $\geq 61\%$.

Keywords: *Pengembangan dan Validasi, Media Pembelajaran, Akuntansi Keuangan, Aplikasi Edcounting, Construct 3*

Pendahuluan

Pendidikan formal di Indonesia diatur didalam sebuah sistem yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat aturan mengenai tujuan, bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pendidikan (Martin & Simanjorang, 2022). Berbagai upaya sudah dilaksanakan pemerintah guna menambah kualitas sistem pendidikan di Indonesia guna memenuhi tuntutan perkembangan dunia. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan melakukan perbaikan kurikulum secara terus-menerus setiap tahunnya (Arifiani & Susanti, 2020). Sejarah mencatat perkembangan pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa pemerintah telah melakukan

<https://doi.org/10.30605/jsqp.9.1.2026.8201>

perubahan kurikulum pendidikan secara berulang berulang kali revisi dan pembaruan. Evolusi kurikulum muncul sebagai hasil dari perencanaan dan tanggapan terhadap kebutuhan dan permasalahan yang terus berubah seiring dengan kemajuan zaman. Kurikulum juga dianggap sebagai jantung pendidikan. Pendidikan tidak dapat terlaksana jika tanpa adanya kurikulum yang mendukung proses tersebut (Moelyani et al, 2021).

Guru memegang peranan penting selama proses pembelajaran, dengan bisa kreatif memaksimalkan teknologi selama proses pembelajaran (Lestari et al, 2025). Hal ini sejalan dengan permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyebutkan bahwa guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi guna meningkatkan efisiensi dan dan efektivitas pembelajaran. Lebih lanjut, dalam permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 mengenai Standar Proses Pendidikan juga menyebutkan salah satu cara agar tujuan pembelajaran tercapai yaitu dengan merancang pembelajaran dengan menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran oleh guru sesuai dengan tuntutan Era Society 5.0 yang menuntut manusia menjadi sumber inovasi yang dapat memecahkan masalah sosial dengan bantuan integrasi ruang fisik dan virtual (Nastiti & Abdu, 2020).

Era digital yang terus maju dengan cepat, pendidikan mengalami perubahan signifikan karena penerapan teknologi (Andari et al, 2025). Kemajuan ini memperluas akses informasi secara global via internet, sehingga dunia menjadi tempat belajar yang tidak terhingga. Oleh karena itu, ketergantungan manusia pada teknologi semakin bertambah, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, bahkan lanjut usia. Teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, memberikan banyak keuntungan, baik dalam kegiatan sehari-hari maupun dalam membantu pembelajaran di dunia pendidikan (Siswanto et al, 2021). Era digital telah menjadi fase baru dalam perjalanan perkembangan manusia, mendeskripsikan ulang cara kita bersosialisasi, menuntut ilmu dan mendidik. Salah satu pengaruh paling signifikan adalah meningkatnya kemudahan dalam menerima informasi. Dengan koneksi yang semakin meluas, materi pembelajaran kini dapat diakses dengan cepat, memberi kesempatan kepada siswa untuk melebihi batas ruang kelas dan kurikulum lokal untuk menjelajahi berbagai perspektif dan mendapatkan pemahaman global yang lampau sulit dicapai.

Berdasarkan data Kemendikbud Ristek dalam Databoks menyebutkan bahwa jumlah guru yang tersebar di seluruh Indonesia sebanyak 3,36 juta. Namun, Mendikbud Ristek Nadiem Anwar Makarim dalam pembicaraannya di acara *Ministry of Finance Festival* mengatakan bahwa masih banyak guru yang belum menguasai teknologi di Indonesia (Sekretariat GTK, 2022). Sejalan dengan yang disampaikan oleh Jumeri selaku Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah dalam acara Peluncuran Bimbingan Teknis Pembelajaran Berbasis TIK menyebutkan bahwa terdapat 60% dari seluruh jumlah guru di Indonesia belum melek teknologi informasi dan komunikasi (Makdori, 2021). Hampir 60% guru masih terfokus pada pendekatan pembelajaran secara konvensional (Setyowati & Rochmawati, 2021). Hal tersebut, dikarenakan kurangnya kesiapan guru dalam akses dan penguasaan teknologi, akses terhadap teknologi informasi dikalangan guru yang belum merata, serta rendahnya tingkat media literasi dikalangan guru (Nastiti & Abdu, 2020; Hudin et al, 2025).

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti memilih SMK Negeri 1, 4, 6, dan 10 Surabaya sebagai tempat penelitian karena keempat sekolah tersebut merupakan sekolah yang memiliki program keahlian akuntansi dengan predikat A serta reputasi keempat sekolah tersebut juga merupakan lingkungan yang ideal untuk melakukan uji coba pada media yang dikembangkan. Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan melakukan observasi dan wawancara

kepada guru mata pelajaran Akuntansi Keuangan kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya serta SMK Negeri 10 Surabaya, diperoleh informasi yang sama bahwa metode yang digunakan pendidik dalam mengajar adalah metode ceramah serta diskusi. Pendidik menyebutkan bahwa bahan ajar yang digunakan berupa buku teks dari penerbit. Sementara itu, media yang digunakan selama pembelajaran Akuntansi Keuangan adalah *whiteboard*. Penggunaan *powerpoint* diterapkan ketika peserta didik mempresentasikan hasil dari diskusi mereka. Hal tersebut menunjukkan perlunya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar pembelajaran lebih variatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Era sekarang ini *powerpoint* dinilai kurang menarik oleh siswa dan dapat membuat siswa cepat jenuh hingga bosan (Ardianti & Susanti 2022).

Fenomena yang sama juga ditemukan di SMK Negeri 4 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara, pendidik menyatakan sudah menggunakan *powerpoint* sebagai media dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Selain itu, pendidik juga menggunakan LKS untuk peserta didik mengerjakan penugasan. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan arahan Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 pada saat proses pembelajaran masih terbatas. Keterbatasan media pembelajaran membuat siswa kurang berminat, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Usyanti & Susanti, 2015).

Sementara itu, hasil wawancara kepada guru di SMK Negeri 6 Surabaya diperoleh informasi bahwa metode yang sering digunakan selama mengajar materi pada mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI ialah ceramah, kuis serta penugasan. Media pembelajaran yang digunakan telah memanfaatkan teknologi seperti memakai *powerpoint*, *quizizz*, serta *youtube* pada pembelajaran tutorial. Media tersebut digunakan supaya peserta didik dapat dengan mudah memahami materi sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Meskipun media pembelajaran telah bervariasi, dibutuhkan keterbaruan atau inovasi media pembelajaran berbasis android yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, dan belum pernah digunakan di SMK Negeri 6 Surabaya guna membantu mendorong motivasi belajar siswa.

Era digital ini telah meningkat berbagai aplikasi dan *software* yang digunakan untuk membantu pembuatan media pembelajaran seperti *myob*, *accurate*, serta *edcounting-app*. Baik di SMK 1, 4, 6 maupun 10 Surabaya, pendidik sepakat menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edcounting-App* belum pernah diterapkan selama pembelajaran Akuntansi Keuangan. Berdasarkan dokumen hasil belajar peserta didik di keempat sekolah tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik pada materi rekonsiliasi bank masih belum sempurna. Persentase pemahaman peserta didik pada materi tersebut berkisar antara 70% serta sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa lebih senang pembelajaran praktik secara langsung dan mengharapkan inovasi baru dalam media pembelajaran berbasis android.

Mata pelajaran Akuntansi Keuangan merupakan mata pelajaran yang mempelajari pencatatan dan pelaporan transaksi keuangan perusahaan. Di dalamnya, terdapat materi yang dianggap sulit yaitu materi laporan rekonsiliasi bank. Materi rekonsiliasi bank dianggap sulit karena memerlukan pemahaman materi yang mendalam untuk melakukan perhitungan, namun rekonsiliasi bank dapat diajarkan dengan mudah dan tepat kepada peserta didik jika guru menguasai dan memahami konsep dasar akuntansi yang diajarkan serta kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran (Purba et al, 2025). Tanpa penggunaan media pembelajaran, pengetahuan siswa akan semakin abstrak sehingga mereka hanya mengetahui tanpa memahami materi yang diajarkan (Sitompul et al, 2025).

Media pembelajaran merupakan sarana maupun alat yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa selaku penerima informasi yang dapat memacu daya pikir, perasaan, dan menarik perhatian siswa sehingga memudahkan proses pembelajaran (Usyanti & Susanti, 2015). Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang bisa dikembangkan oleh guru agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan selama proses belajar mengajar, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Guna menunjang pembelajaran pada kurikulum merdeka yang berpusat pada peserta didik, maka dibutuhkan media yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu dari sekian banyak media yang dapat mendukung dalam meningkatkan keaktifan peserta didik (Triani & Pratiwi, 2023).

Terdapat penelitian terdahulu yang dapat mendukung pengembangan media berbasis aplikasi *Edcounting-App* yang bertajuk “Pengembangan Aplikasi Edukatif Berbasis Android dan Desktop ‘*Edcounting-App*’ Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI AK SMK Negeri 7 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017” dengan hasil media layak digunakan serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan pembelajaran perlu didukung dengan adanya variasi media pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Edcounting-App* bisa menjadi pendukung pada materi laporan rekonsiliasi bank yang dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri. Selain itu, berdasarkan seluruh penilaian dari ahli materi, ahli media dan praktisi serta peserta didik menunjukkan bahwa aplikasi edukatif berbasis android dan desktop “*Edcounting-App*” layak dipergunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi Keuangan (Trianina & Pratiwi, 2017).

Kebaharuan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android dengan bantuan *software construct 3* yang dirancang secara khusus untuk mata pelajaran Akuntansi Keuangan pada program keahlian akuntansi SMK Negeri di Surabaya, dengan mengintegrasikan unsur interaktivitas, kemandirian belajar, dan penyajian materi yang sistematis sesuai karakteristik peserta didik SMK. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada pengerjaan tugas dan diskusi online, penelitian ini memanfaatkan *software construct 3* untuk menghasilkan aplikasi android yang lebih interaktif melalui berbagai cara belajar seperti ruang baca, animasi dan video interaktif yang dapat menyatakan pendapatnya terkait materi yang perlu dipahami lebih mendalam, serta divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa sehingga menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga pedagogis dan komunikatif sesuai kebutuhan pembelajaran akuntansi keuangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi Android dengan bantuan *software construct 3* yang valid, praktis dan efektif, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar interaktif dan pemahaman materi akuntansi keuangan peserta didik SMK Negeri di Surabaya.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode penelitian pengembangan (R&D). Penelitian pengembangan ialah jenis penelitian yang gunanya untuk membuat sebuah produk serta mengukur kelayakan dari produk yang telah dibuat (Sugiyono, 2018). Model pengembangan mengacu pada dua hal yaitu (1) contoh, teladan atau sesuatu yang perlu ditiru, serta (2) pola atau rancangan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam model pengembangan ini terdapat lima tahapan sesuai dengan akronimnya yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*) (Rayanto & Sugianti, 2020).

Tahap analisis dilakukan pengumpulan informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Peneliti akan melakukan analisis kinerja yang terjadi, analisis kebutuhan yang diperlukan dalam mengembangkan media pembelajaran, serta merumuskan tujuan pembelajaran. Tahap perancangan merupakan kelanjutan dari tahap analisis dengan melakukan perencanaan untuk menjawab permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya. Peneliti melakukan perancangan materi, pembuatan *flowchart* dan pembuatan *storyboard*. Pada tahap pengembangan ini merupakan tahap perealisasiannya dimana peneliti akan mulai mengembangkan produk yang sudah di desain pada tahap sebelumnya. Peneliti melakukan pembuatan produk, telaah para ahli, merevisi, validasi produk dan uji coba terbatas. Setelah melewati beberapa tahapan sebelumnya, maka draft media yang telah dikembangkan akan diimplementasikan dalam kelompok besar.

Tujuan dilakukannya percobaan kelompok besar adalah untuk menyebarkan media kepada peserta didik sekaligus untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Kemudian tahap terakhir yaitu tahap evaluasi, tahapan ini dilakukan dengan mengumpulkan data hasil validasi ahli serta angket respon peserta didik untuk kemudian dianalisis dan dilakukan perbaikan serta penyempurnaan, sehingga dihasilkan media yang lebih baik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Model pengembangan ini dipilih karena mempunyai langkah-langkah yang jelas, sederhana, dan terstruktur, sehingga masing-masing tahapan harus diselesaikan sesuai dengan urutan yang tepat.

Model ADDIE bersifat umum dan fleksibel sehingga dapat digunakan dalam mengembangkan instrumen pembelajaran. Pada setiap tahapan pengembangan disertai revisi supaya produk yang dihasilkan menjadi valid dan dapat dipercaya (Pratiwi, *et al.*, 2019). Prosedur penelitian ini dilakukan sesuai struktur tahapan ADDIE dengan melibatkan beberapa ahli, yaitu dua ahli materi yang terdiri dari guru mata pelajaran akuntansi keuangan dan & salah satu dosen prodi Pendidikan Akuntansi UNESA, satu ahli media dari dosen prodi Teknologi Pendidikan FIP UNESA, satu ahli bahasa dari dosen prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS UNESA, dan 35 peserta didik kelas XI Akuntansi yang telah menempuh mata pelajaran akuntansi keuangan.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini diperoleh dalam bentuk kata, kalimat, narasi, foto, bagan, gambar dan lain sebagainya. dalam penelitian ini, data kualitatif diperoleh dari hasil lembar telaah ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa. Lembar telaah tersebut diberikan untuk memperoleh kritik serta saran perbaikan dari ahli sebagai pedoman peneliti dalam melakukan perbaikan media yang dikembangkan sehingga nantinya diperoleh media pembelajaran yang layak. Sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil evaluasi dari lembar validasi ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa guna memperoleh penilaian atas produk yang dikembangkan. Selain itu, data kuantitatif dalam penelitian ini juga bersumber dari angket peserta didik untuk melihat tanggapan atau respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat guna menilai kelayakan dari media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Instrumen tersebut berupa lembar angket atau kuesioner. Terdapat dua jenis angket yang digunakan, yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Dalam penelitian ini angket terbuka yang digunakan yaitu lembar telaah ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa dan lembar telaah peserta didik yang berisi saran atau masukan untuk kemudahan analisis secara kualitatif. Sementara itu, angket tertutup yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta angket respon peserta didik yang kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk menilai kelayakan dan respon peserta

didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Lembar validasi ahli media, materi, dan bahasa dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif. Data yang didapatkan berupa skor dari setiap kriteria yang telah ditentukan didasarkan pada skala *likert*. sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Tidak Layak	1
Tidak Layak	2
Cukup Layak	3
Layak	4
Sangat Layak	5

Berdasarkan hasil analisis menggunakan skala likert dari skor 1 hingga skor 5, maka akan diperoleh kesimpulan mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan kriteria interpretasi sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi

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

Berdasarkan kriteria interpretasi tersebut, maka media pembelajaran interaktif *Edcounting-App* pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan dalam penelitian ini, dapat dinyatakan layak apabila persentasenya $\geq 61\%$. Sedangkan pada angket respon peserta didik akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Guttman sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

Berdasarkan hasil analisis skala guttman dengan skor 1 yang berarti memahami dan skor 0 berarti kurang memahami, maka akan diperoleh kesimpulan mengenai baik tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Interpretasi

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

Berdasarkan kriteria interpretasi tersebut, maka media pembelajaran interaktif *Edcounting-App* pada materi rekonsiliasi bank yang dikembangkan dalam penelitian ini, dapat dikatakan baik apabila persentasenya ≥ 61 .

Hasil

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap awal dilakukan pengumpulan informasi yang berhubungan dengan proses pembelajaran sebagai dasar dalam mengembangkan produk. Terdapat tiga prosedur analisis

yang dilakukan yakni analisis kinerja, analisis kebutuhan, serta perumusan tujuan pembelajaran. Analisis kinerja ini membantu untuk mengetahui kendala dan mengukur tingkat keberhasilan maupun kegagalan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan selama ini, salah satunya pada aspek media pembelajaran yang diterapkan. Analisis kinerja dimulai dengan melakukan observasi dan wawancara pada guru mata pelajaran akuntansi keuangan di SMK Negeri 1, 4, 6, dan 10 Surabaya.

Berdasarkan analisis kinerja yang telah dilaksanakan di keempat SMK Negeri di Surabaya, diperoleh informasi sebagai berikut: SMK Negeri 1, 6, dan 10 Surabaya telah menggunakan buku Kurikulum Merdeka sedangkan di SMK Negeri 4 Surabaya masih menggunakan buku Kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran untuk kelas XI Akuntansi, proses pembelajaran didukung dengan adanya fasilitas penunjang seperti LCD, komputer, proyektor, serta jaringan wifi yang memungkinkan penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan media pembelajaran pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan mencakup buku perpustakaan dan *powerpoint*. Sementara itu, SMK Negeri 6 Surabaya juga menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang berasal dari *youtube*.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran akuntansi keuangan di empat Sekolah Menengah Kejuruan Negeri di Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa guru membutuhkan media pembelajaran interaktif yang penyajiannya menarik, singkat, variatif serta mudah dipahami sehingga mampu mendukung peserta didik untuk kebutuhan belajar mandiri serta dilihat dari hasil belajar peserta didik memperoleh nilai yang belum sempurna pada materi rekonsiliasi bank sehingga perlu disediakan media pembelajaran yang dapat membantu kesulitan dalam pembelajaran materi rekonsiliasi bank. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan melalui analisis terhadap elemen, sub elemen dan capaian pembelajaran yang akan digunakan. Kemudian, hasil dari proses ini menjadi acuan dalam merancang desain media pembelajaran yang akan dikembangkan. Diketahui elemen pada akuntansi keuangan ini meliputi rekonsiliasi bank.

Tahap Desain (Design)

Tahap ini peneliti melakukan tiga kegiatan yang terdiri dari penyusunan materi, pembuatan *flowchart*, dan pembuatan *storyboard*. Tahapan awal dalam tahap desain adalah menyusun materi. Identifikasi materi pokok yang terdapat pada alur tujuan pembelajaran mata pelajaran akuntansi keuangan materi laporan rekonsiliasi bank akan dijadikan dasar dalam penyusunan materi. Materi yang telah disusun akan disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. *Flowchart* berfungsi sebagai pedoman alur penggunaan multimedia interaktif dengan *software Construct 3* dengan tujuan yaitu memudahkan proses pembuatan media. *Flowchart* disusun menggunakan *software visio*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan rancangan menu-menu yang akan disajikan dalam multimedia interaktif dengan *software Construct 3*. *Storyboard* disusun berurutan sesuai alur proses dalam *flowchart*. *Storyboard* disusun menggunakan *software Canva*. Berikut adalah menu-menu yang terdapat dalam media interaktif dengan *software Construct 3*: menu pendahuluan, menu materi, menu kuis, menu refleksi, menu panduan dan menu profil pengembang.

Tabel 5. Desain Media Pembelajaran

Media	Deskripsi / Informasi	Media
	<p>Halaman ini berisi judul media. Menu halaman awal berfungsi sebagai pengantar yang menunjukkan identitas multimedia interaktif.</p> <p>Halaman ini berisi petunjuk penggunaan tombol yang ada pada media pembelajaran interaktif. Tombol yang disediakan terdiri dari pendahuluan, materi, kuis, refleksi, pengaturan suara, panduan dan profil pengembang.</p>	
	<p>Menu pendahuluan berisi tujuan pembelajaran dan sumber referensi.</p> <p>Menu materi berisi variasi penyajian materi yang meliputi ruang baca yang berisi teks, video animasi dan video pembelajaran yang berisi video kreasi pengembang dan video yang bersumber dari youtube.</p>	
	<p>Menu Kuis berisi latihan soal yang dapat dikerjakan oleh peserta didik. Soal yang terdapat pada menu ini bervariasi mulai dari soal pilihan ganda, jawaban singkat hingga studi kasus. Pada pilihan ganda akan muncul nilai di akhir pengerjaan, latihan soal berupa jawaban singkat akan dialihkan ke google form yang harus diisi oleh peserta didik sedangkan latihan studi kasus akan disediakan form yang dapat digunakan peserta didik untuk mengumpulkan hasil pengerjaannya.</p> <p>Menu Refleksi berisi stiker yang menggambarkan perasaan peserta didik setelah menggunakan media interaktif reconed serta terdapat link yang harus diisi oleh peserta didik sebagai bentuk evaluasi</p>	
	<p>Menu musik berisikan tombol on/off musik yang terdengar saat media digunakan. Jika tombol on dinyalakan maka akan memunculkan backsound musik pada media sehingga penggunaan media tidak terkesan membosankan namun sebaliknya jika terganggu dengan musik atau menginginkan mode diam maka nyalakan tombol off sehingga backsound musik pada media akan berhenti.</p> <p>Menu ini berisi panduan untuk pengguna sebelum menggunakan aplikasi ReconEd</p>	

Tabel tersebut menggambarkan rancangan struktur media pembelajaran interaktif yang disusun secara sistematis untuk mendukung proses belajar peserta didik secara mandiri dan menyenangkan. Media ini dirancang memiliki alur navigasi yang jelas, dimulai dari halaman awal sebagai identitas hingga berbagai menu utama yang mendukung aktivitas belajar seperti pendahuluan, penyajian materi, latihan soal, serta refleksi. Setiap komponen tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana interaksi yang memungkinkan peserta didik terlibat aktif melalui berbagai bentuk konten, seperti teks, video, dan evaluasi berbasis digital. Selain itu, keberadaan fitur pendukung seperti pengaturan suara dan panduan penggunaan menunjukkan bahwa media ini memperhatikan kenyamanan dan kemudahan pengguna. Secara keseluruhan, desain media ini menekankan integrasi antara aspek kognitif, afektif, dan teknis sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap *development* merupakan proses mengubah *storyboard* menjadi sebuah program media pembelajaran. Tahap pengembangan aplikasi ini meliputi pembuatan aplikasi, telaah para ahli, revisi, validasi para ahli, dan uji coba kelompok kecil. Selama proses pengembangan media pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Langkah awal dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah dengan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan seperti materi yang mencakup capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta alat-alat yang diperlukan yaitu komputer/laptop, *software construct 3*, kemudian dilanjutkan dengan mempersiapkan *website* maupun *software* pendukung seperti *canva*, *adobe photoshop*, *adobe illustrator* untuk membantu dalam mendesain aset gambar media pembelajaran. Dilanjutkan dengan tahap produksi yang meliputi pemilihan materi, gambar yang diperlukan, warna latar belakang dan konsep yang akan diterapkan, memberikan fungsi kepada setiap button atau tombol yang sudah dibuat, menambahkan musik, *background*, memasukkan video dan membuat kuis, mengoreksi media pembelajaran multimedia interaktif untuk mengetahui tidak ada kesalahan tulisan dan fungsi tombol dan memastikan program media bisa berjalan dengan lancar dan sesuai dengan *storyboard*, serta mengeksplor proyek ke dalam bentuk aplikasi agar dapat dibaca oleh *smartphone* dan menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk jenis *smartphone*. Tahap terakhir dalam proses pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif yaitu pasca produksi. Pada tahap ini, dilakukan telaah ke ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk mendapatkan saran dan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diuji cobakan ke lapangan. Adapun rangkuman telaah dari para ahli dapat disimak pada tabel berikut.

Tabel 6. Rangkuman Telaah Para Ahli

Ahli Materi	1.	Materi ditambah dalam uraian materi
	2.	Referensi ditambahkan
	3.	Pemilihan musik ilustrasi bisa dipilih ulang yang lebih menarik
Ahli Media	1.	Penambahan sumber link pada bagian bawah video yang copy paste dari youtube
Ahli Bahasa	1.	Bahasa yang digunakan harus lebih difokuskan pada kata kerja operasional
	2.	Hindarilah <i>power text</i> dan gunakan 2-3 kalimat dalam materi

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, maka selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli yang tujuannya untuk memperoleh persentase kelayakan dari media pembelajaran yang telah disusun, sebelum diuji cobakan di lapangan. Adapun hasil validasi para ahli dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Hasil Validasi Para Ahli

No	%	Kategori
Ahli Materi	91,25%	Sangat Layak
Ahli Media	98%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas validasi oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor kelayakan materi sebesar 91.25% tergolong dalam kriteria Sangat Layak. Validasi oleh ahli media memperoleh rata-rata skor kelayakan media sebesar 98% dan tergolong dalam kriteria Sangat Layak. Selanjutnya, hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata skor kelayakan bahasa sebesar 90% yang tergolong dalam kriteria Sangat Layak. Persentase dari rentang 81% sampai 100% termasuk dalam kategori "Sangat Layak" (Riduwan, 2018). Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berupa aplikasi android dengan bantuan *software construct 3* dinilai sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran di kelas maupun diluar kelas.

Tahap Implementasi (Implementation)

Peserta didik terlibat dalam memberikan respon terhadap aplikasi android interaktif yang dikembangkan guna mengevaluasi kualitas dan efektivitas media pembelajaran tersebut. Respon peserta didik tidak hanya sebagai evaluasi akhir, tetapi juga sebagai umpan balik yang memungkinkan pengembang untuk memahami sejauh mana aplikasi android interaktif ini efektif digunakan dalam menyampaikan materi, menarik perhatian dan mudah digunakan oleh peserta didik. Salah satu metode yang digunakan untuk mengukur respon ini yaitu skala Guttman, yang mampu memberikan data yang jelas dan mudah dianalisis. Skala Guttman memiliki beberapa kelebihan antara lain, mengukur sikap yang lebih akurat, meningkatkan validitas dan memudahkan analisis data (Riduwan, 2018). Aplikasi android ini disebarluaskan kepada siswa satu kelas secara menyeluruh. Penyebaran melalui kelompok besar ini dilakukan kepada satu kelas AKL 1 di SMK Negeri 6 Surabaya dengan jumlah 35 peserta didik. Setelah peserta didik diberikan kesempatan untuk mencoba mengakses media pembelajaran interaktif berupa aplikasi android interaktif berbantuan *software construct 3* yang telah dikembangkan, peserta didik akan mengisi angket yang disediakan peneliti untuk menyampaikan responnya terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa memperoleh respon peserta didik yang positif karena peserta didik dapat memahami materi yang sebelumnya belum dipahami. Hasil respon peserta didik dengan kategori “sangat baik” ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbantuan *construct 3* memberikan bantuan untuk belajar serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan manfaat media pembelajaran interaktif adalah mampu menambah motivasi belajar serta semangat siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Mweene & Muzaza, 2020).

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahapan ini merupakan tahapan akhir yang dilakukan dengan cara melakukan revisi atau perbaikan berdasarkan masukan atau umpan balik yang diperoleh dari user (Bakhtiar et al, 2021). Evaluasi ini tidak hanya dilakukan di akhir tahap, melainkan juga diterapkan secara berkesinambungan sepanjang proses berlangsung. Dalam penelitian ini, proses evaluasi mencakup validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang melibatkan peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong sangat layak, meskipun disertai dengan beberapa masukan sehingga menjadikan media pembelajaran ini dapat dianggap sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Proses Pengembangan Aplikasi Edcounting-App Berbantuan Construct 3

Proses pengembangan media pembelajaran aplikasi android interaktif untuk SMK Negeri 1, 4, 6, dan 10 Surabaya ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono. Model pengembangan ADDIE yang dilakukan oleh peneliti hanya berfokus sampai pengembangan produk tanpa adanya uji efektivitas. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *edcounting-app* ini menggunakan model ADDIE tanpa melakukan uji efektivitas (Kudiasanti & Sukirno, 2017). Sehingga pengembangan yang dilakukan peneliti adalah dalam bentuk aplikasi berbasis *edcounting-app*.

Pengembangan media aplikasi android interaktif dilakukan karena media pembelajaran berbasis teknologi belum bervariasi di keempat sekolah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru akuntansi keuangan di SMK Negeri 1, 4, dan 10 Surabaya, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan hanya berbantuan *powerpoint* sehingga proses belajar mengajar dinilai cenderung pasif. Sementara itu, berdasarkan penjelasan dari guru akuntansi keuangan di SMK Negeri 6 Surabaya, menyatakan bahwa selain menggunakan *powerpoint*, proses pembelajaran yang dilakukan juga memanfaatkan video dari *youtube* sebagai alat untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang sering dianggap sulit seperti materi laporan rekonsiliasi bank. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu dari sekian banyak media yang bisa membantu meningkatkan keaktifan peserta didik (Triani & Pratiwi, 2023). Sehingga, dibutuhkan media interaktif yang dapat mendorong semangat peserta didik dalam memahami pembelajaran di dalam kelas.

Selain permasalahan tersebut, pembelajaran akuntansi keuangan selama ini hanya menggunakan sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh sekolah seperti di SMK Negeri 1, 4, serta 6 Surabaya diperoleh informasi bahwa sarana dan prasarana sekolah sudah memadai. Sementara itu, di SMK Negeri 10 Surabaya terdapat kendala sarana dan prasarana yaitu tidak semua LCD proyektor aktif serta jumlah yang masih terbatas. Sarana dan prasarana menjadi peran penting untuk mencapai tujuan suatu pendidikan sekolah karena keberhasilan semua program tidak terlepas dari ketersediaan sarana dan prasarana sekolah serta kemampuan guru dalam mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana pendidikan (Rahmawati, 2019).

Media pembelajaran yang digunakan berupa *whiteboard* dan *powerpoint*. Selain itu, buku yang digunakan oleh keempat sekolah tersebut masih berupa buku paket dan buku dari perpustakaan. Serta diperoleh informasi bahwa media pembelajaran menggunakan android untuk pembelajaran akuntansi keuangan belum pernah dilakukan selama proses pembelajaran karena cenderung lebih menggunakan LKS yang disediakan sekolah, sehingga berpotensi menimbulkan kebosanan dan terkesan monoton bagi peserta didik. Kondisi ini menunjukkan adanya keterbatasan media pembelajaran berbasis teknologi, karena peserta didik tidak memiliki akses yang optimal terhadap media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum mencerminkan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik untuk belajar secara mandiri. Perlu adanya media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik serta dapat dipelajari kembali sewaktu-waktu. Media pembelajaran berbasis android yang telah dikembangkan diyakini bisa menambah antusiasme siswa serta mampu mempermudah siswa untuk bisa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka, kapan saja dan dimana saja (Fadhillah & Khairani, 2024).

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik terkait materi akuntansi keuangan yang dianggap sulit. Dari hasil wawancara tersebut, peserta didik menyatakan mengalami kesulitan dalam memahami materi rekonsiliasi bank yang disajikan melalui *powerpoint* saja dan memiliki minat belajar yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Serta guru juga menyatakan hasil belajar yang diperoleh peserta didik mayoritas masih belum mencapai KKTP. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi *edcounting-app* khususnya dengan menggunakan ReconEd berbantuan *construct 3* diperlukan sebagai solusi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi rekonsiliasi bank secara mandiri dan menyenangkan. Pengembangan aplikasi dengan *software construct 3* dapat meningkatkan ketertarikan serta minat belajar peserta didik (Sofiana & Susanti, 2022). Multimedia interaktif yang dibuat dengan berbagai gambar, video dan audio serta berbagai komponen yang penuh warna membantu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan (Mukti & Anggraeni, 2020).

Kelayakan Aplikasi Edcounting-App Berbantuan Construct 3

Pengembangan aplikasi android berbantuan *software construct 3* dalam penelitian ini melibatkan para ahli di berbagai bidang seperti ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk dilakukan uji kelayakan melalui lembar validasi yang disusun berdasarkan instrumen dari BSNP (2014) dalam bentuk skala likert yang diinterpretasikan ke dalam bentuk persen. Sehingga validasi oleh para ahli menjadi indikator penting dalam menentukan kelayakan dan keberfungsian media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini validasi materi juga dilakukan dengan menilai setiap indikator dari aspek-aspek yang telah disesuaikan oleh peneliti yang mengacu pada kriteria penilaian yang dikembangkan. Validasi produk oleh ahli dapat membantu mengidentifikasi kesalahan dan kekurangan yang mungkin tidak disadari oleh pengembang (Sari et.al, 2021). Validasi produk oleh para ahli dapat meningkatkan kualitas produk dan kepercayaan pengguna.

Produk aplikasi android interaktif dapat dikatakan layak digunakan untuk pembelajaran jika mendapatkan persentase $\geq 61\%$. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media dan ahli bahasa didapatkan rata-rata persentase sebesar 93.22%. Persentase dari rentang 81% sampai 100% termasuk dalam kategori “sangat layak” (Riduwan, 2018). Berdasarkan hasil validasi dari segi materi pada media aplikasi android interaktif ini termasuk dalam kategori “sangat layak”. *The result of the assessment of the material experts in the second stage obtained an average score of average validity 86% in the category of “very good”* (Suci & Sunismi, 2024). Hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, data dan fakta pada materi yang disajikan sudah akurat, contoh kasus yang disajikan kontesktual, serta mendorong keingintahuan peserta didik. Selain itu, dari segi media dan bahasa juga menunjukkan persentase dalam kategori “sangat layak” karena media menggunakan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dimengerti oleh pengguna.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *software construct 3* pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan kelas XI SMK sangat layak digunakan dalam proses belajar mengajar sebab memiliki tampilan yang menarik yang membantu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Memanfaatkan *software construct 3* untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android sangat layak digunakan peserta didik (Permatasari & Asikin, 2023).

Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Edcounting-App Berbantuan Construct 3

Peserta didik terlibat dalam memberikan respon terhadap aplikasi android interaktif yang dikembangkan guna mengevaluasi kualitas dan efektivitas media pembelajaran tersebut. Respon peserta didik tidak hanya sebagai evaluasi akhir, tetapi juga sebagai umpan balik yang memungkinkan pengembang untuk memahami sejauh mana aplikasi android interaktif ini efektif digunakan dalam menyampaikan materi, menarik perhatian dan mudah digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh dari respon peserta didik, aplikasi android interaktif dapat dilakukan perbaikan dan penyesuaian agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Salah satu metode yang digunakan untuk mengukur respon ini yaitu skala Guttman, yang mampu memberikan data yang jelas dan mudah dianalisis. Skala Guttman memiliki beberapa kelebihan antara lain, mengukur sikap yang lebih akurat, meningkatkan validitas dan memudahkan analisis data (Riduwan, 2018). Dengan menggunakan skala Guttman dalam respon peserta didik, peneliti dapat mengidentifikasi bagian yang membutuhkan perbaikan berdasarkan persentase persetujuan atau ketidaksetujuan respon peserta didik terhadap pernyataan yang diajukan.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android ini disebarluaskan kepada peserta didik satu kelas secara menyeluruh. Penyebaran melalui kelompok besar ini dilakukan kepada satu kelas AKL 1 di SMK Negeri 6 Surabaya dengan jumlah 35 peserta didik. Setelah peserta didik diberikan kesempatan untuk mencoba mengakses aplikasi android interaktif berbantuan *software construct 3* yang telah dikembangkan, peserta didik akan mengisi angket yang disediakan peneliti untuk memberikan responnya terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan implementasi yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa memperoleh respon peserta didik yang positif karena peserta didik dapat memahami materi yang sebelumnya belum dipahami. Hal tersebut sesuai dengan tujuan media pembelajaran aplikasi android interaktif yang memberi kemudahan dalam memahami materi dan membuat pembelajaran yang lebih menarik dengan desain media pembelajaran yang dapat membantu dalam menggambarkan penjelasan materi serta pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Seiring dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran salah satunya yaitu bertambahnya pemahaman dalam kegiatan belajar peserta didik (Nurjanah & Yulianti, 2023). Tidak hanya itu, untuk segi pemahaman materi juga memperoleh respon peserta didik yang “sangat baik” karena peserta didik dapat lebih mudah memahami materi rekonsiliasi bank yang membutuhkan pembelajaran secara mendalam. Hasil respon peserta didik dengan kategori “sangat baik” ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbantuan *construct 3* memberikan bantuan untuk belajar serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri. Manfaat media pembelajaran interaktif adalah mampu menambah motivasi belajar serta semangat siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Mweene & Muzaza, 2020).

Multimedia interaktif yang dipakai sebagai media pembelajaran mampu membantu mempermudah pemahaman materi pembelajaran peserta didik (Fitriya et al, 2024; Salsabila & Aslam, 2022). Respon peserta didik sangat baik terhadap media pembelajaran android (Kartini & Putra, 2020). Pengembangan aplikasi dengan *software construct 3* dapat meningkatkan ketertarikan serta minat belajar peserta didik. Penelitian-penelitian tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran interaktif dengan bantuan *software construct 3* sangat berpotensi untuk digunakan dalam pembelajaran (Sofiana & Susanti, 2022).

Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan tahapan yang telah dilakukan dari proses pengembangan hingga uji coba produk aplikasi *edcounting-app* berbantuan *software construct 3* pada materi laporan rekonsiliasi bank di program keahlian akuntansi SMK Negeri di Surabaya dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan produk berupa aplikasi ReconEd sebagai media pembelajaran interaktif berbantuan *software construct 3* menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi menggunakan *software construct 3* pada materi rekonsiliasi bank dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang dilihat dari berbagai sudut pandang penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses belajar baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Hasil respon peserta didik terkait media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi menggunakan *software construct 3* memperoleh respon positif dengan kategori “sangat baik”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi rekonsiliasi bank.

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis ReconEd menggunakan *software construct 3* pada materi rekonsiliasi bank SMK Negeri di Surabaya dapat diimplikasikan

dengan dimanfaatkan seperti media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android menggunakan *software construct 3* dapat menambah media pembelajaran yang bervariasi pada sekolah dengan konsep digitalisasi. Hal tersebut sejalan dengan upaya pengadaptasian teknologi pada guru maupun peserta didik dalam pembelajaran guna mempermudah jalannya komunikasi, yakni penyampaian materi serta penerimaan materi rekonsiliasi bank, media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android menggunakan *software construct 3* dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat mendorong semangat peserta didik untuk aktif selama pembelajaran berlangsung. Serta penggunaan fitur seperti video pembelajaran, kuis, serta refleksi dapat mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar. Adanya fitur tersebut dapat meningkatkan semangat peserta didik menjadi lebih mudah untuk memahami materi rekonsiliasi bank dengan menyimak video animasi dan video pembelajaran yang tersedia pada aplikasi yang dikembangkan. Penelitian ini memiliki keterbatasan, hanya berfokus pada materi rekonsiliasi bank sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut pada materi lain dengan jenjang yang berbeda. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian eksperimen untuk mengenal efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan bagi proses pembelajaran.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Andari, N. W. P. K., Mariani, N. N., & Wijaya, I. K. W. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Topik Metamorfosis di SD Negeri 9 Sumerta Denpasar Bali. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(2), 923-936. <https://doi.org/10.30605/jsqp.8.2.2025.6246>
- Ardianti, T. R., & Susanti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan SMK. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2879-2892. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2618>.
- Arifiani, C. A. P., & Susanti. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Pengamatan pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Pemerintah Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Surabaya (Vol. 8, Issue 3). <https://doi.org/10.26740/jpak.v8n3.p7-16>
- Bakhtiar, Y., Izzah, A., Yanuarmawan, D., Hamidah, F. N., & Cinderatama, T. A. (2025). ILMI: A virtual assistant for learning media in accounting inventory courses. *Information Technology Education Journal*, 4(3). <https://doi.org/10.59562/intec.v4i3.9685>
- Fadhillah, L., & Khairani, S. (2024). Game cards accounting sebagai inovasi media pembelajaran akuntansi berbasis teknologi digital menuju era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.30596/jippi.v2i2.62>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. *NUSRA : Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1512–1522. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- Hudin, H. N., Wijaya, A. M. R., & Badri, M. I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP (Fokus Pengembangan pada Materi Keragaman Sosial dan Budaya Pembelajaran IPS). *Jurnal*

Studi Guru dan Pembelajaran, 8(3), 1864-1880.

<https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.7051>

- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.
- Kudiasanti, R. T. A., & Sukirno. (2017). Pengembangan aplikasi Edcounting-App sebagai media pembelajaran akuntansi keuangan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 15(1), 22–30. <https://doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14809>
- Lestari, G., Mawardi, M., Yamin, M., Amanda, T., Arnawinda, S., & Azizah, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Bahasa Arab Menggunakan Heyzine Pada Materi Benda di Kelas pada Siswa Kelas VII MTSN Palopo. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(2), 1122-1133. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.2.2025.6454>
- Makdori, Y. (2021, April 15). Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi. Liputan 6.
- Martin, R., & Simanjorang, M. (2020). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. 1, 125-134. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>.
- Moelyani, I. A., Amelia, F., Haqi, F. T. S., & Nagari, P. M. (2021). WORSILEAR (Word Square Interactive Learning): Media pembelajaran akuntansi berbasis aplikasi sebagai upaya peningkatan pemahaman akuntansi dasar siswa sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(3), 312–322. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n3.p312-322>
- Mukti, W. M., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan Google Sites pada materi listrik statis. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 51–59. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i1.2562>
- Mweene, P., & Muzaza, G. (2020). Implementation of Interactive Learning Media on Chemical Materials. *Journal Educational Verkenning*, 1(1), 8-13. <https://doi.org/10.48173/jev.v1i1.24>
- Nastiti, F. E., & Abdu, A. R. N. (2020). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Jurnal kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61-66. <https://doi.org/10.17977/um039v5i12020p061>
- Nurjanah, S., & Yulianti, E. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan pemahaman konsep ekonomi siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Multimedia*, 8(1), 55–64. <https://doi.org/10.17977/um048v8i12023p055>
- Permatasari, S., & Asikin, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Construct 3 pada Mata Pelajaran Praktikum MYOB Accounting. *Edunomia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 273–284. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v4i1.4868>.
- Pratiwi, M.A., Bahtiar, Moh. D., & Hardini, H.T. (2019). MAKSI for ICT-based Accounting Learning at Vocational High Schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 185-196. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i2.26013>.
- Purba, R., Sibarani, C. G. G. T., Sitanggang, C. M. B., & Simalango, M. (2025). Validitas media pembelajaran e-modul Accurate pada mata pelajaran komputer akuntansi. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.52060/mp.v10i2.3519>

- Rayanto, Y.H., & Sugianti.(2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek (T. Rokhmawan, Ed)*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Sari, D. P., Rahman, F., & Hidayati, L. (2021). Validasi produk oleh ahli: Studi kasus pada pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(2), 1–12.
<https://doi.org/10.23917/jpp.v28i2.12034>.
- Sekretariat GTK. (2022, Desember 6). *Mendikbudristek: Platform Teknologi Pendidikan Berfokus pada Guru dan Tenaga Kependidikan*. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Setyowati, P., & Rochmawati, R. (2021). Pengaruh pengantar akuntansi, literasi digital, dan self-regulated learning terhadap keberhasilan pembelajaran akuntansi keuangan berbasis daring. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(2), 149–157.
<https://doi.org/10.26740/jpak.v9n2.p149-157>
- Siswanto, S., Aghni, R. I., & Siregar, M. N. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio-visual untuk e-learning mata kuliah kurikulum dan pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(1), 1–10.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v19i1.41949>
- Sitompul, D. N., Dongoran, F. R., & Fitri, H. (2025). Development of educational game-assisted accounting learning media based on role-playing game to improve students' analytical abilities. *Jurnal Paedagogy*, 12(2). <https://doi.org/10.33394/jp.v12i2.14310>
- Sofiana, A., & Susanti. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis game menggunakan Construct 3 untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 214–223.
<https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p214-223>
- Suci, T. P., & Sunismi, S. (2024). Validity test of Android-based learning media assisted by iSpring Suite on Pythagorean theorem material. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 12(2), 296–305.
<https://doi.org/10.33394/j-ps.v12i2.8676>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Triani, W., & Pratiwi, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Diakxy (Digital Akuntansi Syariah) Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 3(2), 267-284.
<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2>.
- Usyanti, N., & Susanti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Rekonsiliasi bank Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 03,1-9.
<https://doi.org/10.26740/jpak.v3n1.p1-9>