

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE WIX
PADA ELEMEN AKUNTANSI KEUANGAN MATERI REKONSILIASI BANK DI SMK
NEGERI 4 SURABAYA**

Alwiyah Assegaf, Moh.Danang Bahtiar

Universitas Negeri Surabaya,

Email : alwiyahassegaf.22022@mhs.unesa.ac.id, mohbahtiar@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website Wix pada elemen Akuntansi Keuangan materi rekonsiliasi bank di SMK Negeri 4 Surabaya, mengetahui kelayakan media, serta respon peserta didik terhadap penggunaannya. Latar belakang penelitian ini adalah kurang optimalnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran akuntansi sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami materi rekonsiliasi bank yang bersifat analitis dan membutuhkan ketelitian. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta peserta didik kelas XI Akuntansi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket, dengan instrumen berupa lembar telaah ahli, lembar validasi ahli dan angket respon peserta didik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website Wix dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli materi, media, dan bahasa. Respon peserta didik juga menunjukkan kategori sangat baik karena media dinilai menarik, mudah digunakan, interaktif, serta membantu pemahaman materi. Selain itu, media ini mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci : *Media Interaktif, Website Wix, Akuntansi Keuangan, Rekonsiliasi bank*

Abstract

This study aims to develop interactive learning media based on the Wix website for the Financial Accounting element of bank reconciliation material at SMK Negeri 4 Surabaya. The research aims to determine its feasibility and student responses to its use. The background of this study is the suboptimal use of interactive media in accounting learning, resulting in students experiencing difficulties understanding the analytical and precision-based bank reconciliation material. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of subject matter experts, media experts, language experts, and 11th-grade Accounting students. Data collection techniques used observation, interviews, and questionnaires, with instruments consisting of expert review sheets, expert validation sheets, and student response questionnaires. Data analysis was conducted using descriptive quantitative and qualitative methods. The results indicate that the interactive learning media based on the Wix website was deemed highly feasible based on validation by subject matter, media, and language experts. Student responses also showed a very good category, as the media was considered interesting, easy to use, interactive, and facilitated understanding of the material. Furthermore, this media was able to increase student engagement and motivation in learning. Thus, this learning media can be used as an innovative alternative in accounting learning.

Keywords: *Interactive Media, Wix Website, Financial Accounting, Bank Reconciliation*

PENDAHULUAN

Definisi pendidikan menurut Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 merupakan

proses terencana untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi, keterampilan, serta karakter yang diperlukan dalam menghadapi

perkembangan sosial (Pristiwanti dkk., 2022). Dalam konteks perkembangan zaman yang semakin cepat, pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi agar peserta didik dapat menguasai kompetensi abad 21, termasuk kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta literasi digital (Faiza dkk., 2024).

Perkembangan pendidikan di era digital menunjukkan perubahan signifikan dalam cara belajar dan mengajar seiring dengan pemanfaatan teknologi informasi yang semakin luas, namun implementasinya di sekolah dan perguruan tinggi masih menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur, kesiapan tenaga pendidik, serta kesenjangan akses teknologi yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran digital (Fairi et al., 2025). Salah satu tantangan utama adalah dominannya model pembelajaran konvensional yang masih digunakan di banyak lembaga pendidikan, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar menjadi rendah (Maula dkk., 2025). Model ceramah tradisional sering kali menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena pendekatan yang dominan satu arah dan minimnya variasi media atau aktivitas peserta didik, sementara model pembelajaran inovatif berbasis aktivitas terbukti lebih mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa secara signifikan dalam kelas (Pasaribu & Hutagol, 2025). Selain itu, hambatan signifikan dalam pembelajaran modern adalah ketidaksiapan sistem pendidikan dalam pemanfaatan teknologi secara optimal (Afrinatonni dkk., 2025). Walaupun teknologi seperti media pembelajaran digital, website interaktif, dan platform e-learning terus berkembang, adopsinya belum merata di seluruh institusi pendidikan karena masih terdapat kendala signifikan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, rendahnya kompetensi digital di kalangan pendidik dan siswa, serta kurangnya dukungan pelatihan berkelanjutan yang efektif untuk tenaga pendidik (Astari & Yulianto, 2025). Kondisi ini menyebabkan teknologi yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh (A. A. Sari dkk., 2024).

Hambatan berikutnya adalah beragamnya karakteristik peserta didik, baik dari segi kemampuan akademik, gaya belajar, maupun akses terhadap teknologi, sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang adaptif dan diferensiatif (Afrinatonni dkk., 2025). Banyak pendidik masih kesulitan mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan individu siswa karena beban kerja administratif dan waktu yang terbatas, serta rendahnya literasi digital yang dimiliki oleh sebagian guru dan siswa (A. A. Sari dkk., 2024). Kurangnya penyesuaian pembelajaran terhadap kebutuhan individual siswa menjadi salah satu faktor yang memperlambat pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif di era digital ini (Afrinatonni dkk., 2025).

Salah satu unsur penting dalam keberhasilan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami (Rofiqoh & Khairani, 2024). Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan informasi yang diberikan guru dengan pemahaman yang dibangun oleh peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Nyoman dkk., 2022). Dalam praktiknya, media pembelajaran dapat mencakup berbagai bentuk seperti teks, gambar, video, animasi, dan platform digital interaktif yang dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media multimedia yang terintegrasi mampu memperkaya pengalaman belajar serta mendukung interaksi antara peserta didik dan konten pembelajaran (Faiza & Wardhani, 2024).

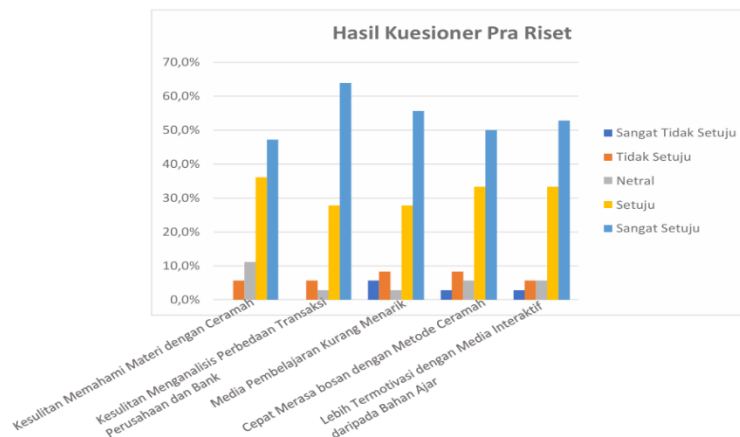
Seiring perkembangan teknologi, muncul kebutuhan akan media pembelajaran interaktif, yaitu media yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi langsung melalui aktivitas seperti eksplorasi, diskusi, simulasi, maupun latihan soal berbasis digital (Safitri dkk.,

2025). Media interaktif terbukti meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Matos dkk., 2025). Pembelajaran interaktif sangat penting terutama pada materi yang membutuhkan pemahaman langkah demi langkah, seperti materi akuntansi (Firiana & Sumaryati, 2025).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasi memiliki tujuan mempersiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan kerja sesuai bidang keahliannya (Nasikh, 2023). Di SMK, mata pelajaran Akuntansi Keuangan membutuhkan media yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu

menggambarkan proses kerja akuntansi secara praktis dan aplikatif (Indriai & Rochmawati, 2025). Salah satu materi akuntansi yang dianggap kompleks adalah rekonsiliasi bank, karena peserta didik harus mampu menganalisis perbedaan antara transaksi perusahaan dan transaksi bank serta melakukan penyesuaian terhadap saldo yang tercatat (Ni'mah & Rochmawati, 2021).

Peneliti telah melakukan pra riset untuk menganalisis permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata Pelajaran akuntansi keuangan materi rekonsiliasi bank. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan sebelumnya oleh peneliti didapatkan hasil pra riset sebagai berikut



Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Pra Riset

Berdasarkan hasil pra riset diatas menunjukkan :

1. Sebanyak 83,3% peserta didik menyatakan mengalami kesulitan memahami materi apabila pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah.
2. Sebanyak 91,7% peserta didik mengalami kesulitan dalam menganalisis perbedaan antara transaksi perusahaan dan transaksi bank.
3. Sebanyak 83,4% peserta didik menilai bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang menarik.
4. Sebanyak 83,3% peserta didik mengaku cepat merasa bosan apabila pembelajaran didominasi oleh metode ceramah.
5. Sebanyak 86,1% peserta didik menyatakan lebih termotivasi belajar

jika menggunakan media interaktif dibandingkan hanya menggunakan bahan ajar yang didominasi oleh teks

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses rekonsiliasi bank secara jelas, runtut, dan interaktif. Penelitian mengenai pemanfaatan media digital dan website dalam pembelajaran terus berkembang, termasuk penggunaan platform seperti Wix. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media berbasis website dan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar peserta didik. Namun, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis website Wix pada materi akuntansi, khususnya rekonsiliasi bank di SMK, masih

sangat terbatas dan belum banyak dikaji secara spesifik.

Kebaruan yang ditawarkan oleh penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website Wix yang dirancang khusus untuk materi rekonsiliasi bank di SMK, sehingga sesuai dengan karakteristik peserta didik vokasi dan kebutuhan pembelajaran praktik akuntansi.
2. Penyajian materi rekonsiliasi bank secara visual, runtut, dan interaktif melalui integrasi teks, gambar, video, simulasi sederhana, dan kuis digital dalam satu platform website.
3. Pemanfaatan fitur interaktif Wix, seperti live chat, untuk mendorong pembelajaran dua arah dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar.
4. Evaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis Wix secara empiris terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada materi rekonsiliasi bank.

Dengan kebaruan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran akuntansi di SMK, khususnya pada materi rekonsiliasi bank, serta mendukung pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

Hasil ulangan harian pun menunjukkan bahwa 62,86% peserta didik memperoleh nilai di bawah KKTP yaitu nilai dibawah 75, yang memperkuat indikasi bahwa media dan metode pembelajaran yang digunakan belum cukup menarik bagi peserta didik dan belum mampu menciptakan pembelajaran yang mendorong keaktifan serta antusiasme siswa.

Adapun kendala pembelajaran akuntansi di SMK Negeri 4 Surabaya tidak hanya berasal dari kompleksitas materi, tetapi juga dari kurangnya media yang mampu memvisualisasikan proses rekonsiliasi bank secara runtut dan interaktif. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik kesulitan membangun pemahaman yang utuh karena mereka tidak dapat melihat langkah-langkah

rekonsiliasi secara konkret. Hasil wawancara dengan guru Akuntansi Keuangan menunjukkan bahwa pembelajaran saat ini masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah sehingga membuat peserta didik cepat bosan dan kurang terlibat aktif. Guru memang telah menggunakan media seperti PowerPoint dan buku paket, namun media tersebut belum memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi maupun melakukan eksplorasi mandiri. Guru juga menambahkan bahwa peserta didik sebenarnya lebih antusias jika pembelajaran dikemas dua arah dengan melibatkan aktivitas interaktif.

Situasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang tersedia belum cukup menarik untuk membangun minat belajar peserta didik, terutama dalam materi yang kompleks seperti rekonsiliasi bank. Padahal fasilitas sekolah seperti laboratorium komputer, LCD, jaringan Wi-Fi, dan smartphone siswa sudah sangat mendukung untuk diterapkannya media berbasis digital. Selain itu, perkembangan teknologi saat ini mendorong terjadinya pergeseran dari pembelajaran manual menuju pembelajaran paperless, yaitu mengurangi penggunaan kertas dan beralih ke sistem digital berbasis website yang lebih praktis dan efisien (Isro dkk., 2024).

Salah satu solusi yang relevan adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website Wix. Wix merupakan platform pembuatan website (website builder) yang menawarkan kemudahan dalam menyusun halaman, menambahkan elemen interaktif, serta mengintegrasikan gambar, video, animasi, hingga kuis digital tanpa memerlukan kemampuan coding (Fajriah dkk., 2025). Wix juga mendukung akses melalui perangkat apa pun sehingga mempermudah peserta didik untuk belajar menggunakan komputer maupun smartphone (Umamah dkk., 2023).

Wix memiliki beberapa keunggulan, antara lain tampilan yang menarik, fitur interaktif, kemampuan menambahkan simulasi sederhana, serta integrasi konten multimedia (Suriansyah & Indrawati, 2022).

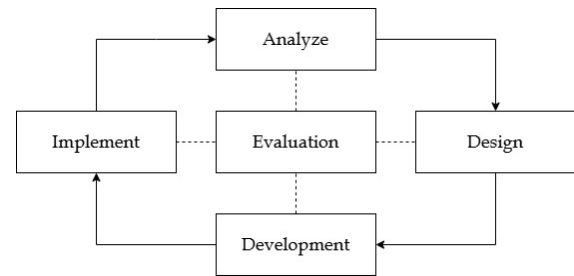
Sehingga dapat membantu memvisualisasikan materi akuntansi seperti rekonsiliasi bank dengan lebih jelas. Selain itu, Wix menyediakan fitur *live chat* (Hamdi & Maita, 2022). Fitur *live chat* yang memungkinkan guru berinteraksi langsung dengan peserta didik, memberikan tanggapan secara real time, dan memfasilitasi diskusi selama proses pembelajaran berlangsung sehingga mendorong interaktivitas yang lebih tinggi (Broadbent & Lodge, 2021). Keunggulan ini sangat mendukung kebutuhan pembelajaran yang aktif, dua arah, dan menarik bagi peserta didik.

Dengan melihat kebutuhan pembelajaran, kondisi peserta didik, serta potensi teknologi digital yang tersedia, maka pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website Wix pada materi rekonsiliasi bank di SMK Negeri 4 Surabaya dipandang penting untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan belajar, dan kualitas pembelajaran akuntansi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Model penelitian ini merupakan penelitian dalam bidang Pendidikan yang berfokus pada produk yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan, pendekatan ini dikembangkan oleh Borg and Gall pada tahun 1980-an (Waruru, 2024). Penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan mengembangkan suatu produk atau dapat diartikan juga sebagai kegiatan untuk menyempurnakan suatu produk sehingga dapat dipertanggung jawabkan (Ritonga dkk., 2022). Melalui penelitian *Research and Development* (R&D) dapat menyelesaikan masalah pendidikan sehingga pendidikan dapat lebih inovatif melalui pengembangan dan pengaplikasian media yang tepat (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dikemukakan oleh Reiser & Mollenda sekitar tahun 1990-an (Indriai & Rochmawati, 2025). Model pengembangan ADDIE mencakup lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design*

(desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Setiawan dkk., 2021). Pemilihan model pengembangan ini didasarkan karena model ini sederhana, interaktif, sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran (Puspitasari & Rochmawati, 2022). Skema desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Sumber : Hidayat dkk., (2021)

Gambar 1 Skema Model Pengembangan ADDIE

Namun, karena peneliti berfokus pada produk yang dikembangkan, penelitian ini hanya terbatas pada tahap pengembangan. Peneliti berikutnya diharapkan untuk melanjutkan tahap implementasi.

Tahap analisis difokuskan pada identifikasi permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah terkait penggunaan media pembelajaran serta kesesuaiannya dengan kebutuhan peserta didik. Apabila media yang digunakan belum relevan, maka dilakukan analisis sebagai dasar penentuan solusi berupa pengembangan produk yang mendukung proses pembelajaran. Tahap ini meliputi tiga kegiatan, yaitu: (1) analisis kinerja melalui observasi pembelajaran untuk menilai interaksi guru dan peserta didik serta penggunaan media, yang diperkuat dengan wawancara guru guna mengetahui kendala dan strategi pembelajaran; (2) analisis kebutuhan peserta didik melalui observasi, penyebaran kuesioner, dan analisis hasil belajar; serta (3) perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar dan indikator materi sebagai landasan pengembangan media.

Tahap desain diawali dengan penetapan tujuan pembelajaran, perancangan konsep dan tampilan produk, perancangan video ilustrasi serta

penyusunan materi dan soal pendukung yang akan digunakan (Puspitasari & Rochmawati, 2022). Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan produk, dilanjutkan dengan proses telaah dan validasi oleh ahli materi, bahasa, dan media. Masukan dari para ahli dianalisis untuk melakukan revisi produk hingga diperoleh hasil yang optimal, kemudian dilakukan uji coba terbatas. Proses validasi dan revisi dapat dilakukan lebih dari satu kali sampai diperoleh produk akhir yang layak.

Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan media secara langsung dalam pembelajaran, dengan guru sebagai fasilitator untuk menguji efektivitas produk dalam situasi nyata. Kegiatan ini disertai evaluasi awal guna memperoleh umpan balik sebagai dasar perbaikan atau pengembangan lanjutan (Puspitasari & Rochmawati, 2022). Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki setelah implementasi melalui analisis data angket dari para ahli dan peserta didik.

Subjek penelitian meliputi ahli materi (dosen dan guru), ahli Bahasa (dosen dan guru), ahli media (dosen dan guru), serta 34 peserta didik kelas XI AKL 3 SMK Negeri 4 Surabaya. Data yang digunakan terdiri atas data primer berupa hasil telaah, validasi ahli, dan angket respon peserta didik, serta data sekunder yang bersumber dari literatur pendukung seperti jurnal, buku, dan penelitian terdahulu (Indriai & Rochmawati, 2025). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Angket terbuka digunakan untuk memperoleh masukan dari para ahli, sedangkan angket tertutup digunakan untuk mengukur kelayakan media dan respon peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, di mana data kualitatif digunakan sebagai dasar perbaikan media, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert untuk validasi dan skala Guttman untuk respon peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis wix pada elemen akuntansi keuangan materi rekonsiliasi bank di SMK Negeri 4 Surabaya

Proses pengembangan media interaktif berbasis website wix pada elemen akuntansi keuangan materi rekonsiliasi bank di SMK Negeri 4 Surabaya dilakukan dengan menggunakan pengembangan ADDIE. Pemilihan model ini didasarkan pada karakteristiknya yang sistematis, fleksibel, dan mudah diadaptasi, sehingga sangat sesuai untuk proses pengembangan media pembelajaran. Hal ini sesuai pendapat Puspitasari & Rochmawati, (2022) bahwa penerapan model pengembangan ADDIE ini harus dilakukan secara runtut sehingga dapat menciptakan produk yang baik, efektif serta efisien yang sesuai dengan harapan. Pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website wix pada materi rekonsiliasi bank.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website wix dilakukan karena berdasarkan riset awal penelitian ditemukan bahwa di SMK Negeri 4 Surabaya masih belum ada media yang mampu memvisualkan proses rekonsiliasi bank secara runtut dan interaktif. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik kesulitan membangun pemahaman yang utuh. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik ditemukan bahwa peserta didik menyatakan mengalami kesulitan memahami materi rekonsiliasi bank kesulitan tersebut karena peserta didik merasa bingung dalam menganalisis perbedaan antara transaksi perusahaan dan transaksi bank. Hal ini diperkuat oleh wawancara dengan guru akuntansi keuangan yang menyatakan bahwa sebenarnya peserta didik lebih semangat dan termotivasi untuk belajar jika menggunakan media interaktif sehingga dapat mempermudah mereka untuk memahami materi. Penelitian oleh Ni'mah & Rochmawati, (2021) menyatakan bahwa salah satu materi akuntansi yang dianggap kompleks adalah rekonsiliasi bank, karena peserta didik harus mampu menganalisis

perbedaan antara transaksi perusahaan dan transaksi bank serta melakukan penyesuaian terhadap saldo yang tercatat. Maka dari itu diperlukan media yang sesuai untuk mendukung peningkatan pemahaman serta interaksi siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian Jafnihirida dkk. (2023) bahwa pemilihan media interaktif yang sesuai dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efisiensi pengajaran serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih baik dan mendorong siswa aktif serta kolaboratif selama proses pembelajaran.

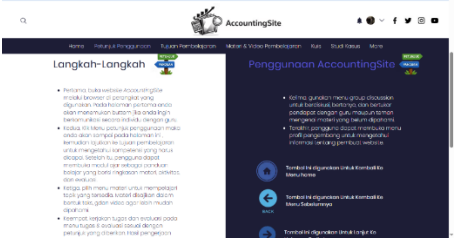
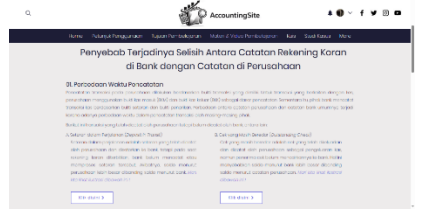
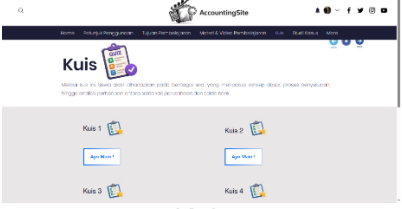
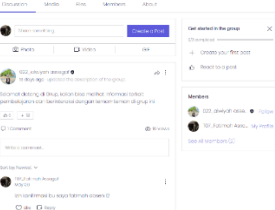
Sedangkan dari sisi media yang digunakan dalam proses pembelajaran guru memang telah menggunakan media seperti PowerPoint dan buku paket, namun media tersebut belum memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi maupun melakukan eksplorasi mandiri. Padahal fasilitas sekolah seperti laboratorium komputer, LCD, jaringan Wi-Fi, dan smartphone siswa sudah sangat mendukung untuk diterapkannya media berbasis digital. Padahal peserta didik membutuhkan media yang mampu menciptakan pembelajaran yang mendorong keaktifan serta antusiasme siswa. Oleh karena itu, untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 diperlukan pengembangan media berbasis teknologi yang praktis dan interaktif, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dalam berpikir kritis, berkolaborasi, berkreasi, serta berkomunikasi secara efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian Putri dkk., (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan baik. Sejalan dengan pendapat tersebut Hayya', (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna bagi siswa melalui elemen-elemen multimedia seperti animasi, gambar, video dan simulasi.

Sebagai tindak lanjut dari urgensi tersebut, tahap desain diawali dengan penyusunan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar. Materi disusun ke dalam tiga bagian utama, yaitu konsep persediaan, pencatatan persediaan, dan perhitungan persediaan. Berdasarkan materi tersebut, peneliti kemudian menyusun storyboard yang memuat struktur tampilan serta alur navigasi media. Rancangan ini mencakup beberapa komponen, yaitu beranda, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, menu utama, materi, simulasi, kuis, latihan soal, profil, dan penutup. Storyboard disusun untuk memastikan alur pembelajaran berlangsung secara sistematis dan interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pada tahap pengembangan, media interaktif dibuat menggunakan platform Wix dengan mengintegrasikan teks, visual, tombol navigasi, serta berbagai elemen interaktif lainnya. Pemilihan ilustrasi dan warna dilakukan untuk meningkatkan daya tarik visual sekaligus membantu memperjelas konsep materi yang kompleks. Produk awal yang dihasilkan kemudian melalui tahap telaah oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil telaah menunjukkan adanya beberapa saran perbaikan, di antaranya dari ahli materi yang menyarankan penambahan soal serta penyempurnaan petunjuk penyajian isi. Ahli bahasa memberikan masukan terkait penggunaan struktur kalimat dan penempatan petunjuk, sedangkan ahli media merekomendasikan penyederhanaan tampilan serta pengurangan elemen grafis yang kurang mendukung pemahaman.

Seluruh masukan tersebut dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Setelah proses revisi selesai, produk kemudian divalidasi oleh para ahli guna menilai tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Table 1 Hasil Produk Website Interaktif Wix

 Beranda	 Petunjuk Penggunaan
 Tujuan Pembelajaran	 Materi dan Video Pembelajaran
 Kuis	 Studi Kasus
 My Group	 Profil Pengembang
https://alwiyahassegaf01.wixsite.com/accountingsite Link Media	

Tahap implementasi awal dilaksanakan melalui uji coba terbatas yang melibatkan 34 peserta didik kelas XI AK 3 SMK Negeri 4 Surabaya. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik diarahkan untuk mengakses media secara mandiri menggunakan perangkat smartphone masing-masing dengan memanfaatkan berbagai fitur utama, seperti materi pembelajaran, video ilustrasi, simulasi kasus, kuis, dan soal post-test. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti memberikan penjelasan mengenai latar belakang pengembangan media, cara penggunaan, serta navigasi fitur interaktif yang tersedia.

Berdasarkan hasil angket yang diisi setelah kegiatan, diperoleh rata-rata

respon peserta didik sebesar 99%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran diterima dengan sangat baik. Peserta didik menilai media tersebut menarik, mudah digunakan, serta membantu dalam memahami materi rekonsiliasi bank yang dianggap cukup kompleks. Proses evaluasi media dilakukan secara bertahap, dimulai dari validasi oleh para ahli sebagai evaluasi awal hingga uji coba kepada pengguna untuk menilai tingkat keterterimaan dan kemanfaatan media secara praktis. Keterlibatan para ahli dalam proses pengembangan terbukti mampu meningkatkan kualitas produk secara menyeluruh.

Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis wix pada elemen akuntansi keuangan materi rekonsiliasi bank di SMK Negeri 4 Surabaya

Validasi oleh para ahli merupakan Langkah penting dalam mengembangkan media pembelajaran untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan layak dari segi materi dan media serta sesuai tujuan, karakteristik dan standar yang ditetapkan (Puspita & Rochmawati, 2022). Pada penelitian ini melibatkan ahli materi, bahasa dan media yang mengkaji secara menyeluruh dari segi isi akademik, tata bahasa hingga interaktivitas dan kenyamanan pengguna. Para ahli yang terlibat membantu mengidentifikasi kekurangan sejak awal sehingga perbaikan dapat dilakukan secara tepat. Temuan ini

sejalan dengan Syahri, dkk. (2021) bahwa keterlibatan ahli dalam evaluasi media sangat penting dan terbukti efektif meningkatkan kualitas desain secara keseluruhan dan berpotensi lebih baik dalam memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Dukungan serupa juga disampaikan oleh Rohayati, dkk. (2022) yang menyatakan bahwa kualitas media pembelajaran, termasuk kelengkapan materi dan peran ahli dalam pengembangan, memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap efektivitas media tersebut dalam mendukung proses belajar dengan demikian, validasi oleh para ahli menjadi indikator penting dalam menentukan kelayakan dan keberfungsian media sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Table 2 Rekap Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	%	Kategori
Ahli Materi			
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	96%	Sangat Layak
2.	Kualitas Teknis	100%	Sangat Layak
Ahli Bahasa			
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	86%	Sangat Layak
2.	Kualitas Instruksional	88%	Sangat Layak
3.	Kualitas Teknis	80%	Layak
Ahli Media			
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	94%	Sangat Layak
2.	Kualitas Instruksional	98%	Sangat Layak
3.	Kualitas Teknis	92%	Sangat Layak

Data diolah Oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil validasi, seluruh aspek memperoleh kategori cukup layak hingga sangat layak menunjukkan bahwa media ini telah dalam hal isi, bahasa, dan teknis. Hasil ahli materi menunjukkan bahwa materi dan tampilan yang disusun tidak hanya sesuai dengan capaian pembelajaran, tetapi juga relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Ahli materi juga menegaskan bahwa konten yang disajikan telah kontekstual serta mendukung ketercapaian kompetensi, termasuk dalam menyampaikan konsep, pencatatan dan perhitungan rekonsiliasi bank. Aspek Teknis pun dinilai mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik karena

menggabungkan unsur visual dan interaksi langsung. Temuan ini sejalan dengan A.K. Putri & Susilowibowo (2023) yang menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan dengan pendekatan sistematis, serta divalidasi oleh ahli, lebih menarik minat belajar dan mampu meningkatkan pemahaman materi akuntansi yang kompleks

Dari sisi kebahasaan, media telah memenuhi kaidah penggunaan bahasa yang berlaku dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penempatan istilah asing yang dicetak miring, serta penggunaan kalimat efektif, menjadi factor pendukung keterbacaan konten. Hal ini sejalan dengan prinsip kebahasaan dalam pengembangan

media edukatif, Dimana bahasa harus komunikatif, konsisten, dan kontekstual untuk mendukung pemahaman mendalam. Himah dkk, (2022) juga menekankan pentingnya penggunaan bahasa sederhana, jelas, dan mudah dipahami sebagai kunci untuk memahami materi secara visual. Hal ini sejalan dengan penelitian A.K. Putri & Susilowibowo (2023) yang menyatakan bahwa aspek kebahasaan merupakan komponen krusial dalam pengembangan media berbasis web karena berdampak langsung terhadap pemahaman konsep oleh peserta didik, khususnya dalam bidang akuntansi.

Sementara itu, dari segi tampilan dan teknis validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa media interaktif berbasis websute wix ini telah dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan, daya Tarik visual, serta interaksi yang mendukung proses pembelajaran. Ilustrasi, ikon, dan navigasi disesuaikan dengan konten dan fungsi, serta tidak membingungkan pengguna. Penataan layout dibuat sederhana namun menarik, sehingga peserta didik dapat mengakses informasi secara efisien tanpa merasa kebingungan. Penataan visual yang rapi dan fungsional sangat penting dalam pengembangan media, karena dapat meningkatkan focus belajar serta mendorong keterlibatan pengguna (Syahri dkk, 2021).

Secara keseluruhan, validasi oleh ketiga ahli menunjukkan bahwa media interaktif berbasis websitw wix telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi, bahasa, hingga tampilan visual. Kelayakan ini selaras dengan tuntutan pembelajaran abad 21, yang menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Dengan demikian media interaktif berbasis website wix pada elemen akuntansi keuangan materi rekonsiliasi bank di SMK Negeri 4 Surabaya dapat disimpulkan layak dan sesuai untuk dipergunakan Ketika belajar mengajar.

Respon peserta didik terkait media pembelajaran interaktif berbasis wix pada elemen akuntansi keuangan

materi rekonsiliasi bank di SMK Negeri 4 Surabaya

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, dilakukan percobaan terbatas kepada 34 peserta didik kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga di SMK Negeri 4 Surabaya. Mengukur respon peserta didik menjadi langkah penting karena dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengalaman penggunaan media selama pembelajaran. Penilaian ini mencakup sejauh mana peserta didik memahami materi, merasakan manfaat, menilai, dan berinteraksi langsung dengan media. Hal ini sejalan dengan Rohayati dkk. (2022) yang menyatakan pengukuran respon peserta didik dianggap penting untuk memastikan kualitas media dan keberlanjutannya. Berdasarkan hasil angket yang dianalisis, respon peserta didik terhadap media interaktif website wix menunjukkan kecenderungan yang sangat baik di semua aspek.

Pada aspek teknis, peserta didik menunjukkan penerimaan yang sangat baik terhadap media. Mereka merasa media ini membantu memahami materi rekonsiliasi bank yang kompleks, terutama karena materi disajikan dalam bentuk visual dan latihan soal interaktif. Penyajian yang kaya fitur tersebut membuat mereka lebih mudah menyerap informasi tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru. Temuan ini diperkuat oleh Nursaya'bani, dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keterampilan literasi peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti website wix mampu mendukung proses belajar secara menyeluruh, tidak hanya dari sisi konten, tetapi juga keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Pada aspek kualitas teknis yaitu tampilan, peserta didik menilai bahwa desain media sangat menarik dan mendukung proses belajar. Warna yang seimbang, ilustrasi yang informatif, serta layout navigasi yang intuitif menjadikan tampilan media tidak hanya enak dilihat, tetapi juga memudahkan interaksi. Kesan visual ini turut membentuk suasana belajar

yang lebih nyaman dan menyenangkan. Penataan elemen visual yang tertata rapi dan fungsional dalam media pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung (Syahri, dkk., 2021).

Dari aspek kelengkapan isi, peserta didik merasakan bahwa alur materi dalam media disusun dengan jelas dan tidak membosankan. Fitur interaktif seperti video ilustrasi, kuis dan diskusi online membuat pembelajaran terasa lebih hidup dan mendorong keterlibatan aktif. Penyajian yang variatif ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Romualdi, dkk. (2023) menyebutkan bahwa peserta didik mampu mengingat hingga 80% informasi yang dilihat, didengar dan dilakukan secara bersamaan. Penyajian seperti ini memperkuat daya serap informasi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh.

Secara keseluruhan, media interaktif berbasis website wix menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menang secara tampilan, tetapi juga efektif dari segi kualitas isis, kualitas instruksional dan kualitas teknis. Hasil analisis membuktikan bahwa dengan rata-rata keseluruhan 99% dari respon peserta didik, berarti media tersebut "Sangat Baik" untuk dipergunakan dan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pengukuran respon ini memberikan bukti bahwa media dapat digunakan secara praktis dan berkelanjutan, mendukung pembelajaran yang relevan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian V. A. Putra & Susanti (2024) yang memperoleh rata-rata respon peserta didik sebesar 98% yang menunjukkan bahwa media ini tidak hanya disukai, tetapi juga efektif dalam mendorong partisipasi dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran berbasis digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh tahapan dari proses pengembangan hingga uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website Wix pada elemen akuntansi keuangan

materi rekonsiliasi bank di SMK Negeri 4 Surabaya dikembangkan menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi, media, dan bahasa. Respon peserta didik juga menunjukkan kategori sangat baik, sehingga media dinilai efektif, menarik, dan mudah digunakan.

Pengembangan media ini memberikan implikasi nyata dalam pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu yang menarik dan interaktif sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas dan tidak membosankan. Media ini juga mendukung pembelajaran mandiri melalui penyajian materi visual dan latihan soal interaktif yang membantu pemahaman konsep. Selain itu, media berbasis Wix turut mendukung keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan, disarankan agar peneliti selanjutnya melakukan penelitian eksperimen untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Pengembangan media juga dapat diperluas pada materi akuntansi lainnya. Selain itu, karena penelitian ini terbatas pada satu sekolah, uji coba di sekolah lain perlu dilakukan untuk mengetahui efektivitas media secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- afrinatoni Et Al. (2025). Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pembelajaran: Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia Volume, 4*, 560–567.
- Astari, & Yulianto, D. (2025). Bridging The Digital Divide In Education : Disparities In Google Classroom Utilization And Technical Challenges Among Urban And Rural Teachers. *Journal Of Education Technology*, 9(2), 258–270.
- Broadbent, J., & Lodge, J. (2021). Use Of Live Chat In Higher Education To Support Self - Regulated Help Seeking Behaviours : A Comparison Of Online And Blended Learner

- Perspectives. *International Journal Of Educational Technology In Higher Education*.
<https://doi.org/10.1186/S41239-021-00253-2>
- Fairi, N. N. Et Al. (2025). Challenges And Opportunities In Implementing A Digital Curriculum In Schools: A Perspective On Teacher Readiness , Infrastructure , And Students ' Learning Behavior. *Tofedu: The Future Of Education Journal*, 4(8), 4679–4684.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21 : Membangun Generasi. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(12).
- Fajriah, S. N. Et Al. (2025). Developing Digital Microlearning Content On Reaction Rates Using Wix For Senior High School. *Journal Of Educational Management And Learning*, Vol. 3, No, 11–21.
<https://doi.org/10.60084/Jeml.V3i1.281>
- Firiana, Y., & Sumaryati, S. (2025). Choose And Play: Interactive To Facilitate Engagement In Basic Accounting Learning. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(1), 114–126.
- Hamdi, F. S., & Maita, I. (2022). Website Development Training Using Wix For Personal Blogs For Students Of Sman 2 Gunung Talang. *Consen: Indonesian Journal Of Community Services And Engagement Journal*, 2(November), 76–81.
- Hayya', L. A. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan. *Digital Journal Of Universitas Muhammadiyah Kotabumi (Umko)*.
- Hidayat, F. Et Al. (2021). *Model Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis , Design , Development , Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning*. 28–37.
- Indriai, L., & Rochmawati. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Dalam Materi Pencatatan Persediaan Kelas Xi Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 13(1), 32–43.
- Isro, L. Et Al. (2024). Implementing A Paperless Lecture Learning Strategy At Tulungagung University To Support The Sdgs In The Era Of Society 5 . 0. *International Journal Of Social Science, Education, Communication Adn Economics*, 3(3), 993–1000.
- Jafnihirida, L. Et Al. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. 3, 227–239.
- Matos, G. A. Et Al. (2025). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Vidio Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. 9, 3564–3569.
- Maula, A. R. Et Al. (2025). Transformasi Media Pembelajaran Di Era Digital : Peluang Dan Tantangan. *University Of Darussalam Gontor Journal*, 4, 5491–5500.
- Nasikh, F. (2023). *Overcoming The Challenges Of Vocational Education In Indonesian Smk: Ideas On Curriculum Improvement , Teaching Quality , And English Language Teaching*. 3(3), 243–252.
<https://doi.org/10.58737/Jpled.V3i3.226>
- Ni'mah, A., & Rochmawati. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Menggunakan Metode Pq4r. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(1), 1–10.
- Nyoman, N. Et Al. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Ips Pada Materi Kenampakan Alam*. 6(2), 202–213.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidika, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pasaribu, S., & Hutagol, N. S. M. (2025). Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Di Sekolah Menengah : Kajian Teoritis Dan Implikasinya Dalam Modern Menggunakan Model Pembelajaran Pbl (Problem Based-

- Learning). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 8, 8440–8445.
- Pristiwanti, D. (2022). *Pengertian Pendidikan*. 4, 7911–7915.
- Puspitasari, A. H., & Rochmawati. (2022). Pengembangan Spin Game Berbasis Power Point Sebagai Media Evaluasi Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 5(3), 239–247.
- Putri, D. N. S. Et Al. (2022). *Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 2(2), 365–376.
- Ritonga, A. P. Et Al. (2022). *Pengembangan Bahan Ajaran Media*. 1(3), 343–348.
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 63–71.
- Safitri, D. Et Al. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Digital Dalam Pendidikan : Tinjauan*. 6(1), 1714–1721.
- Sari, A. A. Et Al. (2024). Tantangan Dan Peluang Implementasi Teknologi Dalam Manajemen Pendidikan Di Era Digital Atikah. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(6), 196–204.
- Setiawan, H. R. Et Al. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam. *Jurnal Kumoaran Fisika*, 4(2), 112–119.
- Suriansyah, E., & Indrawati, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. 2(2), 202–215. <https://doi.org/10.17977/Um066v2i2.2022p202-215>
- Umamah, C. Et Al. (2023). The Effectiveness And Practicality Of Web-Based Learning Media With Wix Platform In Vocational High Schools. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(1), 115–126. <https://doi.org/10.26618/jpf.v11i1.9720>
- Waruru, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.