

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 MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI SEBAGAI  
PENUNJANG MATERI TAHAP PENCATATAN DALAM SIKLUS AKUNTANSI  
PERUSAHAAN JASA**

**Febriza Restiana Putri<sup>1</sup>, Vivi Pratiwi** ✉

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia <sup>12</sup>

✉ Corresponding Author Email: [vivipratiwi@unesa.ac.id](mailto:vivipratiwi@unesa.ac.id)

Author Email : [febrizarestiana.20028@mhs.unesa.ac.id](mailto:febrizarestiana.20028@mhs.unesa.ac.id)

**Abstract:**

*Article History:*  
Received: July 2024  
Revision: July 2024  
Accepted: July 2024  
Published: August  
2024

*Keywords:*  
Development,  
Learning multimedia,  
Wixsite,  
Website.

*21st century learning prepares learners to have technological skills through the provision of web-based learning multimedia. Learning multimedia that can be accessed through the website can increase motivation and make it easier for students to learn to understand the subject matter. This study aims to describe the development process, analyse the feasibility results, and determine the students' response to the wixsite-assisted accounting learning multimedia product as a support for the recording stage material in the service company accounting cycle. The subject of development research is students of class X AKL SMK PGRI 2 Sidoarjo. This research was developed with the ADDIE development model through 5 stages. The results of the development research show that learning multimedia is feasible to use with details of the results of material expert validation 91.7%, language experts 98%, and media experts 95.93%. The application of learning multimedia developed for students obtained a very good response, with a percentage result of 95%. Based on these results, wixsite-assisted accounting learning multimedia is feasible and can be used in the learning process to support the material for the recording stage of the service company accounting cycle.*

**Abstrak:**

*Sejarah Artikel*  
Diterima: Juli 2024  
Direvisi: Juli 2024  
Disetujui: Juli 2024  
Diterbitkan: Agustus  
2024

*Kata kunci:*  
Pengembangan,  
Multimedia  
pembelajaran,  
Wixsite  
Website.

*Pada proses pembelajaran abad 21 mempersiapkan peserta didik untuk memiliki kecakapan teknologi melalui penyediaan multimedia pembelajaran berbasis website. Multimedia pembelajaran yang dapat diakses melalui website dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan peserta didik dalam belajar memahami materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, menganalisis hasil kelayakan, dan mengetahui respon peserta didik terhadap produk multimedia pembelajaran akuntansi berbantuan wixsite sebagai penunjang materi tahap pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan jasa. Subjek penelitian pengembangan yaitu peserta didik kelas X AKL SMK PGRI 2 Sidoarjo. Penelitian ini dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran layak digunakan dengan rincian hasil validasi ahli materi 91,7%, ahli bahasa 98%, dan ahli media 95,93%. Penerapan multimedia pembelajaran yang dikembangkan pada peserta didik memperoleh respon sangat baik, dengan hasil persentase sebesar 95%. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia pembelajaran akuntansi berbantuan wixsite layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penunjang materi tahap pencatatan siklus akuntansi perusahaan jasa.*



*How to Cite:* Febriza Restiana Putri, Vivi Pratiwi. 2024. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Akuntansi Sebagai Penunjang Materi Tahap Pencatatan dalam Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 9 (2), DOI : [10.31932/jpe.v9i2.3649](https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3649)



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era society 5.0 memberikan dampak kepada seluruh bidang, termasuk bidang pendidikan. Adanya inovasi teknologi yang ada dapat diimplementasikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada abad 21. Melalui pembelajaran abad 21, peserta didik dipersiapkan untuk memiliki kecakapan berteknologi sehingga mampu menghadapi kemajuan teknologi dan komunikasi pada kehidupan bermasyarakat. Upaya agar peserta didik memiliki kecakapan berteknologi, maka dalam proses pembelajaran perlu adanya pemanfaatan teknologi. Hal tersebut sejalan dengan implementasi kurikulum yang saat ini diterapkan di Indonesia, yaitu Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka menekankan adanya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan secara mandiri serta memiliki pengetahuan dan kecakapan teknologi. Implementasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memiliki peluang untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan serta kondusif sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efisien dan efektif (Tuhuteru *et al.*, 2023). Oleh karena itu, dalam Kurikulum Merdeka guru diberi kebebasan untuk merancang perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik dan mengikuti perkembangan teknologi dengan harapan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang spesifik dapat membantu guru dalam memilih dan menciptakan Teknik

penilaian untuk mengukur kemajuan akademik siswanya serta dalam menentukan bahan ajar, media, alat dan sumber belajar (Suriyanti *et al.*, 2023). Berdasarkan hal tersebut maka guru diberikan kebebasan untuk mengkombinasikan berbagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran termasuk perancangan media pembelajaran.

Menurut Hasan *et al.*, (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai penunjang atau penghubung dari guru kepada peserta didik dalam menyampaikan sebuah informasi. Selain itu, media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran sebagai sarana penunjang yang diharapkan mampu memberikan pemahaman bermakna selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dapat memudahkan bagi guru untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien (Mariana *et al.*, 2024). Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk dikembangkan oleh guru dalam rangka menciptakan pemahaman yang bermakna untuk peserta didik. Salah satu contoh jenis media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital, mudah diakses, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran. Menurut Habibie (2019), multimedia pembelajaran merupakan penggunaan beberapa jenis media, seperti gambar, teks, animasi, video, dan suara yang dikombinasikan untuk menyajikan suatu informasi. Multimedia pembelajaran dianggap sebagai salah satu bentuk penggunaan media terpadu yang dapat menyajikan beragam informasi berupa fitur-fitur pembelajaran dalam satu situs yang mampu memberikan pengalaman belajar serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan materi yang pembahasannya lebih kompleks (Roro *et al.*, 2022).



Penyajian fitur-fitur pembelajaran dikemas secara menarik dan bervariasi sehingga membuat aktivitas belajar peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai model cara seperti dengan membaca dan mengamati materi, mendengarkan penjelasan materi, atau melakukan praktik yang berkaitan dengan materi. Hal ini membuat perhatian peserta didik akan lebih terpusat dan rasa ingin tahunya akan lebih tinggi untuk mempelajari materi karena merasa tertarik pada penyajian multimedia pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat menjadi lebih bervariasi, interaktif, dan inovatif guna meningkatkan motivasi dan pemahaman materi peserta didik. Multimedia pembelajaran yang dapat digunakan sebagai saran mempermudah peserta didik memahami materi dapat disajikan secara online melalui website. Hal ini dikarenakan situs website memiliki keselarasan dengan konten yang terdapat dalam multimedia pembelajaran, yaitu berisi berbagai jenis informasi, seperti teks, gambar, audio, video, dan lainnya. Selain itu, fitur-fitur yang terdapat dalam situs website akan terhubung satu sama lain dan dapat diakses oleh siapa saja (Bani, 2019; Rahman, 2021). Lebih lanjut, peserta didik juga dapat dengan mudah mencari informasi mengenai suatu materi pelajaran ketika menggunakan multimedia pembelajaran berbasis website dikarenakan dalam situs website menyediakan berbagai pengetahuan dan informasi yang lebih luas (Adzkiya dan Suryaman, 2021).

Menurut Pertiwi dan Irfan (2021) dalam penelitiannya, juga mengatakan bahwa situs website sangat efektif jika digunakan sebagai sarana penyajian

multimedia pembelajaran sebab situs website memiliki kapasitas penyimpanan yang tak terbatas sehingga guru dapat menyajikan informasi berupa materi sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Sekumpulan materi tersebut akan dikemas dalam multimedia pembelajaran yang menarik melalui satu alamat situs website yang dapat diakses oleh peserta didik guna meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran. Dengan demikian, multimedia pembelajaran berbasis website dapat dimanfaatkan untuk menyajikan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun peserta didik ingin menggunakan media pembelajaran tersebut.

Implementasi multimedia pembelajaran berbasis website dapat diterapkan pada salah satu mata pelajaran, yaitu mata pelajaran dasar-dasar akuntansi. Dasar-dasar akuntansi adalah sebuah konsep, teori, prinsip, dan praktik yang digunakan untuk mengolah transaksi keuangan dan menyusun laporan keuangan suatu perusahaan (Triansari, 2019). Mata pelajaran dasar-dasar akuntansi berkaitan dengan serangkaian konsep dasar akuntansi yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk dapat melanjutkan pembahasan teori dan praktik akuntansi yang semakin rumit dan kompleks. Oleh karena itu, mata pelajaran dasar-dasar akuntansi sangat penting diajarkan kepada peserta didik di awal pembelajaran agar peserta didik memiliki keterampilan dasar akuntansi.

Berdasarkan hasil observasi di SMK PGRI 2 Sidoarjo, peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar mata pelajaran dasar-dasar akuntansi, khususnya pada materi tahap pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan jasa. Kesulitan belajar yang dialami peserta didik dikarenakan terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan dalam tahap pencatatan tersebut. Pelaksanaan praktik tahap pencatatan



siklus akuntansi perusahaan jasa juga membutuhkan ketekunan dan ketelitian dalam pengerjaannya. Namun, selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak dapat fokus sehingga peserta didik tidak dapat memahami materi dengan baik. Hal ini didukung dengan banyaknya peserta didik yang masih sering melakukan kesalahan dalam menganalisis transaksi, penjurnalan, maupun perhitungan.

Permasalahan lain yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam belajar, yaitu kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Khasanah (2022) mengungkapkan bahwa kriteria keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dilihat dari bagaimana aktivitas peserta didik yang dilakukan saat mengikuti pembelajaran. Aktivitas tersebut dapat meliputi seperti tertarik atau merasa antusias dengan pembelajaran, fokus memperhatikan materi selama pembelajaran, aktif bertanya apabila ada materi yang masih tidak bisa dipahami, terampil dan inisiatif mengajukan diri untuk mengutarakan pendapatnya terkait materi yang dibahas saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan kriteria tersebut, maka semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama pembelajaran akan menjadikan tingkat keaktifan peserta didik semakin tinggi. Begitu pula sebaliknya, apabila aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik tidak terlalu banyak maka tingkat keaktifan peserta didik tergolong rendah. Sejalan dengan hal tersebut, hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik X-AKL selama pembelajaran masih berada pada tingkatan yang rendah. Hal ini

dikarenakan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik tidak banyak sehingga selama pembelajaran cenderung pasif dan menganggap pembelajaran pada materi tahap pencatatan siklus akuntansi terasa membosankan. Selain itu, ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya jika ada yang tidak paham mengenai materi pelajaran, peserta didik juga malu untuk bertanya.

Sejalan dengan hal tersebut, peserta didik juga mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran menginginkan penyajian materi secara visualisasi agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penyajian materi secara visualisasi dapat dikemas melalui pemberian materi dengan elemen dan gambar yang dapat menarik minat peserta didik atau mensertakan video tutorial praktik mengenai tahap pencatatan siklus akuntansi perusahaan jasa. Selain itu, adanya inovasi dalam proses pembelajaran juga dapat menarik perhatian peserta didik agar termotivasi mengikuti berlangsungnya proses pembelajaran (Oktafia dan Dhiah, 2024). Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dasar-dasar akuntansi, mengungkapkan bahwa saat ini memang membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Guru beranggapan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan sebab guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan untuk mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang tepat guna berupa multimedia pembelajaran. Penyediaan multimedia pembelajaran untuk materi tahapan pencatatan siklus akuntansi perusahaan jasa dapat dikembangkan dalam bentuk wixsite. Wixsite merupakan sebuah platform yang biasa digunakan untuk membuat website tanpa perlu mempelajari bahasa pemrograman yang rumit



(Ratih 2023). Penelitian oleh Sampelolo *et al.*, (2022), mengungkapkan bahwa pemanfaatan wixsite dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah pencarian informasi terkait referensi atau topik materi pembelajaran tertentu. Luaran prosuk yang dihasilkan berupa tautan yang siap dibagikan dan dapat diakses tanpa batasan waktu. Dengan demikian, guru tetap dapat berfokus pada materi apa yang akan disampaikan dan bagaimana menyajikan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan dan bermakna. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati *et al.*, (2021) sejalan dengan hal di atas, yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis website wix dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan memperoleh skor dari ahli materi 91,10%, ahli media 94,5%, ahli bahasa 90,30%, dan hasil respon peserta didik sebesar 81%. Kemudian, hasil pengembangan oleh penelitian terdahulu juga diperoleh Kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis web dengan berbantuan wixsite sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman materi (Diraya dan Umamah, 2022).

Dengan demikian, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran berbantuan wixsite dengan fitur-fitur pembelajaran yang disediakan disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan kecakapan berteknologi dan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar memahami materi tahap pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan jasa.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut (Sugiyono, 2020). Seals dan Richey dalam penelitian Hadiyanto (2023), mendefinisikan *research and development* (R&D) sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program, proses, dan produk pembelajaran untuk digunakan di sekolah yang sebelumnya harus memenuhi kriteria validitas kelayakan produk. Adapun model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yaitu hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan ke fase selanjutnya (Bahtiar *et al.*, 2021). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, antara lain tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data yang diambil pada penelitian pengembangan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media berupa saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar perbaikan pada produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mencapai kesempurnaan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil validasi produk multimedia pembelajaran dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta hasil respon peserta didik. Hasil penilaian validasi oleh para ahli terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan berbentuk skor menggunakan skala likert sebagai berikut:



**Tabel 1. Skala Penilaian Produk**

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

Sumber: Sugiyono, 2020.

Skor yang diperoleh pada setiap indikator akan dihitung menggunakan teknik persentase. Setelah dilakukan perhitungan persentase maka selanjutnya, perolehan hasil persentase akan diinterpretasikan sesuai dengan kriteria kelayakan produk pada tabel berikut ini:

$$\text{persentase} = \frac{\text{jumlah skor keseluruhan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk**

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

Sumber: Sugiyono, 2020.

Lembar respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran yang digunakan berbentuk menggunakan skala *guttman* sebagai berikut:

**Tabel 3. Skala Penilaian Respon**

Kriteria	Skala
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sugiyono, 2020.

Skor yang diperoleh pada setiap indikator akan dihitung menggunakan teknik persentase rata-rata dengan rumus diatas. Selanjutnya, perolehan hasil persentase akan diinterpretasikan sesuai dengan kriteria respon peserta didik pada tabel berikut ini:



Tabel 4. Kriteria Respon

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

Sumber: Sugiyono, 2020.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan multimedia pembelajaran akuntansi berbantuan wixsite pada materi tahap pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan jasa dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE, yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

**Tahap analisis**, merupakan tahapan pertama yang dilakukan dalam mengembangkan produk multimedia pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan analisis terkait analisis kinerja, analisis kebutuhan, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi masalah kurikulum, kinerja guru, peserta didik, dan lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil analisis kinerja, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran pada kelas X dan XI di SMK PGRI 2 Sidoarjo telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Implementasi Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran menekankan adanya pemanfaatan teknologi agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif sehingga peserta didik juga dapat mengembangkan keterampilan secara mandiri serta memiliki kecakapan

teknologi (Tuhuteru *et al.*, 2023). Namun, proses pembelajaran di kelas X belum memanfaatkan perkembangan teknologi secara maksimal.

Peserta didik mengalami kesulitan belajar materi tahap pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan jasa dikarenakan materi tersebut memiliki beberapa aktivitas atau kegiatan yang harus dilakukan dan saling berkaitan. Menurut Siga (2023), untuk dapat memperoleh pemahaman konsep materi dibutuhkan ketekunan dan ketelitian peserta didik selama proses pengerjaan tahap pencatatan siklus akuntansi perusahaan jasa agar dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi. Namun, selama proses pembelajaran peserta didik tidak dapat fokus sehingga peserta didik masih sering melakukan kesalahan dalam menganalisis transaksi, penjurnalan, maupun perhitungan. Kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran juga menjadikan salah satu penyebab peserta didik mengalami kesulitan belajar.

Hal ini dikarenakan peserta didik menanggapi materi materi tahap pencatatan siklus akuntansi terasa membosankan. Menurut Said (2022), fasilitas sekolah mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran sebab proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, efektif, dan efisien ketika didukung dengan fasilitas sekolah yang memadai. Adapun fasilitas yang diberikan oleh pihak sekolah seperti ruang laboratorium dan





wifi telah disediakan dan dikelola dengan baik sehingga fasilitas tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencari dan memperoleh pemahaman mengenai materi yang dipelajari.

Aktivitas selanjutnya, menganalisis kebutuhan yang diperlukan bagi guru dan peserta didik agar pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Hasil informasi yang diperoleh bahwa peserta didik menginginkan penyajian materi secara visualisasi agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penyajian materi secara visualisasi dapat dikemas melalui penyediaan multimedia pembelajaran dengan berbantuan wixsite sebab wixsite dapat menyajikan materi pelajaran yang dikemas secara tampilan yang menarik dan juga dapat menambahkan teks, audio, gambar, atau video tutorial (Insani 2023; Zahwa dan Syafi'I, 2022). Guru mata pelajaran dasar-dasar akuntansi juga menyatakan bahwa saat ini membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Tujuannya agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif sehingga peserta didik akan memperoleh pemahaman bermakna secara teori dan praktik saat mempelajari materi tahap pencatatan siklus akuntansi perusahaan jasa. Aktivitas rumusan tujuan pembelajaran disusun sesuai dengan dasar elemen dan capaian pembelajaran yang ada pada modul ajar mata pelajaran dasar-dasar akuntansi. Adapun rumusan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yaitu pada akhir fase E, peserta didik mampu menganalisis bukti transaksi keuangan, mampu

mengentri jurnal umum, dan mampu memosting buku besar.

**Tahap desain**, terdapat dua aktivitas yang dilakukan yaitu pra-produksi dan pembuatan storyboard yang bertujuan untuk memberikan kemudahan pada saat merancang produk yang akan dikembangkan. Aktivitas diawali dengan menyusun materi pembelajaran, video pembelajaran, studi kasus, dan latihan soal yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. Setelah itu, dilanjut dengan membuat storyboard untuk merancang konsep dan desain fitur-fitur multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan. Menurut Feby *et al.*, (2024), pembuatan *storyboard* berupa rangkaian sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah yang bertujuan untuk memberi kemudahan saat realisasi desain tampilan produk pada tahap pengembangan.

**Tahap pengembangan**, merupakan tahap ketiga yang dilakukan dalam proses pengembangan produk multimedia pembelajaran. Seluruh konsep dan desain yang telah dirancang, selanjutnya akan direalisasikan menjadi produk *prototype I*. *Prototype I* akan diserahkan kepada validator, yang meliputi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penyerahan *prototype I* bertujuan agar produk ditelaah oleh para ahli sehingga memperoleh saran dan masukan yang digunakan sebagai dasar perbaikan pada produk yang dikembangkan.

Para ahli akan menelaah dan memvalidasi *prototype I* sesuai dengan bidang masing-masing. Ahli materi akan menelaah terkait materi pelajaran yang terdapat pada produk. Telaah yang dilakukan mencakup beberapa aspek, antara lain a) kesesuaian dan kelengkapan materi, b) keakuratan dan ketepatan, c) teknik penyajian, d) pendukung penyajian materi, dan e) penyajian pembelajaran. Ahli bahasa akan menelaah terkait kelayakan bahasa yang digunakan pada



produk, seperti a) kelugasan, b) komunikatif, c) dialogis dan interaktif, d) sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik, e) sesuai dengan kaidah bahasa, dan f) sesuai dengan penggunaan istilah atau symbol atau lambang. Ahli media akan menelaah aspek-aspek yang terkait media yang digunakan, yaitu a) tampilan dan teknis oenyajian media, b) keterbacaan tulisan pada media, dan c) kegunaan media pembelajaran bagi peserta didik.

Berdasarkan proses telaah yang telah dilakukan oleh para ahli, adapun saran dan masukan ahli materi dilakukan beberapa perbaikan yaitu (1) penambahan kolom baru untuk uraian mengenai ruang lingkup materi, (2) pada fitur materi pembelajaran terdapat beberapa kata yang perlu diperhatikan dan diperbaiki tulisannya, (3) pada bagian materi buku besar perlu ditambahkan terkait contoh transaksi mengenai alur posting buku besar, (4) terdapat beberapa akun yang diganti dan ditambahkan, dan (5) penambahan video tutorial mengenai praktik tahap pencatatan siklus akuntansi perusahaan jasa.

Hasil saran dan masukan dari ahli bahasa yang digunakan sebagai dasar perbaikan yaitu perlu diperhatikan kembali terkait penulisan kata, kalimat, atau paragraf yang tercantum pada produk yang dikembangkan. Selain itu, konsistensi penulisan dan penggunaan istilah asing juga perlu diperhatikan. Lalu, perbaikan yang dilakukan sesuai dengan saran dan masukan ahli media yaitu pada fitur beranda perlu ditambahkan beberapa identitas. Proses perbaikan yang telah dilakukan akan menghasilkan *prototype II* dan selanjutnya akan diserahkan kembali kepada para ahli guna memperoleh

penilaian terkait kelayakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hasil lembar validasi dari ahli materi sebesar 91,7%, ahli bahasa sebesar 98%, dan ahli media sebesar 95,93%. Dalam hal ini, produk yang telah divalidasi dianggap sebagai *prototype III*.

Berdasarkan hasil validasi, *prototype III* berupa multimedia pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sesuai dengan penilaian kelayakan suatu produk sehingga produk dapat diuji coba terbatas kepada 10 peserta didik X AKL SMK PGRI 2 Sidoarjo. Hal ini bertujuan untuk memperoleh saran dan masukan dari peserta didik mengenai produk yang dikembangkan. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh peserta didik yaitu pada penyajian materi dapat diberikan tanda sebagai pembeda antar sub materi dan kata yang terdapat dalam produk diganti menjadi kata yang lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

**Tahap implemmentasi**, pada tahap ini produk akan diterapkan pada kondisi nyata dalam proses pembelajaran. Pertimbangan sampel penelitian yang dapat diambil sebagai subjek dalam penerapan produk yang dikembangkan maksimal berjumlah 20 peserta didik untuk memperoleh hasil respon peserta didik yang akurat. Maka penerapan multimedia pembelajaran akan dilaksanakan kepada 20 peserta didik kelas X AKL SMK PGRI 2 Sidoarjo pada tanggal 4 Juni 2024. Ketika peroses penerapatan multimedia pembelajaran pada peserta didik terkendala pada video pembelajaran. Setelah mengakses video pembelajaran, multimedia pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik menjadi sedikit eror. Hal ini dikarenakan jumlah kapasitas video pembelajaran terlalu besar sehingga proses loading multimedia pembelajaran menjadi lambat. Kendala tersebut dapat diatasi dengan cara menutup atau menghapus riwayat website multimedia pembelajaran, lalu

membuka kembali website multimedia pembelajaran. Setelah itu, multimedia pembelajaran dapat digunakan seperti semula.

Penerapan multimedia pada proses pembelajaran yang nyata kepada peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk berupa multimedia pembelajaran. Hasil respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 95%. Dengan demikian, multimedia pembelajaran sangat menarik minat dan perhatian peserta didik sehingga dapat memotivasi belajar peserta didik. Seiring meningkatnya motivasi belajar, maka kemauan belajar peserta didik juga akan semakin tinggi sehingga peserta didik mudah untuk memperoleh pemahaman mengenai materi pelajaran (Firmadani, 2020).

Hasil persentase tersebut didukung dengan pendapat Hasan *et al.*, (2021), bahwa multimedia pembelajaran sebagai sarana penunjang pembelajaran mampu memberikan pemahaman bermakna kepada peserta didik sehingga peserta didik menerima informasi mengenai materi pelajaran dengan baik. Selain itu, media yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi berupa multimedia pembelajaran berbasis website memberikan kemudahan dalam belajar bagi peserta didik sebab menyajikan informasi yang lebih luas dan dapat diakses tanpa batasan waktu (Adzkiya dan Suryaman, 2021).

**Tahap evaluasi**, dilakukan monitoring di setiap aktivitas yang terdapat pada tahapan model ADDIE. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar persentase produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria

sehingga dapat mencapai kelayakan produk dan dapat digunakan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran (Hidayat, 2021). Evaluasi yang telah dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini, yaitu memperbaiki produk multimedia pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli dan peserta didik. Selain itu, juga perlu dipertimbangkan kembali terkait fitur-fitur yang akan disajikan pada multimedia pembelajaran, seperti penyajian fitur video pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran dapat disajikan dengan durasi video yang tidak terlalu panjang sehingga kapasitas video juga tidak terlalu besar. Hal ini bertujuan agar multimedia pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik dengan lancar tanpa adanya suatu kendala.

## PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, proses pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran akuntansi berbantuan wixsite sebagai penunjang materi tahap pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan jasa. Kelayakan produk multimedia pembelajaran memperoleh kriteria sangat layak dengan rincian hasil kelayakan ahli materi 91,7%, ahli bahasa 98%, dan ahli media 95,93%. Respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran memperoleh kriteria respon sangat menarik dengan hasil persentase sebesar 95%. Dengan demikian, produk multimedia pembelajaran akuntansi berbantuan wixsite dinyatakan sangat layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai penunjang materi tahap pencatatan dalam siklus akuntansi perusahaan jasa.

## DAFTAR PUSTAKA

Adzkiya, Dilla Safira, dan Maman Suryaman. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran



- Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 6(2): 1–7.
- Bahtiar, Moh. Danang, Vivi Pratiwi, dan Han Tantri Hardini. 2021. “V-Lab Accounting: Solusi Pembelajaran Praktikum Pajak di Masa Pandemi.” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(6): 5066–75.
- Bani, Kristian Andreas Doku. 2019. “Aplikasi Pemesanan Paket Wisata Gunung Mas di Flores NTT Berbasis Web.” STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Diraya, Inayatun, dan Chairatul Umamah. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Berbantuan Platform Wix Pada Materi Gelombang untuk Siswa SMK.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 6(2): 347.
- Feby, Alifa, Nutr Aini, Aning Wida Yanti, dan Hernik Farisia. 2024. “Pengembangan Media Komik ‘ K OKO ’ Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar.” *Jurnal Review Pendidikan Dasar* 10(2): 156–66.
- Firmadani, Fifit. 2020. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi 4.0.” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1): 93–97.issn: 2654-8607.
- Habibie, Yunita. 2019. “Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi Komunikasi dan Informasi Melalui Penerapan Multimedia Pembelajaran.” *Seminar Nasional Teknologi, Sains, dan Humaniora* 4(1): 102–8.
- Hadiyanto, Rakhmad. 2023. “Pengembangan Instrumen Asesmen Uji Kompetensi Siswa SMK Untuk Jabatan Teknisi di Dunia Kerja Bidang Otomotif.” *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)* 8(3): 38–46.
- Hasan, Muhammad dkk. 2021. Tahta Media Group *Media Pembelajaran*. ed. Sukma Fatmawati.
- Hidayat, Fitria. 2021. “Model ADDIE dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1(1): 28–38.
- Insani, Aqila. 2023. “The Effect of The Wix Website Assisted Problem-Based Learning Model to Improve Student Learning Outcomes on Work and Energy.” *Prosiding Seminar Nasional Fisika* 11: 213–18.
- Khasanah, Siti. 2022. “Flipped Classroom Meningkatkan Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi dan Keaktifan Peserta Didik Pada Masa Pandemi.” *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8(1): 65–72.
- Mariana, N., Relita, D. T., & Marganingsih, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP PANCA SETYA 1 SINTANG. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 99-109.
- Oktafia, Melinda Ayu, dan Dhiah Fitrayati. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi.” *JURKAMI: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 9(1): 34–42.



- Pertiwi, Elsa, dan Dedy Irfan. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Painan." *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science* 4(2): 202–8.
- Rahman, Danial. 2021. "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar dan Informasi." *Jurnal Perpustakaan dan Informasi* 1(1): 9–14. <https://ummaspul.e-journal.id/RMH/article/view/1391%0>
- Rahmawati, Restia, Yanni Achdiani, dan Mustika Nuramalia Handayani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Wix Pada Mata Pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati Di Smkn 2 Cilaku Cianjur." *Edufortech* 6(2).
- Ratih, Severina. 2023. "Mengenal Wix Website Builder Beserta Fitur nya." *bikin.website*. <https://bikin.website/blog/mengenal-wix-website-builder/>.
- Roro, Raden, Kaspul, dan M. Arsyad. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1(2): 93–104.
- Said, Hans Piter Pesik; Muh. Asri Hente; Arsyad. 2022. "Pemanfaatan Fasilitas Wifi terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Kristen GPID ( Gereja Protestan Indonesia Donggala ) Sumber sari Kecamatan Parigi Selatan Kabupaten Parigi Moutong." *Jurnal Kolaboratif Sains* 04(02): 120–23. ISSN2623-2022.
- Sampelolo, Rigel, Ferayanti Boan Gallaran, dan Perdy Karuru. 2022. "PKM Bahan Ajar Berbasis Website Bagi Guru SMP Negeri di Kecamatan Sesean, Rantepao, Toraja Utara." *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4(1): 110–16.
- Siga, Robertus Romy. 2023. "Peningkatan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Melalui Model Pembelajaran Langsung Dengan Pendekatan Flipped Classroom." *EKONOMIKA45 : Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi Bisnis, Kewirausahaan* 10(2): 385–401.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suriyanti, Y., Relita, D. T., Thoharudin, M., & Sore, A. D. (2023). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PEMBERDAYAAN EKONOMI LOKAL PADA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP DI KOTA SINTANG. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 8(3), 756-767
- Triansari, Nia. 2019. "Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya, Kinerja Mengajar Guru, dan Kemandirian Belajar Terhadap Motivasi Belajar Dasar-Dasar Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* XVII(2): 101–16.
- Tuhuteru, Laros dkk. 2023. "Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran



Berbasis Teknologi Digital dan Informasi di Indonesia Pada Era Disruptif.” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5(2): 4093–96. e-issn: 2685-936X.

Zahwa, Feriska Achlikul, dan Imam Syafi’i. 2022. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* 19(01): 61–78.

