

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI SMKN 1 JENEPONTO

Annisa¹, Samsinar², Fajriani Asiz³

^{1,2,3}Universitas Negeri Makassar

Email: annisats011@gmail.com¹, samsinar77@unm.ac.id², fajrianiazis@unm.ac.id³

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi informasi yang optimal mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran saat ini. Tujuan penelitian ini mengetahui tingkat validitas dan tingkat kepratisan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis android pada pembelajaran akuntansi di SMKN 1 Jeneponto. Jenis penelitian ini (Reasearch and Development / R&D) dengan menggunakan model (ADDIE) melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek uji coba penelitian ini terdiri satu orang dosen pendidikan akuntansi Universitas Negeri Makassar, satu orang guru SMKN 1 Jeneponto, satu orang ahli media dosen teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar serta 31 orang peserta didik kelas XII akuntansi SMKN 1 Jeneponto. Pengumpulan data terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka akan diberikan pada ahli materi dan ahli media pada saat proses telaah produk. Angket terbuka terdiri dari angket validasi para ahli dan angket respon peserta didik. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis android berada pada kategori sangat valid dengan perolehan skor 96% atau sangat tinggi. Sedangkan, uji kepratisan guru dan peserta didik berada pada kategori praktis dengan perolehan skor 87,59% atau tinggi. Dengan demikian, sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan pemahaman tentang materi akuntansi.

Kata Kunci: Materi Pembelajaran Interaktif; Android; Akuntansi

ABSTRACT

Optimal utilization of information technology can increase student involvement in the current learning process. The purpose of this study is to determine the level of validity and practicality of developing interactive android-based teaching materials for accounting learning at SMKN 1 Jeneponto. This type of research (Reasearch and Development / R&D) uses the (ADDIE) model through the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The trial subjects of this study consisted of one lecturer of accounting education at Makassar State University, one teacher at SMKN 1 Jeneponto, one media expert lecturer in Educational Technology at Makassar State University and 31 class XII accounting students at SMKN 1 Jeneponto. Data collection consisted of open-ended and closed-ended questionnaires. The open-ended questionnaire was administered to subject matter experts and media experts during the product review process. The open-ended questionnaire consisted of an expert validation questionnaire and a student response questionnaire. The expert validation results showed that the Android-based interactive teaching material was in the very valid category with a score of 96%, or very high. Meanwhile, the practicality test for teachers and students was in the practical category with a score of 87.59%, or high. Thus, it is very suitable for use in the learning process to provide an understanding of accounting material.

Keywords: Interactive Learning Materials; Android; Accounting

PENDAHULUAN

Di era saat ini, teknologi informasi berperan penting dalam dunia Pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi yang optimal, mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan menciptakan lulusan yang berkualitas (Habibah & Pratiwi, 2025). Untuk mencapai hal tersebut, setiap guru tidak hanya memiliki kemampuan mengajar saja akan tetapi dituntut mampu merancang media pembelajaran yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan siswa (Susilawati et al., 2020). Salah satu yang dimaksud adalah penggunaan bahan ajar interaktif berbasis android.

Pemanfaatan teknologi berbasis perangkat mobile atau mobile learning memiliki potensi untuk mengalihkan fungsi smartphone dalam mendukung proses pembelajaran yang jauh lebih menarik dan praktis. Selain itu, smartphone di fase ini telah menjadi kebutuhan primer lapisan masyarakat baik dari peserta didik sampai para pekerja (Mitha Frilia et al., 2020). Disisi lain, penggunaan smartphone cara terbaik dalam proses pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja oleh setiap peserta didik (Abdullah et al., 2021). Khususnya dalam proses pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi.

Namun sayangnya, penggunaan bahan ajar interaktif berbasis android yang membawahkan perkembangan pesat untuk pendidikan termaksud salah satu tantangan terbesar bagi setiap guru dalam mengoprasikannya (Qomara et al., 2024). Akibatnya, banyak peserta didik sering mengalami kesulitan dalam mempelajari pelajaran akuntansi khususnya materi jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi yang membutuhkan ketelitian dan pemahaman konsep yang baik. Hal ini diperkuat, hasil wawancara dengan seorang guru akuntansi di SMKN 1 Jeneponto yang mengatakan bahwa pembelajaran seharusnya telah memanfaatkan teknologi sebagai sumber dan media belajar seperti video pembelajaran berbasis teknologi informasi. Hal ini mengarahkan bahwa diperlukan inovasi bahan ajar yang menarik dan mudah dipahami agar dapat membantu peserta didik memahami materi serta meningkatkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

Penelitian Manasikana & Listiadi, (2017) tentang pengembangan bahan ajar interaktif berbasis android. Hasilnya bahwa bahan ajar interaktif berbasis android telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan 4D sehingga peserta didik mampu memahami materi pelajaran akuntansi dan termotivasi dalam belajar. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yaitu lokasi dan populasi. Lokasi penelitian sebelumnya adalah SMKN 1 Surabaya sedangkan lokasi penelitian ini adalah SMKN 1 Jeneponto. Populasi penelitian sebelumnya yaitu peserta didik kelas XII akuntansi berjumlah 20 orang sementara populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas XII akuntansi berjumlah 31 orang. Penelitian semacam ini perlu dilakukan dalam dunia Pendidikan, agar dapat memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman pada guru dalam pemanfaatan teknologi informasi berbasis android. Hasilnya, tentu akan menjadi dasar guru dalam merancang bahan ajar interaktif berupa aplikasi dengan tampilan yang menarik dan mudah dijangkau setiap peserta didik sehingga setiap kegiatan pembelajaran tidak hanya diperlakukan di sekolah saja melainkan dimana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan tingkat kepraktisan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis android pada pembelajaran akuntansi di SMKN 1 Jeneponto.

KAJIAN TEORI

Bahan Ajar

Bahan ajar interaktif termasuk model pembelajaran aktif yang secara signifikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi materi jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi sekolah menengah kejuruan. Dimana, peserta didik yang menggunakan bahan ajar interaktif berbasis android dalam pembelajaran akan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan Daud et al., (2024) bahwa bahan ajar adalah materi yang dirancang secara sistematis, mencakup informasi, alat, atau teks, yang bertujuan untuk menggambarkan secara menyeluruh kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dan digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran.

Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif dapat memanfaatkan fasilitas-fasilitas multimedia yang terdapat pada komputer dan smartphone. Dimana, jenis bahan ajar ini dapat menjadi alternatif dalam proses belajar karena mampu membuat pembelajaran terasa lebih menarik. Sebagaimana yang dikemukakan Ardiningrum et al., (2023) bahwa bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang menggabungkan berbagai unsur seperti audio, video, teks, dan grafik, serta dirancang agar pengguna dapat berinteraksi langsung perintah, sehingga terciptanya komunikasi dua arah antara bahan ajar dan penggunaannya.

Android

Android menjadi sistem operasi yang paling banyak digunakan oleh produsen smartphone. Keunggulannya sebagai sistem open source memungkinkan pengembang untuk menciptakan dan menyebarkan aplikasi tanpa biaya lisensi. Karenanya, smartphone berbasis android cenderung memiliki harga yang lebih terjangkau dibandingkan perangkat dengan sistem operasi berbayar. Maharani, (2025) mengemukakan bahwa android adalah sebuah sistem operasi dan platform pemrograman yang dikembangkan oleh perusahaan google untuk ponsel pintar dan perangkat seluler lainnya seperti tablet android merupakan sistem operasi open source dan bebas untuk di-customize sehingga android mendukung beberapa fitur dasar, yaitu aplikasi, email, web browser, dan lainnya.

Mobile Learning

M-learning merupakan tren yang relatif baru dalam pengembangan e-learning melalui bantuan perangkat mobile agar pengguna memiliki akses ke materi pelajaran di mana saja dan kapan saja. Dengan demikian, kemampuan pendidik dalam mengimplementasikan mobile learning menjadi kompetensi yang esensial. Butar-Butar et al., (2024) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis mobile learning memiliki potensi untuk mengalihkan fungsi smartphone menjadi media utama dalam mendukung proses pembelajaran. Perangkat Android telah menjadi satu di antara perangkat yang sangat populer, melihat tingkat penetrasi yang semakin meluas di seluruh dunia.

Multimedia Interaktif

Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis multimedia menjadi salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Terdapat, berbagai jenis multimedia interaktif seperti multimedia hiperaktif dan multimedia linier. Diantara ketiganya,

multimedia interaktif dianggap paling sesuai untuk dikembangkan. Kholisah & Susanto, (2024) mengatakan bahwa multimedia interaktif merupakan jenis multimedia yang paling tepat untuk dikembangkan mengingat kondisi peserta didik yang pasif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Akuntansi

Jurnal penyesuaian merupakan jurnal yang disusun untuk menyesuaikan saldo akun-akun dalam buku besar agar mencerminkan jumlah yang sebenarnya sesuai dengan kondisi pada akhir periode akuntansi. Dwi Putricia et al., (2025) mengatakan bahwa perhitungan dan penetapan hal ini perlu dilakukan agar memenuhi syarat validitas dari laporan keuangan untuk diperbandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya sehingga agar dapat memenuhinya maka diperlukan suatu proses yang disebut dengan penyesuaian. Sedangkan, jurnal koreksi yang juga dikenal sebagai jurnal pembetulan yang merupakan jenis jurnal yang digunakan secara khusus untuk memperbaiki kesalahan pencatatan yang terjadi dalam proses penyusunan laporan keuangan perusahaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Jeneponto Sulawesi Selatan tahun 2026. Lokasi ini, dipilih karena observasi awal diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) dengan menggunakan model (ADDIE) dengan tahapan yang dilalui sebagai berikut a) Analysis, peneliti menganalisis pengembangan produk seperti model, metode, media, materi bahan ajar, kelayakan materi, dan syarat-syarat dalam pengembangan produk. b) Design, peneliti merancang bahan ajar interaktif dengan menggunakan smartphone. Desain akan memuat aspek visual, struktur konten, elemen multimedia, dan fitur interaktif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. c) Development, peneliti akan mengembangkan bahan ajar interaktif yang telah dirancang dengan menggunakan smartphone. Proses pengembangan akan mencakup pembuatan konten, integrasi elemen multimedia, dan pengujian awal untuk memastikan kualitas serta kesesuaian bahan ajar. d) Implementation, peneliti melakukan umpan balik awal dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan dilakukan dengan mengacu pada rancangan produk yang telah dibuat. e) Evaluation, peneliti akan melakukan evaluasi terhadap bahan ajar interaktif yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Evaluasi akan mengukur penilaian kualitas, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta efektivitas dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hasil evaluasi akan digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan bahan ajar interaktif berbasis android.

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari dua orang ahli materi yang berkompeten dibidang akuntansi yaitu satu orang dosen pendidikan akuntansi Universitas Negeri Makassar dan satu orang guru SMKN 1 Jeneponto, satu orang ahli media yang berkompeten dibidang multimedia yakni dosen teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar serta 31 orang peserta didik kelas XII akuntansi SMKN 1 Jeneponto. Jenis data yang didapatkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari lembar angket telaah para ahli pada saat proses telaah, selanjutnya data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk

dijadikan acuan dalam melakukan revisi produk. Data kuantitatif didapatkan dari lembar angket validasi para ahli pada saat proses validasi dan angket respon peserta didik pada saat uji respon peserta didik, selanjutnya data dianalisis secara kuantitatif dengan teknik persentase kemudian diinterpretasikan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan bahan ajar dan respon peserta didik terhadap bahan ajar interaktif berbasis android yang telah dikembangkan.

Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka akan diberikan pada ahli materi dan ahli media pada saat proses telaah produk. Angket terbuka terdiri dari angket validasi para ahli dan angket respon peserta didik. Angket validasi para ahli dibuat dalam bentuk checklist dengan menggunakan skala likert kemudian dianalisis secara kuantitatif dalam bentuk presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{Jumlah\ Skor}{Skor\ Kriteria} \times 100$$

Setelah data dianalisis, hasil yang didapatkan diinterpretasikan sesuai dengan kriteria yang ditentukan sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Hasil Validitas

Interval	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat tinggi	Tidak perlu direvisi
75% - 89%	Tinggi	Tidak perlu direvisi
65% - 74%	Sedang	Direvisi
55% - 65%	Rendah	Direvisi
<54%	Sangat rendah	Direvisi

Sumber : Arikunto (Nurhikmah dkk., 2021)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan bahan ajar interaktif berbasis android dilakukan berdasarkan model pengembangan (ADDIE). Berikut ini, hasil data yang didapatkan dari serangkaian proses pengembangan yang telah dilakukan.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi/Konten Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android

Aspek	Validator	Persentase	Kategori	Kualifikasi
Kesesuaian isi dengan kebutuhan terkini siswa SMK	5	100%	SS	ST
Relevansi isi Aplikasi bahan ajar interaktif dengan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD)	5	100%	SS	ST
Isi Aplikasi bahan ajar interaktif yang disajikan sistematis dan runtut	5	100%	SS	ST
Kesesuaian isi dilihat dari konsep Aplikasi bahan ajar interaktif untuk dalam proses pembelajaran	4	80%	S	T
Kesesuaian isi materi dengan tujuan menunjang proses pembelajaran	5	100%	SS	ST

Isi Aplikasi bahan ajar interaktif sesuai dengan yang dirumuskan	4	80%	S	T
Isi Aplikasi bahan ajar interaktif jelas dan spesifik	5	100%	SS	ST
Kebermanfaatan materi dalam Aplikasi bahan ajar interaktif untuk menambah wawasan pengetahuan	5	100%	SS	ST
Kesesuaian isi dan perangkat dengan kondisi di sekolah setempat	5	100%	SS	ST
Kejelasan uraian Aplikasi bahan ajar interaktif sebagai penunjang proses pembelajaran	5	100%	SS	ST
Total		96%	SS	ST

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi/konten menunjukkan bahwa total persentase berada pada 96% atau sangat tinggi dengan demikian bahan ajar interaktif berbasis android ini layak dilakukan uji coba lapangan dengan beberapa revisi kecil yakni penambahan sumber referens dan materi jurnal koreksi.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Media/Perangkat Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android

Aspek	Validator	Persentase	Kategori	Kualifikasi
Kelayakan Tampilan/Grafik Desain				
Komposisi warna-warna tulisan terhadap warna latar belakang (<i>background</i>) sudah tepat dan tulisan dapat dibaca dengan jelas	4	80%	S	T
Proporsional layout sampul (<i>cover</i>) depan (tata letak teks dan gambar) sudah tepat	5	100%	SS	ST
Ketepatan tiap lembaran pada bagian isi aplikasi bahan ajar interaktif	4	80%	S	T
Kejelasan judul aplikasi bahan ajar interaktif	5	100%	SS	ST
Kemenarikan desain aplikasi bahan ajar interaktif	4	80%	S	T
Memiliki daya Tarik pada desain yang ditampilkan (warna, gambar/ilustrasi, dan huruf)	4	80%	S	T
Ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas	5	100%	SS	ST
Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas	5	100%	SS	ST
Gambar yang digunakan jelas (tidak buram)	4	80%	S	T
Kemudahan penggunaan aplikasi bahan ajar interaktif	5	100%	SS	ST
Penggunaan warna pada aplikasi	4	80%	S	T

bahan ajar sudah tepat dan tidak berlebihan				
Kelayakan Kemudahan dan Kemanfaatan Penggunaan				
Ketepatan produk dilihat dari konsep pengembangan aplikasi bahan ajar interaktif	4	80%	S	T
Kesesuaian media dengan prinsip pengembangan media pendidikan	4	80%	S	T
Keterpaduan antar komponen/bagian dari perangkat yang digunakan	4	80%	S	T
Aplikasi bahan ajar interaktif mudah dioperasikan menggunakan <i>smartphone</i>	5	100%	SS	ST
Kemudahan pengoperasian konten multimedia yang terdapat dalam aplikasi bahan ajar interaktif	5	100%	SS	ST
Kemutakhiran jenis dan model perangkat yang digunakan	4	80%	S	T
Kesesuaian perangkat dengan karakteristik perkembangan siswa SMK	5	100%	SS	ST
Kemudahan siswa dalam mengoperasikan aplikasi bahan ajar interaktif	5	100%	SS	ST
Penggunaan aplikasi bahan ajar mempermudah guru akuntansi dalam proses pembelajaran	4	80%	S	T
Ketersediaan fasilitas sekolah untuk mendukung penerapannya	4	80%	S	T
Kelayakan dan Konsistensi Bahasa				
Penggunaan kata, istilah dan kalimat pada aplikasi bahan ajar interaktif sudah konsisten	4	80%	S	T
Penggunaan bentuk dan huruf sudah konsisten	4	80%	S	T
Susunan tata letak tampilan (<i>layout</i>) sudah konsisten	4	80%	S	T
Kemudahan keterbacaan tulisan dalam aplikasi bahan ajar interaktif	5	100%	SS	ST
Kesesuaian kalimat dalam aplikasi bahan ajar interaktif dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar	4	80%	S	ST
Penggunaan Bahasa yang komunikatif bagi siswa	4	80%	S	ST
Penggunaan istilah dalam aplikasi bahan ajar menggunakan Bahasa yang umum bagi siswa SMK	5	100%	SS	ST

Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan ganda	4	80%	S	T
Total		87,59%	SS	ST

Berdasarkan hasil uji validasi ahli media/perangkat menunjukkan bahwa total persentase berada pada 87,59% atau tinggi dengan demikian media/perangkat bahan ajar interaktif berbasis android ini layak dilakukan uji coba lapangan dengan revisi kecil, yakni tampilan menu utam, menu materi, referensi dan gambar menu materi.



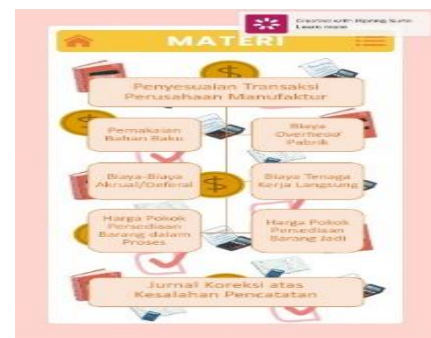
Menu utama sebelum revisi



Menu utama setelah revisi



Menu materi sebelum revisi



Menu materi setelah revisi



Video sebelum revisi



Video setelah revisi

Gambar 1. Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android

Berdasarkan saran dan masukan perbaikan para ahli kemudian dijadikan sebagai fondasi dalam melakukan tahap pertama guna perbaikan prototipe satu aplikasi bahan ajar interaktif berbasis android sebelum di lakukan uji coba kelompok kecil.

Berkaitan dengan pengembangan bahan ajar interaktif berbasis Android pada materi jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi di SMKN 1 Jeneponto bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi akuntansi secara lebih mudah melalui media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dapat diakses kapan saja. Bahan ajar ini

dikembangkan sebagai solusi atas keterbatasan penggunaan media pembelajaran konvensional yang masih didominasi buku paket dan metode ceramah.

Bahan ajar berbasis android memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas penggunaan, kemudahan akses dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena dapat memadukan teks, gambar, video dan latihan soal dalam satu aplikasi. Disisi lain, penggunaan smartphone yang sudah menjadi bagian dari keseharian peserta didik menjadikan bahan ajar ini relevan dengan perkembangan teknologi yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan Abdullah et al., (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android memiliki keunggulan seperti menarik perhatian dan mempermudah pemahaman tentang materi-materi yang diajarkan.

Hasil validasi dari ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 96% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi atau sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam aplikasi telah sesuai dengan konsep akuntansi, sistematis, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik. Selain itu, penilaian dari ahli media juga menunjukkan persentase sebesar 87,59% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, dengan materi bahan ajar interaktif yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta penyajian informasi yang jelas sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi tersebut, produk dinyatakan sangat layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba. Hasil ini serupa dengan Manasikana & Listiadi, (2017) yang menunjukkan bahwa uji kelayakan bahan ajar menurut ahli materi dan ahli media yang didasarkan pada empat aspek kelayakan menunjukkan hasil sangat layak dengan prosentase 87,5%. Hasil respon peserta didik yang didasarkan pada 3 aspek kriteria menunjukkan hasil sangat baik dengan prosentase sebesar 93%.

Selanjutnya, dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas XII Akuntansi di SMKN 1 Jeneponto untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan penerimaan produk. Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Android dinilai sangat praktis, menarik, dan mudah digunakan. Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi karena dapat mempelajari kembali materi secara mandiri melalui aplikasi. Selain itu, guru juga menilai bahwa bahan ajar ini membantu dalam menjelaskan materi yang sulit dan meningkatkan efisiensi pembelajaran di kelas.

Hasil uji coba tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Android yang dikembangkan tidak memerlukan revisi yang signifikan dan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi di SMKN 1 Jeneponto. Produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan isi, kejelasan penyajian, serta kesesuaian desain media, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran akuntansi.

Hasil uji kepraktisan berdasarkan penelitian guru Akuntansi dan tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Android berada pada kategori sangat praktis. Media ini mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik dalam memahami materi jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi. Dengan demikian, bahan ajar interaktif ini dapat dirayakan praktis dan layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi di SMKN 1 Jeneponto. Perolehan ini sesuai dengan Mitha Frilia et al., (2020) melaporkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis android sudah valid dilihat dari hasil validasi dan one-to-one sedangkan kepraktisan pada bahan ajar dilihat dari hasil data observasi dan angket, pada hasil data observasi

didapatlah rata- rata 86% yang terkategori sangat praktis dan pada hasil data angket didapatlah rata-rata 86,33% yang terkategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Pada penelitian dan pengembangan ini, bahan ajar interaktif berbasis android dikaji. Hasil validasi ahli materi/konten dan ahli media/perangkat menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Android termasuk dalam kategori sangat valid. Artinya, produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan isi, kejelasan penyajian, serta kesesuaian desain media, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran akuntansi. Sedangkan, hasil uji kepraktisan guru akuntansi dan tanggapan peserta didik juga menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif berbasis android berada pada kategori sangat praktis karena mudah digunakan, menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik dalam memahami materi jurnal penyesuaian dan jurnal koreksi pada pembelajaran akuntansi di SMKN 1 Jeneponto.

Melalui temuan yang diperoleh dalam studi ini, bahan ajar interaktif berbasis android direkomendasikan bahwa pengembangan produk ini masih terbatas pada perangkat smartphone berplatform android saja. Karenanya, bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar interaktif semacam agar bisa dioperasikan pada berbagai jenis smartphone seperti IOS, Windows, dll. Selain itu, bahan ajar yang dikembangkan ini belum dilengkapi dengan fitur seperti zoom, karena itu untuk peneliti selanjutnya diharapkan dalam mengembangkan produk serupa mampu menambahkan fitur zoom supaya lebih mempermudah peserta didik dalam mempelajari isi materi. Tidak sampai disitu, penelitian selanjutnya disarankan untuk tidak hanya menguji kelayakan dan kepraktisan bahan ajar saja akan tetapi mampu menguji efektifitas penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Achmad, A., & Sahibu, S. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pemograman Web Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 45. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2626>
- Ardiningrum, P. H., Putri, D., Permata, F., Damayanti, E. A., & Febriani, S. P. (2023). Studi Pustaka: Pola Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Akuntansi Tahun 2020-2023. *Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE)*, 1(5), 1–12.
- Butar-Butar, A., Manu, R. E. H. R., Yewang, M. U. K., Br Simanungkalit, E. F., Mau Manek, A., & Abineno, M. B. . (2024). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Android pada SMP N 3 Kupang. *Kelimutu Journal of Community Service*, 4(2), 29–38. <https://doi.org/10.35508/kjcs.v4i2.18440>
- Daud, N., Henery, C., Lailiyah, Z. N., Nuranisa, W., Hakim, L., Arif, A., Studi, P., Akuntansi, P., Surabaya, U. N., Studi, P., Akuntansi, P., & Surabaya, U. N. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Flipbook Pada Elemen

Prinsip-Prinsip Dan Konsep Akuntansi Dasar Dan Perbankan Dasar Fase E Guna Mendukung Proses Pembelajaran Peserta Didik. Jurnal Nirta : Studi Inovasi, 4(1), 00–00. <https://ejournal.nlc-education.or.id/index.php/JNSI> PENGEMBANGAN

Dwi Putricia, N., Arsyanti, K., Puteri, N. D., Arif, A., & Hakim, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Akuntansi Keuangan Berbasis Android Guna Mendukung Pendidikan Era Society 5.0. *Journal Genta Mulia*, 16(1), 16–26. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm>

Habibah, V. N., & Pratiwi, V. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Makasi Berbasis Android dengan Adobe Animate pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar. *JURKAMI : Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 619–630.

Kholisah, S., & Susanto, H. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Materi Persamaan Garis Lurus. *JIPMat : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(1), 103–115.

Maharani, A. (2025). Pemanfaatan Pengembangan E-Modul IPA Interaktif Berbasis Android untuk Siswa SMP. *Journal Sains and Education*, 3(1), 24–30.

Manasikana, A., & Listiadi, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian dan Jurnal Koreksi untuk Kelas XII Akutansi di SMKN 1 SURABAYA. *Jurnal : Pendidikan Akuntansi*, 5(2), 1–7.

Mitha Frilia, Hapizah, Susanti, E., & Scristia, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Materi Prisma Berbasis Android untuk Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VIII. *Jurnal Gantang*, 5(2), 191–201. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i2.2362>

Nurhikmah, H. dkk. (2021). Video Tutorial Penulisan Karya Tulis Ilmiah Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Proceeding Teknologi Pendidikan Seminar Daring Nasional 2021: Digital Generation For Digital Nation*, 1(8), 26–33. [https://ojs.unm.ac.id/tekipend/article /view/22754](https://ojs.unm.ac.id/tekipend/article/view/22754)

Qomara, D. A., Wijayanto, A., Nurlaila, N. A., & Erfiana, E. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Book Creator untuk Optimalisasi Pembelajaran IPAS. 9(1), 245–260.

Susilawati, F., Gunarhadi, G., & Hartono, H. (2020). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Peningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Siswa. *EduHumaniora : Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 62–68. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.15068>