

Pengembangan Multimedia Interaktif dengan *Software Construct* 3 sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi

Amaliya Inayati^{1*}

Rochmawati²

^{1*,2}Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

amaliyainayati.20012@mhs.unesa.ac.id^{1*)}

Rochmawati@unesa.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan *software Construct* 3 sebagai pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Lamongan dan guna untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek uji coba multimedia interaktif dengan *software Construct* 3 ini adalah peserta didik kelas XI Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 1 Lamongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dengan *software Construct* 3 memperoleh penilaian dari ahli materi dengan presentase kelayakan sebesar 93,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, penilaian dari ahli media dengan presentase kelayakan sebesar 94,7% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan respon peserta didik setelah menggunakan multimedia interaktif mencapai 95,9% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif dapat membantu mempermudah peserta didik pada proses pembelajaran dan membantu peningkatan pemahamannya.

Keywords: Multimedia Interaktif, *Software Construct* 3, Komputer Akuntansi.

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licensed



Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Construct 3 sebagai Pendukung Mata Pelajaran Komputer Akuntansi

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana untuk mentransformasi generasi bangsa menjadi generasi unggul yang mampu maju, berkembang, dan berkiprah dalam tatanan global. Seiring dengan era Revolusi industri 4.0 menuju Era Society 5.0, diperlukan pendidikan yang memadai dan berkualitas (Widy Triani & Vivi Pratiwi, 2023). Indonesia sendiri telah menunjukkan upayanya untuk meningkatkan kualitas di beberapa aspek kehidupan khususnya di bidang pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan dikembangkannya kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum merdeka belajar dirancang sebagai respon terhadap globalisasi peradaban manusia yang semakin berkembang yaitu era society 5.0 ini. Pengembangan kurikulum merupakan salah satu langkah yang tepat untuk dapat membentuk karakter siswa untuk menghadapi era tersebut. Siswa juga diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dalam proses belajarnya (Indarta et al., 2022).

Teknologi mampu memberikan bantuan guru untuk mengatur materi pembelajaran menjadi praktis sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efisien (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran diperlukan alat atau media dalam penyampaian informasi. Media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa, menganalisis data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, serta membantu pengumpulan informasi (Usyanti & Susanti, 2015). Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik (Widy Triani & Vivi Pratiwi, 2023).

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan keaktifan peserta didik (Manurung, 2021). Kontribusi teknologi semakin mendukung dalam pengembangan multimedia interaktif yang kompleks dan efektif, dan diharapkan peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa batas ruang dan waktu (Puspita & Listiadi, 2023). Kemudahan tersebut membantu peserta didik untuk menyelesaikan pembelajaran dimana saja dan kapan saja secara bertahap, khususnya pada materi yang berkesinambungan seperti mata pelajaran komputer akuntansi pada praktikum software Accurate Online.

Berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik kelas XI AK (Akuntansi Keuangan) SMK Negeri 1 Lamongan dan guru mata pelajaran Komputer Akuntansi SMK Negeri 1

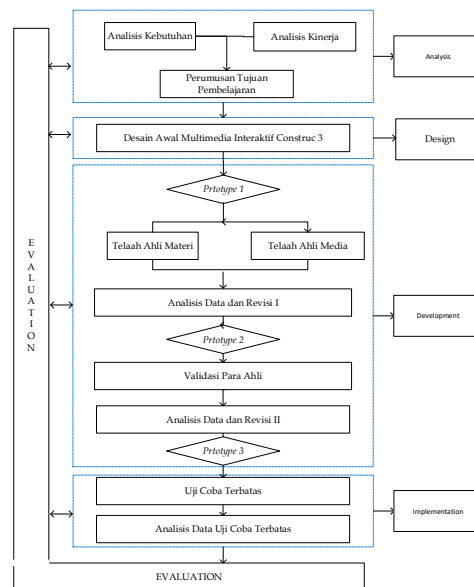
Lamongan, sebagian besar peserta didik yaitu sebanyak 58% menganggap bahwa pelajaran komputer akuntansi pada praktikum software Accurate Online termasuk kategori yang sulit. Penyebabnya peserta didik kurang memahami materi karena perbedaan prosedur pencatatan disetiap transaksi, ditambah buku pegangan yang dimiliki oleh peserta didik terdapat beberapa gambar tutorial pencatatan transaksi yang buram. software Accurate Online termasuk karakteristik mata pelajaran yang bersifat praktikum dan prosedural, maka diharapkan peserta didik untuk lebih sering berlatih agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan mahir, oleh karena itu dibutuhkan pembaharuan media pembelajaran interaktif yang mampu membantu dalam proses belajar mandiri tanpa batas ruang dan waktu (Puspita & Listiadi, 2023). Hal tersebut kemungkinan dapat tercapai dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai penunjang pembelajaran mandiri kapan saja dan dimana saja. Oleh karena itu, dalam penelitian ini memberikan kontribusi suatu inovasi atas permasalahan yang terjadi berupa pengembangan multimedia interaktif dengan *software* Construct 3 yang dirancang praktis, menarik dan variatif, harapannya dapat membantu dalam proses pembelajaran komputer akuntansi praktikum Accurate Online dengan tepat.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Multimedia Interaktif dengan *Software* Construct 3 pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMKN 1 Lamongan” dengan harapan menjadi pendukung media pembelajaran interaktif yang dapat membantu memberikan gambaran materi praktikum *software* Accurate Online secara menarik, praktis dan variatif dan untuk membantu siswa dalam pembelajaran mandiri tanpa batas ruang dan waktu.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau juga disebut *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu serta menilai keefektifannya (Marcela et al., 2022).

Prosedur pengembangan dalam penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang tergambar pada bagan alur berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah telaah dan validasi dari ahli media terdiri dari satu orang dosen ahli media pembelajaran, telaah dan validasi dari ahli materi terdiri dari dua orang yaitu satu orang dosen Pendidikan Akuntansi FEB Universitas Negeri Surabaya dan satu orang praktisi yaitu guru mata pelajaran komputer akuntansi praktikum Accurate Online SMK Negeri 1 Lamongan, dan peserta didik kelas XI AK (Akuntansi Keuangan) SMK Negeri 1 Lamongan dengan sampel yang berjumlah 20 orang.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara kepada peserta didik dan guru yang dilakukan pada tahap analisis. Selain itu data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan saran yang disampaikan ahli materi dan ahli media terhadap kualitas media pembelajaran dan isi materi yang termuat didalamnya. Data tersebut diperoleh melalui kolom komentar dan saran pada angket validasi ahli. Data kuantitatif diperoleh melalui skor jawaban skala likert dari hasil lembar validasi ahli materi, ahli media dan angket uji coba peserta didik.

Teknik analisis data yang dipakai yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif merupakan statiska yang dipakai dalam analisis data untuk menggambarkan data yang sudah dihimpun serta tidak bermaksud menciptakan generalisasi (Sugiyono, 2019).

Data yang didapatkan berupa skor dari setiap kriteria yang telah dtentukan didasarkan pada skala *likert*. Sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian ahli materi dan ahli media

No.	Kategori	Skor
1	Sangat Tidak Layak	1
2	Tidak Layak	2

No.	Kategori	Skor
3	Cukup Layak	3
4	Layak	4
5	Sangat Layak	5

Sumber: Riduwan, (2019)

Kemudian skor tersebut dihitung dengan presentase kelayakannya menggunakan persamaan berikut.

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

Atas dasar analisis yang dilakukan, didapatkan lima kriteria skor rata-rata berdasarkan skala likert berikut.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Ahli Media dan Materi

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

Sumber: Riduwan, (2019)

Multimedia interaktif dengan *software* Construct 3 pada mata pealajaran komputer akuntansi dikatakan layak apabila dari hasil validasi angket diperoleh presentase $\geq 61\%$ dengan kriteria layak dan sangat layak.

3. Hasil dan Pembahasan.

Hasil dari pembahasan dari pengembangan Multimedia Interaktif dengan Software Construct 3 menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai berikut:

Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini meliputi tiga langkah, yaitu analisis kebutuhan, analisis kinerja dan analisis tujuan pembelajaran. Dari hasil analisis kebutuhan diketahui peserta didik dan membutuhkan media pembelajaran interaktif yang praktis, menarik serta penyajiannya variatif dengan bantuan teknologi untuk membantu kesulitan dalam pembelajaran praktikum Accurate Online. Berdasarkan hasil analisis kinerja, diperoleh hasil bahwa pembelajaran praktikum Accurate Online menggunakan buku pegangan siswa berupa modul. Pemanfaatan media tersebut belum maksimal karena tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang sebagian besar memiliki gaya belajar yang berbeda. Tahap analisis tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan analisis capaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran

tersebut dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan materi pembelajaran dan latihan soal dalam multimedia interaktif.

Desain (*Design*)

Pada tahap ini terdapat tiga langkah, yaitu perancangan materi pembelajaran, pembuatan *flowchart*, dan persiapan pembuatan *storyboard*. Langkah pertama diawali dengan perancangan materi, yaitu menyusun materi dalam multimedia interaktif. Isi materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran komputer akuntansi praktikum Accurate Online kelas XI SMK Negeri 1 Lamongan. Selanjutnya adalah tahap pembuatan *flowchart* dengan *software* Visio. Pembuatan *flowchart* digunakan sebagai panduan alur penggunaan multimedia interaktif untuk memudahkan proses pembuatan media. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan storyboard dengan *software* Canva, *Storyboard* disusun bersisi rancangan garis besar desain produk secara keseluruhan yang bersisi menu-menu yang terdapat dalam multimedia interaktif tujuannya untuk mempermudah realisasi desain ampilan media di tahap pengembangan.

Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini mengembangkan desain yang telah dirancang. Desain yang sudah dibuat direalisasikan dan dimasukkan ke dalam *software* Construct 3. Berikut ini merupakan tampilan dari multimedia interaktif dengan *software* Construct 3:

Menu pembuka merupakan tampilan awal saat membuka multimedia interaktif. Menu pembuka berfungsi sebagai pengantar yang menunjukkan identitas multimedia.



Gambar 2. Menu Pembuka

Setelah klik tombol start pada menu pembuka, pengguna akan diarahkan pada menu utama multimedia interaktif.



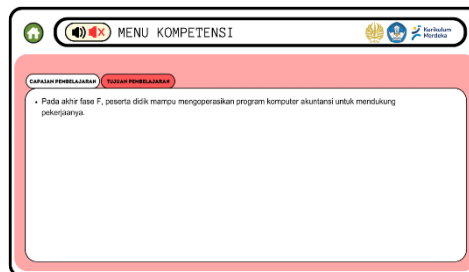
Gambar 3. Menu Utama

Halaman ini berisikan petunjuk penggunaan multimedia interaktif dan juga pengenalan fungsi fitur yang tersedia dalam multimedia interaktif.



Gambar 4. Halaman Petunjuk Penggunaan

Menu ini berfungsi untuk menjabarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang termuat dalam multimedia interaktif dengan software Construct 3.



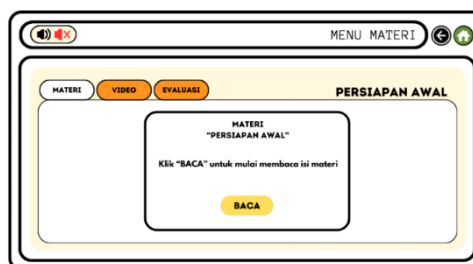
Gambar 5. Menu Capaian Pembelajaran

Menu materi yang berisi sub materi dalam multimedia interaktif dengan software Construct 3.



Gambar 6. Menu Materi

Terdapat tiga halaman yaitu pada persiapan awal, entry transaksi dan mencetak laporan dalam menu materi yang berisi pembahasan materi setiap sub materi.



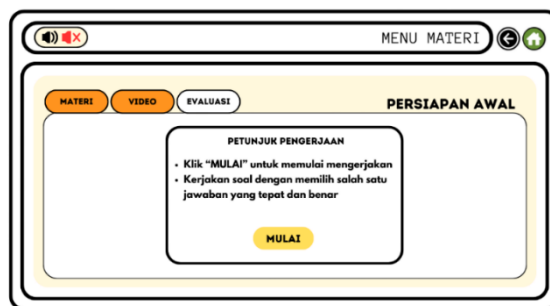
Gambar 7. Halaman Materi Pembelajaran

Halaman video tutorial terdapat pada tiga halaman pada persiapan awal, entry transaksi dan mencetak laporan dalam menu materi.



Gambar 8. Halaman Video Pembelajaran

Halaman evaluasi terdapat tiga halaman pada persiapan awal, entry transaksi dan mencetak laporan dalam menu materi yang berisi latihan soal dalam bentuk Google Form.



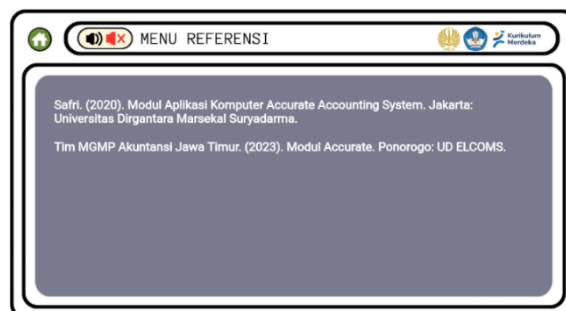
Gambar 9. Halaman evaluasi

Menu ini memuat identitas penyusun multimedia interaktif dengan software Construct 3.



Gambar 10. Menu Profil Pengembang

Menu ini berisi rujukan yang dapat digunakan untuk mendukung penggunaan multimedia interaktif



Gambar 11. Menu Referensi

Setelah selesai dikembangkan, dilakukan telaah dan validasi oleh validator ahli yang terdiri dari satu dosen ahli materi Irwan Adimas Ganda Saputra S.Pd. M.A., satu guru mata pelajaran komputer akuntansi Acurate Online yaitu Nur Komariyah S.E., dan satu dosen ahli media yaitu Hirnanda Dimas Pradana S.Pd., M.Pd Pada tahap telaah mendapatkan saran dan masukan yang bersifat perbaikan pada multimedia interaktif. Setelah itu dilakukan validasi berupa angket bagi validator yang didalamnya terdiri dari beberapa aspek penilaian agar diketahui kelayakan dari multimedia interaktif dengan *software Construct 3*.

Implementasi (*Implementatiton*)

Pada tahap ini implementasi dilaksanakan kegiatan uji coba peserta didik yang diikuti 20 orang peserta didik kelas XI AK di SMK Negeri 1 Lamongan. Uji coba ini dimaksudkan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap multimedia yang dikembangkan. peserta didik diminta memberikan penilaian dengan mengisi lembar angket respon yang telah disediakan.

Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yang dilaksanakan pada pengembangan ini tergolong ke dalam evaluasi formatif. Evaluasi yang dilaksanakan yaitu dengan menganalisis angket dari ahli materi, ahli media, serta angket respon peserta didik terhadap hasil pengembangan media sehingga dapat diketahui kelayakan dari media.

Kelayakan Multimedia Interaktif dengan *Software Construct 3*

Penilaian kelayakan multimedia interaktif dengan *software Construct 3* diperoleh dari hasil validasi yang diberikan oleh para ahli. Para ahli diminta untuk mengisi angket tertutup yang telah disediakan. Validasi dilakukan berdasarkan penskoran menggunakan skala likert dengan keterangan “5” untuk nilai sangat layak, “4” untuk nilai layak, “3” untuk nilai cukup layak, “2” untuk nilai tidak layak, dan “1” untuk nilai sangat tidak layak. Berikut merupakan perolehan hasil validasi:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor		Nilai Maksimal	Presentase	Keterangan
		V ₁	V ₂			
1	Kualitas Isi dan Tujuan	43	39	90	91%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	37	39	80	95%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	10	10	20	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor Keseluruhan Penilaian		90	88	190	93,6%	Sangat Layak

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis skor dari validasi ahli materi diperoleh

presentase kelayakan sebesar 93,6% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 2. Hasil validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Nilai Maksimal	Presentase	Keterangan
1	Kualitas Isi dan Tujuan	33	35	94,2%	Sangat Layak
2	Kualitas Instruksional	30	30	100%	Sangat Layak
3	Kualitas Teknis	27	30	90%	Sangat Layak
Jumlah Skor Keseluruhan Penilaian		90	95	94,7%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil keseluruhan multimedia interaktif dengan *software* Construct 3 berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh presentase kelayakan sebesar 94,7% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Respon Peserta Didik terhadap Multimedia Interaktif dengan *Software* Construct 3

Respon peserta didik terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan diperoleh dari hasil uji coba terhadap 20 peserta didik di SMK Negeri 1 Lamongan. Peserta didik menilai dengan mengisi lembar angket respon dengan penskoran menggunakan skala likert dengan keterangan “5” untuk nilai sangat baik, “4” untuk nilai baik, “3” untuk nilai cukup baik, “2” untuk nilai tidak baik, dan “1” untuk nilai sangat tidak baik. Berikut merupakan perolehan hasil angket uji coba:

Tabel 3. Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Nilai Maksimal	Presentase	Keterangan
1	Media	289	300	96,3%	Sangat Baik
2	Materi	288	300	96%	Sangat Baik
3	Teknis	382	400	95,5%	Sangat Bik
Jumlah Skor Keseluruhan Penilaian		90	95	95,9%	Sangat Baik

Berdasarkan keseluruhan angket respon peserta didik mendapatkan sebesar 95,8% yang dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan *software* Construct 3 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan baik dari segi kemenarikan desain tampilan media, kualitas video, gambar dan audio serta kemudahan dalam penggunaan.

Multimedia interaktif yang dikembangkan memuat materi dalam bentuk penjelasan teks, video tutorial, dan evaluasi materi. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi, yaitu *software* Construct 3 sebagai *software* pembuat aplikasi media pembelajaran interaktif yang mudah dan menyenangkan tanpa melalui proses pemrograman, hal ini dikarenakan fitur-fitur bawaan yang sudah disediakan memudahkan pengoperasian dengan sistem *drag* dan *drop* menggunakan edit visual yang cepat dan kualitas ekspor yang berkualitas tinggi (Kultima et al., 2020). Output dari *software* Construc 3 adalah HTML 5 yang dapat diubah menjadi aplikasi atau di publikasi agar dapat diakses di website. Sehingga *software* tersebut tepat digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif yang praktis, menarik dan variatif dengan materi pembelajaran praktikum *software* Accurate yang dapat digunakan kapan saja. Multimedia interaktif dirancang terbatas pada materi praktikum *software* Accurate Online input awal database perusahaan, pencatatan transaksi dan mencetak laporan.

Ada beberapa penelitian relevan yang membedakan dengan penelitian sebelumnya dan media yang dikembangkan penelitian terdahulu. Seperti dalam penelitian (Puspita & Listiadi, 2023). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ambarwati & Rochmawati, (2020). Dari beberapa penelitian relevan terdahulu terdapat perbedaan dengan multimedia interaktif yaitu materi yang disajikan, akses untuk membuka produk, dan *software* yang digunakan untuk mengembangkan produk. Untuk itu multimedia interaktif memberikan beberapa pembaharuan sebagai penyempurna media pembelajaran sebelumnya. Pembaharuan yang pertama yaitu materi yang dibahas adalah *software* accurate online yang tidak hanya terbatas pada pencatatan transaksi, tetapi meliputi input awal database perusahaan, pencatatan transaksi dan mencetak laporan keuangan. Pembaruan yang kedua yaitu multimedia interaktif memiliki luaran produk berupa HTML 5 dari *software* Construc 3 akan dipublikasikan agar dapat diakses di web secara online.

Berdasarkan keseluruhan angket respon peserta didik mendapatkan sebesar 95,8% yang dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dengan *software* Construct 3 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan baik dari segi kemenarikan desain tampilan media, kualitas video, gambar dan audio serta kemudahan dalam penggunaan. Penelitian pengembangan multimedia interaktif dapat membantu mempermudah peserta didik pada proses pembelajaran dan membantu peningkatan pemahamannya. Hasil ini ditegaskan dengan hasil angket respon peserta didik pada multimedia interaktif yang masuk kategori “Sangat Baik”. Dimana pernyataan ini mendukung penelitian sebelumnya yang memaparkan apabila multimedia interaktif yang dipakai pada pembelajaran mampu membantu mepermudah

pemahaman materi pembelajaran peserta didik (Salsabila & Aslam, 2022).

4. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif yang menggunakan software Construct 3 sebagai media pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran komputer akuntansi praktikum Accurate Online. Produk ini dikembangkan dengan tujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan membuatnya lebih menarik serta mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, produk multimedia interaktif ini mendapatkan rata-rata persentase yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Penilaian ini menunjukkan bahwa dari segi materi yang disampaikan dan kualitas media yang digunakan, produk ini sangat cocok dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, respon dari peserta didik juga sangat positif. Mereka memberikan penilaian dengan kriteria "Sangat Baik", yang berarti mereka merasa bahwa multimedia interaktif ini sangat membantu dalam proses pembelajaran praktikum Accurate Online. Siswa menganggap media pembelajaran ini tidak hanya memudahkan mereka dalam memahami materi, tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Kesimpulannya, berdasarkan respon dari peserta didik dan penilaian dari ahli, multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan software Construct 3 ini sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada praktikum Accurate Online di SMK Negeri 1 Lamongan. Produk ini telah berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Untuk pengembangan di masa mendatang, disarankan agar multimedia interaktif ini dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga menjadi lebih baik dan lebih lengkap. Penambahan fitur-fitur baru dan peningkatan kualitas konten dapat membantu memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal dan komprehensif bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, I., & Rochmawati. (2020). Buku Ajar Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Accurate. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 483–494.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Kultima, A., Lassheikki, C., Park, S., & Kauppinen, T. (2020). Designing Games as Playable Concepts : Five Games. *Proceedings of DiGRA 2020 (DIGRA Digital Library)*, 1–20.

- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1), 54–61.
- Puspita, W. S., & Listiadi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Construct 3 Pada Mata Pelajaran Praktikum Myob Accounting. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 35–47. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v4i1.4868>
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- Usyanti, N., & Susanti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Rekonsiliasi Bank Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 03(03), 1–9.
- 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>