

Volume 9 Nomor 2 Agustus 2024

E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI
JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 9
NOMOR 2

SINTANG
AGUSTUS
2024

DOI
10.31932

E-ISSN
2541-0938
P-ISSN
2657-1528



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN
SOFTWARE CONSTRUCT 2 PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN
PERUSAHAAN DAGANG**

Afifaturrochmah[✉], Moh. Danang Bahtiar²

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia¹²

[✉]Corresponding Author Email: afifaturrochmah.20006@mhs.unesa.ac.id

Author Email : mohbahtiar@unesa.ac.id²

Article History:

Received: July 2024

Revision: July 2024

Accepted: July 2024

Published: August

2024

Keywords:

Interactive Learning
Media,
Software Construct 2,
Accounting,
Technology.

Abstract:

The increasingly advanced era of education requires teachers to be able to use the right technology to improve the quality of learning, motivate students, and create a pleasant learning atmosphere. One way is to develop interactive learning media with the help of construct 2 software. The purpose of this development research is to produce interactive learning media products based on applications and websites on the material of trade company adjustment journals that are feasible to use and test their effectiveness on learning outcomes. This type of research is development research with the ADDIE development model. The subjects of this study were material experts, media experts, linguists, and students of class XI Accounting at SMK Negeri 4 Surabaya. Questionnaires and tests were used as research instruments. The feasibility results of the material expert validation were obtained at 91%, media experts at 91%, linguists at 98% and the field trial resulted in a student response of 98%. In testing the effectiveness, it can be seen that there are differences in learning outcomes between the control class without the use of media and the experimental class with the use of media. From these results it can be concluded that interactive learning media is feasible and effective to use in the learning process.

Sejarah Artikel

Diterima: Juli 2024

Direvisi: Juli 2024

Disetujui: Juli 2024

Diterbitkan: Agustus

2024

Kata kunci:

Media Pembelajaran
Interaktif,
Software Construct 2,
Akuntansi,
Teknologi.

Abstrak:

Era pendidikan yang semakin maju menuntut guru untuk dapat menggunakan teknologi yang tepat guna meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi peserta didik, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu cara dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *software construct 2*. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dan website pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang yang layak digunakan dan menguji efektifitasnya terhadap hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Angket dan tes digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil kelayakan dari validasi ahli materi diperoleh sebesar 91%, ahli media sebesar 91%, ahli bahasa sebesar 98% dan uji coba lapangan menghasilkan respon siswa sebesar 98%. Pada pengujian efektivitas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol tanpa penggunaan media dan kelas eksperimen dengan penggunaan media. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.



How to Cite: Afifaturrochmah, Moh. Danang Bahtiar. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Construct 2 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 9 (2), DOI : [10.31932/jpe.v9i2.3640](https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3640)



PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah menghasilkan banyak hal pragmatis yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Salah satu produk tersebut digunakan dalam bidang pendidikan, dan mulai menunjukkan pengaruh yang menguntungkan. Saat ini teknologi informasi sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Teknologi memfasilitasi terciptanya beragam media pembelajaran interaktif. Potensi ini dapat dimanfaatkan sebagai peluang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan mengubah posisi guru menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memiliki kemampuan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi yang sesuai secara efektif guna meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu bakat tersebut adalah kemampuan menciptakan materi pembelajaran interaktif yang menarik dan adaptif terhadap teknologi.

Media pembelajaran mengacu pada alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu teknik menarik dan menyenangkan yang dimanfaatkan oleh para pendidik untuk menyampaikan pengetahuan pendidikan dalam berbagai format seperti teks, grafik animasi, audio, dan video. Media pembelajaran interaktif mengacu pada media tampilan yang khusus dikembangkan untuk belajar mandiri. Ini bertujuan untuk menyampaikan pesan informatif dan menggabungkan fitur interaktif yang memungkinkan pengguna, khususnya siswa, memiliki keleluasaan dalam mengoperasikan materi pembelajaran (Ardiani, 2022).

Sesuai temuan dari wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran praktikum akuntansi dan siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya. Peneliti mengidentifikasi permasalahan spesifik, dimana sebagian besar siswa menganggap materi jurnal penyesuaian sebagai bagian dari kategori menantang. Hal ini dikuatkan oleh temuan survei kelas. Siswa terkadang mengabaikan atau gagal mengingat informasi penting saat mencoba soal latihan. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran kini hanya sebatas *PowerPoint*, tanpa adanya penggabungan kemajuan teknologi seperti platform berbasis aplikasi dan *website* yang dapat diakses melalui *smartphone* Android setiap siswa. Peneliti bertujuan untuk menumbuhkan inovasi dengan menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dan *website* yang memanfaatkan perangkat elektronik siswa, khususnya telepon genggam, untuk meningkatkan kualitas pendidikan, meningkatkan motivasi siswa, dan menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Sudiarjo dan Sumaryana (2022), media berbasis Android berpotensi untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media ini difasilitasi dengan penggunaan perangkat lunak *Construct 2*. *Construct 2* adalah perangkat lunak khusus yang dibuat khusus untuk tujuan merancang dan membuat konten untuk layar 2 dimensi. Ini memfasilitasi pengembangan aplikasi bagi siapa saja tanpa memerlukan keahlian coding. Menurut Muhtasyam (2018), penggunaan *Construct 2* memungkinkan pengembangan aplikasi menggunakan proses *drag-and-drop* yang sederhana. Pemanfaatan



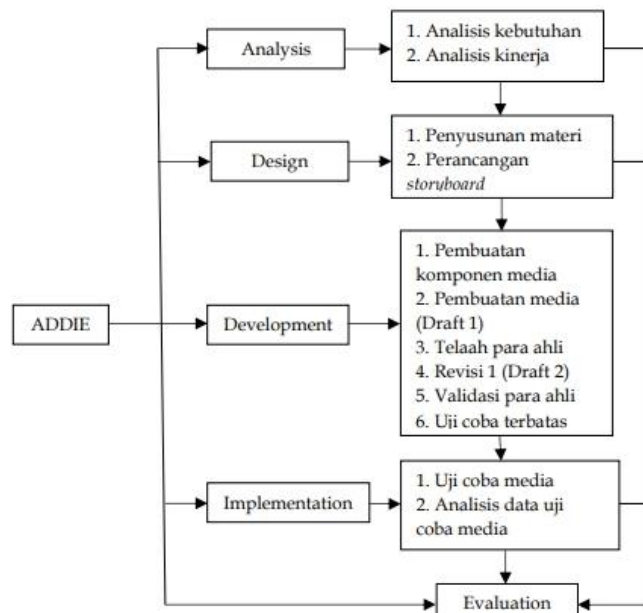
Construct 2 untuk pengembangan media pembelajaran dapat memberikan alternatif dalam menghasilkan sebuah media pembelajaran. Syam dan Izzati (2020) menegaskan bahwa pemanfaatan perangkat lunak Construct 2 dalam pendidikan memungkinkan siswa memiliki pengalaman belajar yang dipersonalisasi.

Peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif bertajuk “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Interaktif Berbantuan Software Construct 2 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 4 Surabaya”. Fokusnya adalah memasukkan perkembangan teknologi kedalam materi pembelajaran Akuntansi Kelas XI di SMK Negeri 4 Surabaya. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan software Construct 2 pada matriks untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis Android sangat cocok. Ahli materi menilai sebesar 93,18%, ahli media sebesar 88,59%, dan siswa sebesar 83,18%

(Hapsari, 2021). Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran interaktif berbantuan software Construct 2 berbasis aplikasi dan website pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang, menganalisis kelayakan media, menganalisis respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan dan menguji efektifitasnya terhadap hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang sering disebut *Research and Development* (R&D), dengan tujuan menciptakan produk tertentu dan menguji efektifitasnya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menggunakan paradigma pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Prosedur pengembangan diilustrasikan pada diagram alur berikut:



Gambar 1

Prosedur Pengembangan ADDIE

Sumber: Rayanto (2020)

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua orang ahli materi, satu orang adalah guru mata pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur di SMK Negeri 4 Surabaya, dan satu lagi adalah Dosen Pendidikan Akuntansi FEB Universitas Negeri Surabaya. Selain itu, turut serta pula validator media dari jurusan Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Surabaya dan Dosen Bahasa Indonesia dari FBS sebagai validator Bahasa untuk mendapatkan data terkait kelayakan media, dan diujikan pada peserta didik kelas XI Akuntansi SMKN 4 Surabaya yang berjumlah 20 orang.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian angket dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kombinasi analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data kualitatif dilakukan melalui lembar telaah dan saran dari para ahli mengenai kelayakan media pembelajaran dan substansi materi yang tercakup di dalamnya. Pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan menganalisis skor yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media pada lembar validasi. Selain itu hasil survei respon siswa dikumpulkan dengan menggunakan skor jawaban skala Guttman. Hasil lembar validasi ahli dianalisis menggunakan skala likert dan selanjutnya ditabulasikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Aturan Skor Butir Instrumen para ahli

Keterangan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: (Sugiyono 2019)

Data kuantitatif yang dikumpulkan dari masing-masing responden selanjutnya dihitung menggunakan rumus berikut untuk menentukan persentase kelayakannya:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor total } (X)}{\text{skor maksimal } (Xi)} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Jumlah skor total yang diperoleh dari keseluruhan responden

Xi = Skor tertinggi dari lembar validasi dikalikan dengan jumlah responden

Temuan yang diperoleh dari perhitungan persentase kelayakan media selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan para Ahli

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

Sumber: Riduwan (2019)



Berdasarkan kriteria yang diberikan, media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini dinilai sangat layak dan layak apabila mencapai persentase $\geq 61\%$ berdasarkan penilaian ahli pada tahap validasi dengan mempertimbangkan semua aspek penilaian. Selanjutnya analisis angket

akan dilakukan dengan cara menyebarkan penilaian kepada 20 siswa di kelas eksperimen yang telah menggunakan produk sebagai media pembelajaran. Setelah menganalisis jawaban angket siswa, maka akan diubah sesuai dengan kriteria interpretasi yang diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Respon Peserta Didik

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

Sumber: Riduwan (2019)

Analisis tes hasil belajar dilakukan untuk memastikan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi dan peningkatan hasil belajarnya setelah penggunaan produk yang dikembangkan selama proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Sebelum diimplementasikan, soal-soal tersebut akan diuji untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya akan diuji efektifitas hasil *pretest* dan *posttest* siswa dengan menggunakan SPSS Versi 25. Uji awal yang dilakukan adalah uji normalitas dan homogenitas data yang merupakan uji prasyarat analisis data. Setelah semua analisis prasyarat yang diperlukan telah terpenuhi, langkah selanjutnya adalah melakukan Uji T. Teknik analisis datanya menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test*, dengan interpretasi tergantung pada nilai signifikansi (Sig) yang diperoleh. Jika nilai nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka hipotesis diterima.

Sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran dikembangkan melalui beberapa tahapan berikut ini:

Analisis (*Analyze*)

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran di kelas XI Akuntansi SMKN 4 Surabaya telah menggunakan perangkat pembelajaran berbasis teknologi antara lain jaringan wifi, fasilitas LCD, dan laboratorium komputer. Meskipun telah hadir fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, namun pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran masih kurang bervariasi, khususnya untuk materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang pada mata Pelajaran Praktikum Akuntansi. Sehingga perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan adaptif terhadap teknologi yang dapat membantu memudahkan peserta didik untuk memahami materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dan mendorong minat dalam proses pembelajaran serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut penelitian



yang dilakukan oleh Putri *et al* (2022) pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, Lestri *et al.* (2019) menemukan bahwa pemanfaatan media interaktif yang sesuai dalam pembelajaran memberikan hasil yang baik dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu materi. Pembelajaran yang efektif apabila dilakukan dengan model pembelajaran yang menarik pada kelas (Manurung *et al.*, 2023).

Desain (*Design*)

Pada tahap ini, langkah awal yang dilakukan adalah menyusun materi yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran, memastikannya selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Peneliti juga membuat peta konsep materi supaya lebih mudah penyusunannya dalam media. Tahap selanjutnya adalah pembuatan desain produk, yaitu melalui penggunaan *storyboard*. Menurut penelitian Safira *et al* (2021), pada tahap desain, peneliti

membuat *storyboard* atau gambar sketsa secara berurutan untuk memudahkan pengembangan media. *Storyboard* merupakan representasi visual tata letak media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Pengembangan (*Development*)

Langkah pertama pada tahap ini yaitu pembuatan komponen media. Pembuatan background, tombol, dan gambar animasi sebagian dirancang sendiri dan sebagian lagi diperoleh dari halaman *website* yaitu *canva*. Selain itu, peneliti sendiri yang membuat dan mengedit video pembelajaran menggunakan *software Adobe Premiere Pro*. Komponen-komponen yang dihasilkan sebelumnya diintegrasikan menjadi satu kesatuan menggunakan *software Construct 2* dengan output format HTML5. Entitas ini kemudian *convert* menjadi aplikasi Android menggunakan *software Website 2 APK Builder Pro* yang diinstal di laptop. Serta di *convert* menjadi *website* dengan memanfaatkan *itch.io*, sehingga menghasilkan pembuatan *draft* 1. Di bawah ini adalah tampilan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dan *website* yang telah dikembangkan, yaitu:



Gambar 2.

Halaman Awal Media

Sumber: data penelitian, 2024.

Halaman ini memuat judul media dan berbagai menu utama, seperti tombol menu pedoman penggunaan media, tombol menu daftar pustaka, menu kompetensi, menu profil pengembang, dan menu mulai (yang menyediakan tes, materi, video, dan link praktikum). Halaman panduan memberikan arahan dalam memanfaatkan tombol yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif. Halaman selanjutnya menyajikan capaian dan tujuan pembelajaran mata pelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur. Beranda menampilkan banyak

submenu, khususnya tes, materi, video, dan latihan praktik. Halaman tes berisi 10 pertanyaan pilihan ganda yang berfungsi sebagai *pretest* dan *posttest*. Skor tes akan ditampilkan setelah pengguna menyelesaikan semua pertanyaan.



Gambar 3.
Halaman Tes

Sumber: data penelitian, 2024.

Halaman ini memberikan informasi lengkap tentang jurnal penyesuaian perusahaan dagang, meliputi pengertian, fungsi, bentuk, dan akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian. Selain itu juga memuat contoh soal dan perhitungan terkait jurnal penyesuaian. Halaman ini menampilkan video

pembelajaran yang dibuat oleh peneliti berdasarkan materi pelajaran tertentu yang akan dipelajari. Halaman ini menampilkan tombol tautan yang bila diklik akan mengarahkan anda ke *Google Spreadsheet*. Tujuan dari adanya link tautan ini adalah untuk memberikan latihan praktis terkait studi kasus jurnal penyesuaian untuk perusahaan dagang.



Gambar 4.

Menu Profil Pengembang

Sumber: data penelitian, 2024.

Media pembelajaran yang sudah jadi akan ditelaah oleh para ahli untuk perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran sebelum diujicobakan. Arifiyani & Susanti (2020) melakukan telaah media setelah *draft 1* dihasilkan untuk mendapatkan saran perbaikan dan masukan dari para ahli. Berdasarkan masukan dan saran dari para ahli, selanjutnya peneliti melakukan revisi atau perbaikan terhadap media

pembelajaran interaktif sehingga akan menghasilkan *draft 2*.

Selanjutnya, *draft 2* akan dinilai kelayakannya melalui validasi oleh para ahli, antara lain ahli materi, media, dan bahasa. Validasi media pembelajaran melibatkan partisipasi ahli atau validator yang bertanggung jawab memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian. Penilaian yang diberikan oleh ahli atau validator ini kemudian dijadikan sebagai acuan utama

dalam menentukan tingkat validitas atau kelayakan instrumen penelitian (Wulansari dan Sujatmiko., 2024). Pendekatan ini memungkinkan mereka mengumpulkan data mengenai tingkat validitas media pembelajaran interaktif. Setelah tahap validasi, dilakukan uji coba kelompok kecil terhadap 8 siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 4 Surabaya. Tahap ini merupakan tahap terakhir sebelum media pembelajaran menjadi produk yang benar-benar sempurna dan dikatakan layak, serta siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan uji coba pada 20 peserta didik kelas XI Akuntansi 2 SMK Negeri 4 Surabaya sebagai kelas eksperimen dan 20 peserta didik kelas XI Akuntansi 3 SMK Negeri 4 Surabaya sebagai kelas kontrol. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Putri dan Pratiwi (2022), peneliti melakukan uji coba media dengan menggunakan sampel sebanyak 20 siswa kelas XI AKL di SMK Ketintang Surabaya. Pada tahap implementasi, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest-posttest* untuk menilai keefektifan media pembelajaran. Mereka juga mengisi angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dan *website* yang dikembangkan oleh peneliti. Angket respon hanya diberikan kepada kelas eksperimen yang mendapat perlakuan atau *treatment*.

Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif dalam setiap tahapan untuk kebutuhan revisi dalam rangka mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan pada hasil telaah para ahli dan angket respon peserta didik. Mengutip penelitian

Hayati (2024) Evaluasi yang dilakukan untuk penelitian ini bersifat formatif. Penelitian ini juga terdapat evaluasi sumatif dalam rangka mengetahui tingkat efektifitas media setelah diujicobakan pada peserta didik, dengan memberikan *pretest-posttest*.

Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Akuntansi

Setelah melalui validasi materi, validasi media, dan validasi bahasa oleh validator, maka media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dan *website* ini dapat dikatakan layak. Validator ahli materi adalah Han Tantri Hardini, S.Pd., M.Pd., yang menjabat sebagai Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya dan Arindah Pranita Sari, S.E., M.Sa., adalah seorang guru Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya. Validator ahli media adalah Hirnanda Dimas Pradana, M.Pd., yang menjabat sebagai Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Proses validasi ahli bahasa dilakukan oleh Prof. Anas Ahmadi, S.Pd., M.Pd., yang merupakan dosen peminatan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya. Hasil analisis menunjukkan persentase validasi ahli materi sebesar 91%, validasi ahli media sebesar 91%, dan validasi ahli bahasa sebesar 98%. Perhitungan tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran akuntansi interaktif sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian Hapsari (2021), temuannya menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor sebesar 93,18%, sedangkan ahli media memberikan skor sebesar 88,59%. Berdasarkan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Sulistyorini dan Listiadi (2022), riset ini menunjukkan persentase kelayakan yaitu 92,37% yang diberikan oleh para ahli di bidang



materi, media, dan bahasa dengan interpretasi sangat layak.

Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Akuntansi

Setelah siswa terlibat dengan media pembelajaran akuntansi interaktif, mereka diberikan angket untuk memberikan penilaian terhadap media yang dirancang oleh peneliti. Berdasarkan hasil analisis diketahui evaluasi siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat melalui uji coba kelompok kecil mencapai skor 96%, sedangkan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor 98% yang diartikan “sangat baik”. Oleh karena itu, siswa mempunyai reaksi positif terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Akuntansi

Uji efektivitas dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan data *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kontrol untuk perbandingan, yang kemudian diuji menggunakan perangkat lunak SPSS Versi 25.

Berdasarkan hasil uji normalitas terlihat bahwa seluruh data baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol baik *pre-test* maupun *post-test* mempunyai nilai signifikansi (*sig.*) $>0,05$. Rincian sebagai berikut: pretesr ekseprimen dengan nilai *sig* 0,026, nilai *posttest* eksperimen dengan nilai *sig* 0,002, nilai *pretest* control dengan nilai *sig* 0.036 dan nilai *posttest* control 0,002. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal. Mengingat uji normalitas data telah terpenuhi, maka dapat dilanjutkan dengan melakukan uji beda berpasangan (*paired*

sample t-test) untuk menilai pengaruh penggunaan media pembelajaran akuntansi interaktif terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur, dengan fokus pada materi jurnal penyesuaian untuk perusahaan dagang.

Berdasarkan output diatas, pada Pair 1 (*pretest* eksperimen-*posttest* eksperimen) diperoleh nilai *sig.* (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima artinya ada perbedaan rata rata hasil belajar peserta didik untuk *pre-test* kelas eksperimen dengan *post-test* kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi dan *website*). Sedangkan pada Pair 2 nilai *sig* (2 tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa hipotesis diterima artinya juga terdapat perbedaan rata rata hasil belajar peserta didik untuk *pre-test* kelas kontrol dengan *post-test* kelas kontrol namun tidak signifikan seperti pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran.

Dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif akuntansi berbasis aplikasi dan *website* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, dan Manufaktur materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang. Output SPSS menunjukkan nilai signifikansi (*Sig*) *Based on Mean* sebesar $0,042 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa varians data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak sama atau heterogen. Karena normalitas data telah terpenuhi, maka uji homogenitas bukanlah kriteria yang penting. Dikarenakan uji homogenitas bukan syarat mutlak dan syarat utama yakni normalitas data sudah terpenuhi maka untuk uji selanjutnya tetap menggunakan statistik parametrik yaitu uji *independent sample t-test*.



Tabel 4. Output Uji Independent Sample T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	4.427	.042	5.167	38	.000	14.000	2.710	8.515	19.485
	Equal variances not assumed			5.167	33.674	.000	14.000	2.710	8.491	19.509

Sumber: Data Diolah Peneliti (2024)

Hasil SPSS di atas menunjukkan nilai signifikan Sig. (2-tailed) *equal variances not assumed* sebesar $0,000 < 0,05$. Artinya, hipotesis diterima, menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil *post-test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi dan *website* efektif digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini juga diungkapkan oleh Yuliananda dan Sakti (2022) media pembelajaran yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif bagi pendidikan di era modern, salah satunya yaitu menyediakan media pembelajaran yang efektif, responsif dan efisien.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa (1) Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dan *website* menggunakan *software Construct 2*

dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap antara lain tahap Analisis (*Analyze*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Impelementasi (*Implementation*), tahap Evaluasi (*Evaluation*). (2) Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dan *website* menggunakan *software Construct 2* pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang dilihat dari beberapa aspek penilaian. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran (3) Hasil respon peserta didik mengenai media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dan *website* menggunakan *software Construct 2* memperoleh respon sangat baik dari peserta didik dilihat dari hasil angket respon peserta didik. (4) Media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran praktikum akuntansi perusahaan jasa, dagang, dan manufaktur. Hal ini dikarenakan terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan di kelas yang menggunakan



media (kelas eksperimen) dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media (kelas kontrol).

DAFTAR PUSTAKA

Ardiani, K. E. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26-35.

Arifiyani, C. A., & Susanti, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Pengamatan pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Pemerintah Kelas XI Akuntansi di SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(3), 103-112.

Hapsari, Dinah Irfani Safaras, and Syariful Fahmi. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Operasi pada Matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 7(1): 51. doi:10.24853/fbc.7.1.51-60.

Hayati, R. (2024). *Bab 5 Evaluasi Dan Penilaian Pembelajaran*. Pendidikan Profesi Keguruan, 69.

Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan multimedia dalam media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Amaliah: jurnal pengabdian kepada masyarakat*, 3(2), 349-353.

Manurung, M. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*

(Jurkami), 8(1), 140-149.

Muhtasyam, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.

Putri, D. A., & Pratiwi, V. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 94-105.

Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Riduwan. 2019. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: ALFABETA

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253.

Syam, Beby Meidhita, and Nur Izzati. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2 Pada Materi Relasi Dan Fungsi Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 4(2): 114. doi:10.24036/jep/vol4-



iss2/498.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D (Ke-2)*. Alfabeta, Bandung.

Sudiarjo, A., & Sumaryana, Y. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Kimia Alkana Berbasis Android. *Informatics and Digital Expert (Index)*, 5(1), 37-43.

Sulistiyorini, and Agung Listiadi. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 10 Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Di SMK." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(2): 2116–26. doi:10.31004/edukatif.v4i2.2288.

Wulansari, A. D., & Sujatmiko, B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Pjbl Untuk Mengukur Kompetensi Pemrograman Pada Mata Pelajaran Pemrograman Berbasis Objek (Studi Kasus: SMKN 2 Surabaya). *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 9(2), 9-17.

Yuliananda, Q. P., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Bentuk Google Sites untuk Peserta Didik Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 7(2), 15-28.

