

Volume 10 Nomor 2 Agustus 2025
E-ISSN 2541-0938 P-ISSN 2657-1528

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI
JURKAMI

JURKAMI

VOLUME 10
NOMOR 2

SINTANG
AGUSTUS
2025

DOI
10.31932

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

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MAKASI BERBASIS
ANDROID DENGAN ADOBE ANIMATE PADA MATA PELAJARAN
AKUNTANSI DASAR**

Vriska Nur Habibah[✉], Vivi Pratiwi²

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

[✉]Corresponding Author Email: vriska.21003@mhs.unesa.ac.id

Author Email : vivipratiwi@unesa.ac.id²

Abstract:

Article History:

Received: June 2025

Revision: July 2025

Accepted: July 2025

Published: August 2025

Keywords:

Interactive
Multimedia; Android;
Adobe Animate; Basic
Accounting Learning.

In the era of Society 5.0, education has undergone significant changes in learning methods in line with technological advancements and the demands of 21st-century skills, where technology plays a crucial role in producing high-quality graduates. This study aims to develop and assess the feasibility of an Android-based interactive multimedia using Adobe Animate for the subject of Basic Accounting. The resulting interactive multimedia is named MAKASI (Let's Learn Professional Ethics in Accounting). The product development follows the ADDIE model, which consists of five stages. The research test subjects were students of class X AKL. The results showed that the developed interactive multimedia received a feasibility percentage of 92.10% from material experts and 96.84% from media experts. Student responses to the media use scored 96.75%, indicating a very feasible category. Thus, it can be concluded that the interactive learning media is highly suitable for use. Moreover, this media highlights the topic of professional ethics, which has not been widely addressed in previous media development research.

Abstrak:

Sejarah Artikel
Diterima: Juni 2025
Direvisi: Juli 2025
Disetujui: Juli 2025
Diterbitkan: Agustus 2025

Kata kunci:
Multimedia Interaktif;
Android; *Adobe Animate*; Akuntansi Dasar.



How to Cite: Vriska Nur Habibah, Vivi Pratiwi. 2025. *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MAKASI BERBASIS ANDROID DENGAN ADOBE ANIMATE PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI), 10 (2) DOI : [10.31932/jpe.v10i2.5026](https://doi.org/10.31932/jpe.v10i2.5026)



This is an open-access article under the CC-BY-SA License
Copyright ©2025, The Author(s)

Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)
| e-ISSN 2541-0938 p-ISSN 2657-1528

PENDAHULUAN

Kualitas suatu pendidikan memainkan peran penting dalam menciptakan tenaga kerja berkompeten dan siap bersaing menghadapi dinamika serta tantangan di lingkungan kerja. Menurut teori pendidikan holistik oleh Howard Gardner, pendidikan yang berkualitas, seseorang tidak hanya memperoleh wawasan ilmu dan keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan *interpersonal* yang esensial dalam lingkungan kerja modern (Kumalasani, 2018). Saat ini, di era Society 5.0, dunia pendidikan mengalami berbagai perubahan dalam metode pembelajaran yang erat kaitannya dengan perkembangan teknologi dan sangat berkaitan dengan keterampilan abad ke-21 (Mulyana et al., 2023).

Teknologi membantu dalam mendukung pendidikan agar bisa menghasilkan lulusan yang bermutu dan memiliki keterampilan untuk bersaing di tingkat global maupun internasional. Hal ini penting bagi setiap individu dan berperan besar dalam menentukan masa depan suatu bangsa (Banarsari et al., 2023). Pesatnya perkembangan teknologi menuntut terjadinya perubahan dalam berbagai aspek dunia pendidikan, termasuk dalam hal kurikulum pendidikan (Winata et al., 2022).

Kurikulum adalah kumpulan rencana dan pengaturan yang mencakup tujuan, materi, dan bahan ajar yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran (Melati et al., 2023). Menteri pendidikan melakukan berbagai pembaruan pada kurikulum yang bertujuan sebagai penyempurnaan, hingga

pembaharuan tersebut menghasilkan kurikulum bernama "Merdeka Belajar" (Almarisi, 2023). Kurikulum Merdeka Belajar menitik beratkan pada kebebasan eksplorasi yang disesuaikan dengan ketersediaan fasilitas, masukan, dan sumber daya. Dengan pendekatan ini, guru dapat menyampaikan materi yang esensial dan efektif. Sementara itu, peserta didik memperoleh peluang untuk mengasah dan mengembangkan potensi yang dimilikinya, sehingga pendidikan yang diterima dapat memberikan hasil yang optimal (Suyitno et al., 2023).

Kurikulum Merdeka berfokus pada pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan mendorong pengembangan keterampilan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Anam & Septiliana, 2023). Penggunaan alat pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan bukanlah sesuatu yang baru, mengingat kemajuan teknologi yang pesat dan keperluan untuk menyajikan pengajaran yang efisien dan efektif (Haliza & Pratiwi, 2024).

Media pembelajaran harus menarik dan mudah dipelajari dan dipahami peserta didik. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya sebagai proses komunikasi. Dengan kata lain, informasi yang disampaikan oleh sumber kepada penerima dilakukan melalui media atau saluran tertentu sebagai perantara (Wulandari et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang menawarkan hal baru yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik adalah multimedia interaktif.

Menurut Vijayalakshmi & Reddy (2020) menyatakan bahwa multimedia



menjadikan lingkungan kelas lebih baik karena memberikan lebih banyak informasi dengan observasi peserta didik. Multimedia memberikan cara dan metode baru, menciptakan kreativitas, dan memberikan interaksi yang lebih efektif di kelas (Rasmani et al., 2023).

Disisi lain, guru memegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan dari proses pembelajaran. Tugas utama seorang guru tidak semata-mata pada penyampaian materi, melainkan juga mengelola proses pembelajaran agar berlangsung dengan menyenangkan (Widy Triani & Vivi Pratiwi, 2023). Dengan berbagai kemajuan teknologi yang terus berkembang saat ini, para guru memiliki peluang besar untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan interaktif. Di samping itu, guru juga diwajibkan untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dalam penyampaian materi sekaligus mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Upaya ini bertujuan untuk membangun suasana belajar yang lebih dinamis, kondusif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik pada era digital (Faridah & Rochmawati, 2019). Namun pada praktiknya, banyak guru yang masih mempunyai keterbatasan kemampuan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran (Pardede & Khairunnisa, 2022).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMK PGRI 2 Sidoarjo diperoleh informasi bahwa sekolah sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka Belajar dan sudah memiliki sarana prasarana yang mendukung seperti diberikannya kemudahan dalam mengakses WIFI lalu tersedianya LCD proyektor di setiap ruang kelas dan juga terdapat

laboratorium komputer. Disisi lain, peserta didik juga sudah memiliki *smartphone* untuk mengakses internet, akan tetapi proses pembelajarannya masih mengalami kendala dalam keterbatasan media pembelajaran. Saat ini, pembelajaran yang dilakukan sebagian besar merujuk pada buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah dan sesekali menggunakan *PowerPoint* dari guru sebagai sumber materi. Penggunaan *PowerPoint* tersebut masih kurang interaktif dan belum digunakan secara optimal untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran yang berlangsung sering kali terasa monoton, kurang bervariasi, dan cenderung membosankan bagi peserta didik.

Hal ini diperkuat berdasarkan wawancara dengan beberapa peserta didik yang mengungkapkan bahwa peserta didik sering merasa jemu ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Kejemuhan tersebut muncul terutama ketika pembelajaran hanya berfokus pada penyampaian teori tanpa disertai aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif atau penggunaan media yang interaktif. Meskipun fasilitas penunjang seperti LCD proyektor dan akses internet telah tersedia, pemanfaatan teknologi pada saat pembelajaran berlangsung masih terbatas pada sebagian mata pelajaran.

Selain itu, kondisi ini bertolak belakang dengan esensi Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis teknologi serta mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 yang memberikan kebebasan kepada guru, sekolah, dan peserta didik untuk berinovasi dan mendorong penggunaan teknologi dalam



pembelajaran (Dewi Rahmadayani, 2022). Hal ini terjadi karena pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dalam pembuatannya, keterbatasan ini juga mengurangi motivasi serta minat peserta didik terhadap pembelajaran, yang dapat menghambat efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran merupakan isu penting dalam dunia pendidikan yang berdampak signifikan terhadap kualitas proses pengajaran (Nacikit et al., 2024).

SMK PGRI 2 Sidoarjo membutuhkan media pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis aplikasi android. Dengan mengembangkan aplikasi berbasis android, peserta didik tidak hanya belajar tentang akuntansi, tetapi juga beradaptasi dengan teknologi yang relevan dalam pendidikan (Budiono & Rochmawati, 2020). Selain itu, aplikasi berbasis android memiliki potensi yang besar, mengingat banyaknya pengguna *smartphone* di kalangan pelajar (Apriliana & Rochmawati, 2023).

Menurut data yang dikumpulkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024, sekitar 95,92% pelajar dan mahasiswa di Indonesia mengakses internet melalui ponsel (APJII, 2024). Angka yang sangat tinggi ini menunjukkan bahwa ponsel telah menjadi perangkat utama yang digunakan oleh kalangan pelajar untuk mengakses informasi dan berbagai sumber belajar. Dengan demikian dapat dikembangkan multimedia interaktif berbasis android menggunakan perangkat lunak *Adobe animate*.

Menurut saputro dalam (Sanusi & Fahmi Yahya Abdil Haq, 2021) *Adobe animate* merupakan alat yang efektif untuk mengembangkan konten multimedia interaktif. Pengembangan *Adobe animate* adalah versi terbaru dari *Adobe Flash Professional* atau *Macromedia Flash* yang dikembangkan oleh *Adobe Inc* sebelumnya. Dengan menggunakan *Adobe Animate*, memungkinkan pengembang untuk menciptakan konten yang interaktif dan menarik. *Adobe animate* memberikan fleksibilitas dalam desain dan animasi, sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan secara lebih menarik, dan hal itu menjadikan pembelajaran jauh lebih menyenangkan. Dengan menggunakan *Adobe Animate*, peneliti memiliki kemudahan dan fleksibilitas dalam membuat animasi yang variatif serta kemampuan interaksi dengan media. Oleh karena itu, *Adobe animate* merupakan perangkat lunak yang sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran yang menarik (Setiawan et al., 2022).

Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian Restiani & Wahyudi (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android pada Materi Pesawat Sederhana Menggunakan *Adobe Animate*”. Hasil validasi media dinyatakan sangat efektif sebesar 0,933 dan validasi materi dinyatakan efektif sebesar 0,924. Kepraktisan media pembelajaran fisika berbasis android sangat layak dan cocok pada uji coba kelompok kecil dan besar. Berdasarkan pemaparan sebelumnya perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif MAKASI (Mari Belajar Etika Profesi Akuntansi) Berbasis Android dengan

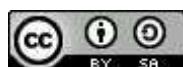
Adobe animate Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar". Penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan teknologi android dan perangkat lunak Adobe Animate, yang dikemas dalam bentuk aplikasi MAKASI (Mari Belajar Etika Profesi Akuntansi). Penelitian pengembangan ini juga berbeda karena mengintegrasikan aspek pengajaran etika profesi dalam konteks akuntansi, yang belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu. Pengembangan tersebut diharapkan menjadi model pembelajaran yang dapat diadopsi oleh lembaga pendidikan lainnya dan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya etika profesi di kalangan peserta didik, sehingga meningkatkan kesadaran etika profesi di kalangan calon akuntan.

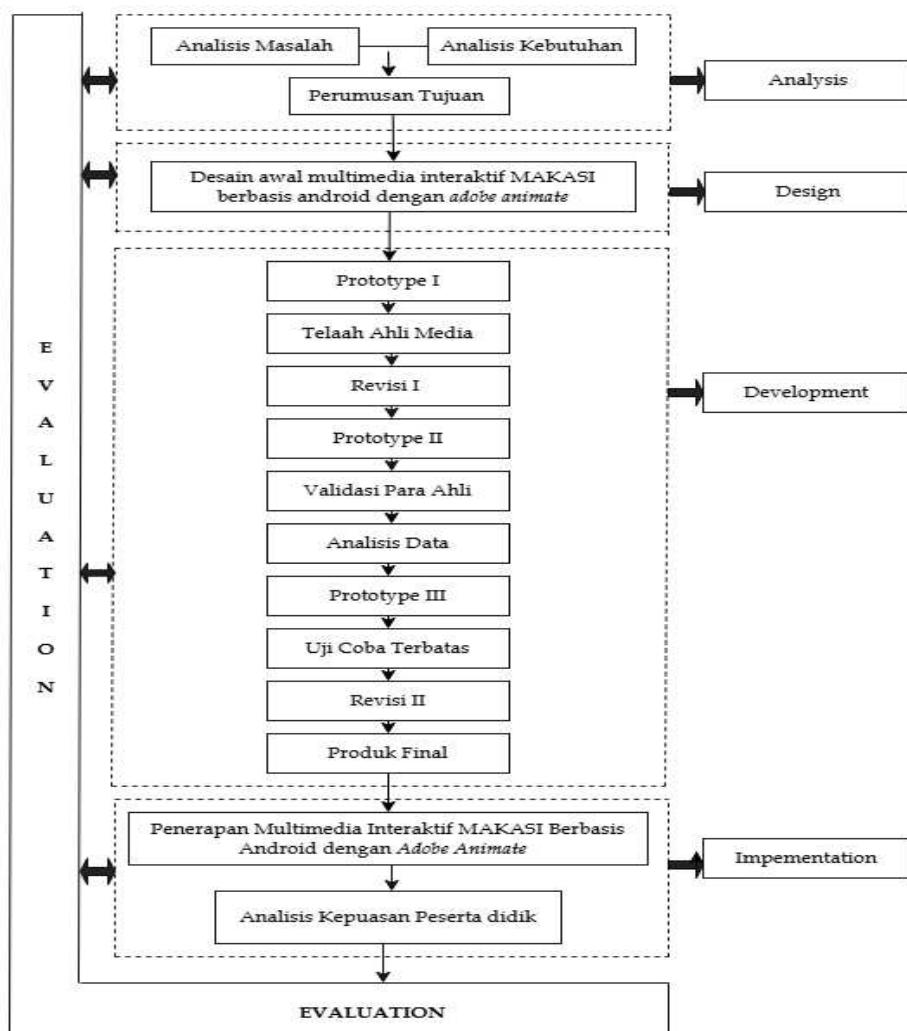
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research*

and Development (R&D, tujuan dari metode ini adalah menciptakan sebuah produk melalui tahapan identifikasi masalah potensial, kemudian merancang dan mengembangkan produk tersebut sebagai solusi yang paling optimal (Waruwu, 2024). Model pengembangan multimedia interaktif MAKASI ini memakai model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pemilihan model ADDIE didasarkan pada keunggulannya yang bersifat sistematis dan terorganisir, karena setiap langkah dalam model ini mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, hingga evaluasi dilaksanakan secara berurutan dan didukung oleh analisis yang mendalam untuk menghasilkan produk yang optimal (Waruwu, 2024). Model pengembangan ADDIE digunakan karena sesuai dengan tahapan yang dilaksanakan dalam pengembangan multimedia interaktif MAKASI. Berikut tahapan pengembangan multimedia interaktif MAKASI.





Gambar 1

Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif MAKASI

Sumber: Haliza and Pratiwi, (2024)

Jenis data pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Untuk menemukan data kualitatif digunakan lembar telaah ahli media dan materi, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari validasi oleh ahli materi, media serta respon peserta didik terhadap multimedia

interaktif MAKASI . Hasil lembar validasi merupakan data kuantitatif berdasarkan nilai/skor penilaian para ahli. Kemudian menghitung persentase berdasarkan skor yang dihitung menggunakan *Skala Likert* pola tabel berikut.

Tabel 1: Skala Penilaian Produk

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

Sumber: Riduwan, 2015

Kemudian Skor tersebut dihitung dengan persentase kelayakan. Analisis yang

dilakukan diperoleh lima kriteria skor rata-rata berdasarkan *skala likert* berikut.

Tabel 2: Kriteria Kelayakan Produk

Skor Kualitas	Kategori Kelayakan
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber : Riduwan (2015)

Angket respon peserta didik ini dinyatakan dalam bentuk pertanyaan yang memakai dua pilihan jawaban, yakni "Ya" atau

"Tidak" yang mengacu pada Skala Guttman.

Tabel 3: Skala Penilaian Peserta Didik

Jawaban	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Riduwan, 2015)

Kemudian Skor tersebut dihitung dengan persentase kelayakan diatas. Atas dasar analisis yang dilakukan diperoleh lima kriteria skor rata-rata yang sama berdasarkan kriteria kelayakan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari lima tahapan utama, *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Tahap analisis, pada tahap ini terdapat beberapa analisis yang dilakukan, antara lain analisis masalah, analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran (Apriliana & Rochmawati, 2023). Tahapan ini diawali dengan analisis masalah. Tujuan dari analisis masalah ini adalah untuk mengidentifikasi kondisi lapangan dan masalah yang dihadapi selama proses pembelajaran (Restiani Putri & Pratiwi, 2024).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SMK PGRI 2 Sidoarjo jurusan Akuntansi Keuangan Lembaga, diperoleh informasi bahwa proses pembelajarannya mengalami kendala dalam keterbatasan media pembelajaran. Saat ini, proses pembelajaran di sekolah ini sebagian besar buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah dan sesekali menggunakan *PowerPoint* sebagai sumber materi. Penggunaan *PowerPoint* tersebut masih kurang interaktif dan belum digunakan secara optimal untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Akibatnya, pembelajaran yang berlangsung sering kali terasa monoton, kurang bervariasi, dan cenderung membosankan bagi peserta didik. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik yang mengungkapkan bahwa mereka sering merasa jemu ketika mengikuti



pembelajaran di kelas. Kejemuhan tersebut muncul terutama ketika pembelajaran hanya berfokus pada penyampaian teori tanpa disertai aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif, ini mengakibatkan pemahaman peserta didik pada materi menjadi berkurang. Kondisi ini bisa diketahui berdasarkan data nilai STS semester ganjil mata pelajaran akuntansi dasar sebanyak 40% peserta didik memperoleh nilai lebih rendah di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 78.

Selain itu berdasarkan analisis diketahui bahwa Kurikulum yang diterapkan di SMK PGRI 2 Sidoarjo yaitu Kurikulum Merdeka, Kurikulum ini memberikan kebebasan guru, sekolah dan peserta didik untuk berinovasi dan mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran. SMK PGRI 2 Sidoarjo telah dilengkapi dengan beberapa fasilitas berbasis teknologi, seperti LCD, Komputer, dan *WIFI*. Namun Pemanfaatan teknologi pada saat pembelajaran berlangsung masih terbatas pada mata pelajaran tertentu. Selain itu, kondisi ini bertolak belakang dengan esensi Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis teknologi serta mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 yang memberikan kebebasan guru, sekolah, dan peserta didik untuk berinovasi dan mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini terjadi karena pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dalam pembuatannya. Keterbatasan media pembelajaran merupakan isu penting dalam dunia pendidikan yang berdampak signifikan terhadap kualitas proses pengajaran oleh guru dan peserta didik

(Nacikit et al., 2024). Keterbatasan ini juga mengurangi minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran, sehingga menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan menyeluruh.

Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan, analisis kebutuhan peserta didik dan guru bertujuan sebagai dasar dalam memecahkan masalah, sehingga berguna untuk menentukan media pembelajaran yang tepat digunakan. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan wawancara terhadap guru kelas X di SMK PGRI 2 Sidoarjo diperoleh informasi bahwa guru membutuhkan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu guru menciptakan media pembelajaran yang menarik dan dapat dengan mudah diaplikasikan serta bisa diterapkan di SMK. Disisi lain berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik dari kelas X diperoleh informasi bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu memahami materi etika profesi yang berupa teori yang umumnya membosankan agar menciptakan suasana belajar yang interaktif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Materi etika profesi menjadi bagian penting yang berfungsi sebagai pedoman untuk memelihara profesionalisme di lingkungan kerja (Asiawati et al., 2024). Etika profesi akuntansi mencakup prinsip-prinsip moral yang harus dipegang oleh akuntan dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya. Sehingga penting untuk membangun pemahaman yang kuat tentang etika profesi akuntansi.

Tahap berikutnya yaitu melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang dibutuhkan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang wajib dicapai oleh peserta didik. Berdasarkan capaian elemen

etika profesi, tujuan pembelajaran yang dipilih adalah menjelaskan karakteristik profesi dengan benar, mengidentifikasi jenis etika profesi dengan bahasa sendiri, mengidentifikasi kode etik profesi dengan tepat, menjelaskan fungsi kode etik profesi dengan bahasa sendiri, menjelaskan prinsip kode etik menurut IAI dengan tepat.

Tahap desain, terdapat dua kegiatan yang dilakukan di tahap desain yaitu Pra-Produksi dan perancangan desain produk *storyboard*. Tahapan ini dirancang guna membantu peneliti menyusun rancangan produk media pembelajaran (Widy Triani & Vivi Pratiwi, 2023). Proses diawali dengan merancang isi multimedia interaktif MAKASI sesuai tujuan pembelajaran materi etika profesi, dilanjutkan dengan penyusunan storyboard berupa fitur dan ikon yang akan ditampilkan. Dalam tahap ini, muncul kendala teknis karena desain awal dibuat di Canva dan harus disesuaikan

kembali di Adobe Animate. Solusinya adalah menyimpan desain Canva dalam format kompatibel seperti PNG atau SVG agar lebih mudah diimpor.

Tahap pengembangan, Tahap ini merupakan proses pengembangan yang bertujuan untuk mewujudkan produk yang sesuai untuk diterapkan kepada peserta didik (Haliza & Pratiwi, 2024). Produk dikembangkan pada tahap ini dengan menghasilkan produk *prototype I* berupa aplikasi mediapembelajaran interaktif MAKASI berbasis android dengan menggunakan *software Adobe animate CC*. produk yang sudah buat *Prototype I* akan di telaah para ahli yakni ahli media dan materi. Hasil dari tahap ini berbentuk saran, komentar serta masukan yang dipakai untuk dasar dalam perbaikan pengembangan multimedia interaktif MAKASI.

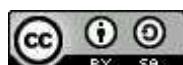
Tabel 4: Telaah Para Ahli

Telaah Ahli Materi	Telaah Ahli Media
Perlu ditambahkan petunjuk penggunaan seperti keterangan icon dan tombol-tombol	Tampilan awal media ilustrasi sebaiknya dibuat tidak terlalu ramai
Tambahkan lebih banyak ilustrasi dan animasi	Sesuaikan ilustrasi sebaiknya tampilan guru di perkecil sedikit dibagian topic tujuan pembelajaran
Sebaiknya penampilan latihan soal dibuat 1 soal 1 halaman	Tampilan backsound konsisten di setiap fitur agar bisa disuaikan keinginan untuk on/off
Tambahkan pengaplikasian etika dalam kehidupan sehari hari	
Tambahkan Pengertian profesi akuntan pada materi	

Sumber: Data Diolah, 2025

Saran masukan ini dijadikan acuan dalam melakukan revisi produk, dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang telah diperbaiki, yakni *prototype II*. *Prototype II* yang telah dibuat diserahkan kembali kepada para ahli untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan multimedia pembelajaran.

Diperoleh hasil bahwa tingkat kelayakan menurut ahli materi adalah sebesar 92,10%, dan menurut ahli media sebesar 96,84%. Setelah melalui proses validasi ini, produk akan dikembangkan menjadi *prototype III*.





Gambar 2

Tampilan Multimedia Interaktif MAKASI

Sumber: Data Diolah, 2025

Tahap selanjutnya *Prototype III* akan diuji coba terbatas kepada 10 peserta didik kelas X AKL SMK PGRI 2 Sidoarjo. Pemilihan sampel uji coba tersebut dilaksanakan secara purposive sampling menggunakan bantuan guru pengajar mata pelajaran dasar yang memberikan informasi mengenai peserta didik dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini bertujuan untuk memperoleh saran masukan dari peserta didik, adapun saran masukan dari peserta didik yaitu terdapat kata yang salah penulisan dalam materi pembelajaran, dibagian profil pengembang tidak terdapat tombol home.

Tahap Implementasi, pada tahapan ini, produk final akan diterapkan kepada 20 peserta didik kelas X AKL SMK PGRI 2 Sidoarjo. Tujuan penerapan ini untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk yang telah

dikembangkan berupa multimedia interaktif dalam pembelajaran. Pada awal proses pelaksanaan, peserta didik akan diberikan penjelasan mengenai produk multimedia interaktif. Setelah itu, peserta didik diberikan kesempatan untuk menggunakan produk yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Sebagai penutup peserta didik disilahkan untuk memberikan tanggapan terhadap multimedia interaktif yang telah digunakan Terdapat 1–2 peserta didik mengalami kendala teknis akibat menggunakan *smartphone* keluaran lama yang kurang kompatibel dengan aplikasi, meskipun jumlah tersebut sangat kecil dan tidak memengaruhi hasil secara keseluruhan. Hasil respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 96,75%. Berdasarkan analisis terhadap angket respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif

MAKASI (Mari Belajar Etika Profesi Akuntansi) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi dasar, khususnya pada materi etika profesi. Media Pembelajaran interaktif berbasis android dengan *adobe animate* menarik dan memudahkan pengguna dalam mengakses materi. Multimedia ini merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi yang dapat diajalankan melalui *smartphone* serta dilengkapi dengan berbagai fitur menarik (Wahibul Amin et al., 2023)

Tahap Evaluasi, Evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi tujuan awal yang telah ditetapkan atau belum dengan tujuan awal yang ditentukan (Haliza & Pratiwi, 2024). 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 versi versi aplikasi yang lebih ringan dan kompatibel, agar bisa diakses secara optimal pada berbagai jenis dan versi *smartphone* android. Hal ini bertujuan agar multimedia pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik dengan lancar tanpa adanya suatu kendala.

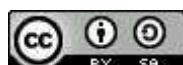
PENUTUP

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif MAKASI berbasis android dengan *Adobe Animate* pada mata pelajaran akuntansi dasar. Proses pengembangan yang dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE. Kelayakan media

pembelajaran diperoleh melalui proses validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media serta respon peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data, media ini mendapatkan penilaian dalam kategori sangat layak, dengan persentase kelayakan sebesar 92,10% dari ahli materi dan 96,84% dari ahli media, serta 97,65% dari peserta didik. Dari Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif MAKASI berbasis android pada mata Pelajaran akuntansi dasar sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini disarankan untuk digunakan dalam pengajaran etika profesi akuntansi, serta dikembangkan lebih lanjut agar fitur dalam materi tetap relevan.

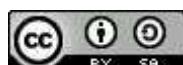
DAFTAR PUSTAKA

- Almarisi, A. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah dalam Perspektif Historis. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 111–117. <https://doi.org/10.30743/mkd.v7i1.6291>
- Anam, S., & Septiliana, L. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Autoplay untuk Menunjang Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1228. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2502>
- Apriliana, R., & Rochmawati, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Doratoon pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar Materi Simpanan



- Deposito pada Siswa SMK. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8801–8808. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2643>
- Asiawati, I., Yulita, A. A., & Nopiana, R. B. (2024). Literatur Review: Pengaruh Etika Profesi Akuntan Terhadap Profesionalisme Akuntan. *Journal of Management and Innovation Entrepreneurship (JMIE)*, 1(2), 99–112. <https://doi.org/10.59407/jmie.v1i2.321>
- Banarsari, A., Nurfadilah, D. R., & Akmal, A. Z. (2023). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan Pada Abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 459. <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71152>
- Budiono, E. A., & Rochmawati, R. (2020). Pengembangan Permainan Accounting Maze Berbasis Android Sebagai Media Pengayaan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 8(1), 34–43. <https://doi.org/10.26740/jpak.v8n1.p34-43>
- Dewi Rahmadayani, A. H. (2022). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Faridah, L. N., & Rochmawati. (2019). Media Pembelajaran, Mobile Learning , Spreadsheet, Android.
- Haliza, N., & Pratiwi, V. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pilar Tax Berbasis Website Menggunakan Smart Apps Creator Pada Elemen Perpajakan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(2), 496–508. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i2.3650>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mulyana, C., Ramdani, A. F. Z., & Nur'ainiyah. (2023). Analisis Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 12 Bandung. *Al-Hasanah : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.51729/81108>
- Nacikit, N., Gaite, T., & Tuharea, J. (2024). Problematika Keterbatasan Fasilitas Pembelajaran di SMP Negeri 36 Buru. 3(2), 1234–1243.
- Pardede, O. P. G., & Khairunnisa. (2022). Problematika Guru dalam

- Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(5), 1479. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.8977>
- Penyelenggara Jasa Internet Indonesia)APJII (Asosiasi. (2024). Internet Indonesia. Survei Penetrasi Internet Indonesia, 1–90. <https://survei.apjii.or.id/survei/group/9>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Restiani, D. A., & Wahyudi, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android pada Materi Pesawat Sederhana Menggunakan Adobe Animate. Journal of Research on Science Education, 2(1), 50–69. <https://doi.org/10.4324/9780203824696>
- Restiani Putri, F., & Pratiwi, V. (2024). Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI) pengembangan multimedia pembelajaran akuntansi sebagai.
- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Alfabetika.
- Sanusi, A., & Fahmi Yahya Abdil Haq. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC di Sekolah. Al-Ma'Rifah, 18(1), 1–14. <https://doi.org/10.21009/almakrifah.18.01.01>
- Setiawan, A., Alpindo, O., & Astuti, P. (2022). Development of Interactive Multimedia Using Adobe Animate Software on the Material of Sequences and Series For Class XI MAN Bintan. Jurnal Gantang, 7(1), 29–38. <https://doi.org/10.31629/jg.v7i1.4523>
- Suyitno, M., Rukhmana, T., Siti Nurmiati, A., Romadhon, F., Irawan, I., & Mokodenseho, S. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Dalam Mengatasi Krisis Pembelajaran (Learning Loss) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMA Negeri 12 Bandar Lampung. Journal on Education, 6(1), 3588–3600. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3456>
- Vijayalakshmi, A., & Reddy, P. J. K. (2020). Role of Multimedia on Motivation and Knowledge Retention. The International Journal of Analytical and Experimental Modal Analysis, XII(IV), 1500–1509. <https://www.researchgate.net/publication/349338129>
- Wahibul Amin, A., Mustofa, Markub, & Lathifatus sun'iyah, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis



Adobe Animate Untuk Keterampilan Membaca Materi Teks Eksplanasi Kelas Viii Mts. Al Karimi 1 Gresik. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB2.pdf>

<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.141>

Widy Triani, & Vivi Pratiwi. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Diaksy (Digital Akuntansi Syariah) Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 3(2), 267–284. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2.1916>

Winata, W., Suryadi, A., Suradika, A., Ansharullah, & Widhanarto, G. P. (2022). Paradigma Baru Kurikulum Program Studi Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *Perspektif*, 1(4), 321–325. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i4.89>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.