

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA SUSTAINABILITY DINREK (DIGITAL INTERAKTIF REKONSILIASI) DALAM MATERI PEMBELAJARAN REKONSILIASI BANK

Neha Nermi Rambe¹, Nurnaziah², Najwa Adilla Asya³, Nur Shandy Layla Ritonga⁴, Jabal Ahsan⁵

Universitas Negeri Medan, Medan^{1,2,3,4,5}

e-mail: neharambe.7233142004@mhs.unimed.ac.id¹,
nurnaziah.7231142001@mhs.unimed.ac.id², juwaasya.7233142011@mhs.unimed.ac.id³,
laylaritonga.7231142017@mhs.unimed.ac.id⁴, jabal.ahsan@gmail.com⁵

Diterima: 24/08/2026; Direvisi: 28/08/2026; Diterbitkan: 07/09/2026

ABSTRAK

Pembelajaran rekonsiliasi bank di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih cenderung menggunakan media konvensional yang bersifat statis dan monoton, sehingga dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dan kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif DINREK (Digital Interaktif Rekonsiliasi) berbasis Google Sites dengan prinsip sustainability sebagai media pembelajaran pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Produk dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai media dan aplikasi pembelajaran ke dalam satu platform Google Sites untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan berkelanjutan. Kelayakan produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan uji respons dilakukan kepada 15 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif DINREK memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 88% dengan kategori layak, validasi ahli media sebesar 98% dengan kategori sangat layak, serta respons peserta didik sebesar 98% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif DINREK berbasis Google Sites dinyatakan layak dan memperoleh respons yang sangat baik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dan berkelanjutan pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Google Sites, Rekonsiliasi Bank, ADDIE, Sustainability.*

ABSTRACT

Bank reconciliation learning in Vocational High Schools (SMK) still tends to rely on conventional, static, and monotonous learning media, which may result in low student engagement and difficulties in understanding abstract concepts. This study aimed to develop DINREK (Digital Interaktif Rekonsiliasi), an interactive multimedia based on Google Sites and incorporating sustainability principles as a learning medium for bank reconciliation material in Grade XI Accounting at a Vocational High School. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The product was developed by integrating various learning media and applications into a single Google Sites platform to create an interactive and sustainable learning experience. Product feasibility was validated by material and media experts, while the student response test involved 15 Grade XI Accounting students. The results showed that the DINREK interactive multimedia obtained an

Copyright (c) 2026 EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran

 <https://doi.org/10.51878/educational.v6i4.15382>

88% validation score from the material expert in the feasible category, a 98% validation score from the media expert in the very feasible category, and a 98% student response score in the very good category. Based on these results, the DINREK interactive multimedia based on Google Sites is considered feasible and received very positive responses, indicating its potential for use as an interactive and sustainable learning medium for bank reconciliation material in Grade XI Accounting at a Vocational High School.

Keywords: *Interactive Multimedia, Google Sites, Bank Reconciliation, ADDIE Model, Sustainability.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada mata pelajaran akuntansi keuangan, memiliki karakteristik materi yang menuntut kemampuan prosedural, analitis, ketelitian, dan pemahaman konsep. Salah satu kompetensi penting yang perlu dikuasai peserta didik kelas XI Akuntansi adalah rekonsiliasi bank, yaitu proses pencocokan antara catatan kas perusahaan dengan laporan atau catatan transaksi dari pihak bank. Materi rekonsiliasi bank tidak hanya menuntut peserta didik memahami konsep, tetapi juga mengharuskan mereka mampu mengidentifikasi penyebab perbedaan saldo, menganalisis transaksi, dan menentukan perlakuan akuntansi secara tepat. Karakteristik tersebut menyebabkan pembelajaran rekonsiliasi bank memerlukan penyajian materi yang sistematis, kontekstual, dan mampu memvisualisasikan tahapan penyelesaian secara jelas. Permasalahan pemahaman terhadap materi tersebut juga terlihat dalam pengembangan modul rekonsiliasi bank di SMK, yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami proses penyelesaian secara lebih terstruktur (Warneri & Ramadhan, 2023).

Secara ideal, pembelajaran rekonsiliasi bank seharusnya memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengamati proses, melakukan latihan, mengeksplorasi materi, serta memperoleh umpan balik terhadap jawaban yang diberikan. Namun, kondisi pembelajaran yang berlangsung di sekolah masih menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan tersebut dengan media pembelajaran yang digunakan. Media konvensional seperti buku teks, modul cetak, dan penyampaian materi melalui ceramah cenderung bersifat statis serta memberikan ruang interaksi yang terbatas antara peserta didik dan materi pembelajaran. Media konvensional tetap memiliki fungsi dalam mendukung proses pembelajaran, tetapi karakteristiknya perlu disesuaikan dengan tuntutan pembelajaran yang semakin membutuhkan fleksibilitas, interaktivitas, dan pemanfaatan teknologi digital (Yuniarti et al., 2023). Penggunaan media konvensional dalam pembelajaran juga tidak selalu mampu mengatasi permasalahan belajar apabila media tersebut tidak dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik (Hutapea et al., 2023).

Permasalahan tersebut semakin terlihat pada pembelajaran rekonsiliasi bank karena peserta didik harus memahami hubungan antara catatan perusahaan dan laporan bank melalui serangkaian tahapan yang saling berkaitan. Penyajian materi yang hanya mengandalkan penjelasan lisan dan bahan tertulis dapat menyebabkan peserta didik kesulitan membayangkan proses rekonsiliasi, terutama ketika harus menentukan penyebab perbedaan saldo dan perlakuan terhadap transaksi yang belum tercatat pada salah satu pihak. Kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dan munculnya rasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung secara monoton. Penelitian mengenai pengembangan media pada materi rekonsiliasi bank menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media yang lebih interaktif menjadi penting karena peserta didik memerlukan penyajian materi dan latihan yang dapat membantu mereka memahami konsep sekaligus prosedur penyelesaian (Amelia & Arif, 2025).

Kebutuhan terhadap penguasaan rekonsiliasi bank juga diperkuat oleh kegiatan edukasi pengendalian kas dan rekonsiliasi bank bagi siswa SMK yang menunjukkan pentingnya pemberian pemahaman praktis mengenai pengelolaan kas dan proses rekonsiliasi dalam konteks pembelajaran kejuruan (Azzahro & Yanti, 2026).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan tersebut adalah pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran. Multimedia interaktif memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, video, animasi, latihan, kuis, dan bentuk interaksi lainnya sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih beragam. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih aktif melalui eksplorasi materi dan pemberian respons terhadap aktivitas pembelajaran. Tinjauan sistematis mengenai multimedia interaktif menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif memiliki potensi dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan peserta didik melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif (Maharani et al., 2025). Efektivitas multimedia interaktif juga didukung oleh hasil tinjauan terhadap pembelajaran ekonomi yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik (Sinaga et al., 2026).

Dalam pengembangan multimedia interaktif, pemilihan platform menjadi salah satu aspek penting agar media mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Google Sites merupakan salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengorganisasi berbagai komponen pembelajaran dalam satu ruang digital sehingga materi, video, latihan, evaluasi, dan sumber belajar dapat diakses secara lebih terstruktur. Platform tersebut juga mendukung fleksibilitas pembelajaran karena materi dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan internet dan dapat diperbarui sesuai kebutuhan pembelajaran. Kajian mengenai penggunaan Google Sites menunjukkan bahwa platform tersebut memiliki potensi sebagai media pembelajaran kolaboratif karena dapat mendukung penyajian materi, aktivitas pembelajaran, dan interaksi peserta didik secara lebih fleksibel (Febrian & Nasution, 2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Google Sites juga menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga platform tersebut memiliki peluang untuk diterapkan pada berbagai karakteristik materi pembelajaran (Yusup et al., 2026).

Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran digital tidak cukup hanya mempertimbangkan aspek interaktivitas dan kemudahan penggunaan, tetapi juga perlu memperhatikan keberlanjutan media dalam jangka panjang. Prinsip sustainability dalam pembelajaran digital dapat diwujudkan melalui penggunaan media yang mengurangi ketergantungan terhadap bahan cetak, mudah diperbarui, dapat digunakan berulang kali, serta mendukung akses pembelajaran secara fleksibel. Integrasi prinsip keberlanjutan dalam teknologi pembelajaran menjadi semakin relevan karena perkembangan pendidikan digital perlu diarahkan tidak hanya pada peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga pada penggunaan sumber daya yang lebih efisien. Pengembangan teknologi pembelajaran interaktif yang berorientasi pada keberlanjutan dapat mendukung pembelajaran yang lebih adaptif sekaligus sejalan dengan tuntutan pendidikan menuju masa depan yang berkelanjutan (Budiarti et al., 2025). Penerapan pembelajaran digital bermuatan sustainability juga telah menunjukkan potensi dalam mendukung keterampilan berpikir kritis peserta didik, sehingga prinsip keberlanjutan dapat diintegrasikan secara nyata ke dalam desain pengalaman belajar (Auliatzahra et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan multimedia interaktif berbasis Google Sites dengan prinsip sustainability memiliki peluang untuk menjadi solusi terhadap permasalahan

pembelajaran rekonsiliasi bank di SMK. Google Sites dapat digunakan sebagai wadah untuk mengintegrasikan berbagai komponen multimedia, sedangkan prinsip sustainability dapat diarahkan pada karakteristik media yang paperless, mudah diperbarui, mudah diakses, dan dapat digunakan secara berkelanjutan. Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa Google Sites dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil belajar, termasuk dalam mendukung kemampuan literasi peserta didik. Penggunaan Google Sites dalam pembelajaran sains, misalnya, menunjukkan adanya pengaruh terhadap literasi sains peserta didik sehingga memperkuat potensinya sebagai platform pembelajaran digital yang interaktif (Syahidah et al., 2026). Namun, penelitian yang mengintegrasikan multimedia interaktif berbasis Google Sites dengan prinsip sustainability secara khusus pada materi rekonsiliasi bank untuk peserta didik kelas XI Akuntansi SMK masih memiliki ruang untuk dikembangkan.

Kesenjangan tersebut menjadi dasar pengembangan multimedia interaktif DINREK (Digital Interaktif Rekonsiliasi) berbasis Google Sites dengan prinsip sustainability sebagai inovasi media pembelajaran akuntansi. DINREK dirancang untuk mengintegrasikan berbagai bentuk sumber belajar digital dalam satu platform sehingga peserta didik dapat mempelajari konsep, mengamati visualisasi materi, mengerjakan aktivitas, memperoleh latihan, dan melakukan evaluasi secara lebih interaktif. Pengembangan media ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan media konvensional sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan sesuai dengan karakteristik materi rekonsiliasi bank. Kebaruan penelitian terletak pada pengintegrasian multimedia interaktif, platform Google Sites, materi rekonsiliasi bank, dan prinsip sustainability dalam satu media pembelajaran yang ditujukan secara khusus bagi peserta didik kelas XI Akuntansi SMK. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif DINREK berbasis Google Sites dengan prinsip sustainability sebagai media pembelajaran pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan multimedia interaktif DINREK (*Digital Interaktif Rekonsiliasi*) berbasis Google Sites dengan prinsip *sustainability* pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi. Penelitian dilaksanakan di SMK Swasta PAB 2 Helvetia, Jalan Veteran Pasar 4, Helvetia, Kecamatan Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik; tahap *Design* meliputi perancangan materi, struktur, tampilan, dan aktivitas pembelajaran; tahap *Development* mencakup pembuatan produk, validasi, dan revisi; tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 15 peserta didik kelas XI Akuntansi; dan tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai hasil pengembangan serta menentukan perbaikan produk. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, dan 15 peserta didik kelas XI Akuntansi, sedangkan objek penelitian adalah multimedia interaktif DINREK berbasis Google Sites dengan prinsip *sustainability* pada materi rekonsiliasi bank. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons peserta didik. Lembar validasi ahli menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5 untuk menilai kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis media. Angket respons peserta didik menggunakan skala Guttman dengan

pilihan “Ya” dan “Tidak” untuk menilai penyajian informasi, kandungan kognitif, dan fungsionalitas media. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui persentase skor yang diperoleh dibandingkan dengan skor maksimal. Hasil validasi dan respons peserta didik kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dengan persentase 61–80% termasuk kategori layak atau baik dan 81–100% termasuk kategori sangat layak atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif DINREK (*Digital Interaktif Rekonsiliasi*) berbasis Google Sites dengan prinsip *sustainability* diperoleh melalui lima tahapan pengembangan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran rekonsiliasi bank di kelas XI Akuntansi SMK Swasta PAB 2 Helvetia. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak dan metode ceramah sehingga interaksi peserta didik dengan materi masih terbatas. Peserta didik terlihat kurang fokus dan cenderung hanya mencatat tanpa memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka memahami proses rekonsiliasi bank secara mendalam. Kondisi tersebut semakin menjadi kendala karena materi rekonsiliasi bank memiliki karakteristik abstrak dan prosedural, terutama dalam mengidentifikasi penyebab perbedaan saldo dan menentukan perlakuan yang tepat terhadap setiap transaksi. Selain itu, keterbatasan variasi contoh soal dan studi kasus menyebabkan peserta didik belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk menerapkan konsep pada situasi yang beragam. Berdasarkan hasil analisis tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara visual dan sistematis, menyediakan aktivitas interaktif, memberikan latihan yang bervariasi, serta dapat diakses secara fleksibel untuk mendukung pembelajaran mandiri.

Hasil analisis kebutuhan kemudian menjadi dasar dalam merancang multimedia interaktif DINREK menggunakan Google Sites sebagai platform utama. Produk dirancang untuk mengintegrasikan materi, video pembelajaran, latihan soal, kuis, studi kasus, dan rangkuman dalam satu media pembelajaran yang mudah diakses. Desain media memperhatikan struktur navigasi, pemilihan warna, tipografi, ilustrasi, ikon, dan tata letak agar peserta didik dapat menggunakan media secara mudah dan nyaman. Prinsip *sustainability* diterapkan melalui penggunaan media berbasis digital yang bersifat *paperless*, dapat diperbarui tanpa mencetak ulang bahan ajar, dan dapat digunakan kembali dalam pembelajaran. Rancangan produk terdiri atas beberapa fitur utama yang disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran rekonsiliasi bank. Komponen fitur yang dikembangkan dalam multimedia interaktif DINREK disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Komponen Fitur Multimedia Interaktif DINREK

Fitur	Fungsi
Halaman pembuka	Menampilkan halaman awal multimedia DINREK
Halaman utama	Menyediakan akses menuju seluruh fitur pembelajaran
Navigasi Next dan Back	Memudahkan perpindahan halaman
Tujuan pembelajaran	Menjelaskan kompetensi yang harus dicapai
Materi pembelajaran	Menyajikan materi rekonsiliasi bank secara sistematis
Video pembelajaran	Memvisualisasikan proses dan prosedur rekonsiliasi bank
Latihan soal interaktif	Mengukur pemahaman melalui latihan dan kuis

Studi kasus

Memberikan latihan penerapan konsep pada kasus rekonsiliasi bank

Rangkuman materi

Menyajikan poin-poin penting materi

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 1, multimedia interaktif DINREK dirancang tidak hanya sebagai tempat penyimpanan materi, tetapi sebagai media yang mengintegrasikan berbagai aktivitas pembelajaran. Fitur materi pembelajaran memberikan penyajian konsep secara sistematis, sedangkan video pembelajaran digunakan untuk membantu memvisualisasikan tahapan rekonsiliasi bank yang bersifat prosedural. Fitur latihan soal dan studi kasus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam bentuk permasalahan yang lebih konkret. Sementara itu, navigasi dan struktur halaman dirancang agar peserta didik dapat berpindah antarbagian media secara mudah. Kombinasi fitur tersebut menghasilkan rancangan media yang mengakomodasi kebutuhan pembelajaran konseptual, prosedural, dan evaluatif dalam satu platform.

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah dibuat direalisasikan menjadi produk multimedia interaktif dengan memanfaatkan Google Sites dan beberapa aplikasi pendukung. Canva digunakan untuk menyusun materi, banner, ilustrasi, rangkuman, dan elemen visual, sedangkan Genially digunakan untuk mengembangkan materi interaktif yang dilengkapi permainan dan kuis. Video pembelajaran dikembangkan menggunakan Edpuzzle agar dapat disisipkan pertanyaan selama proses penyajian video, sementara YouTube digunakan sebagai sumber video tambahan untuk memperkaya materi. Aktivitas evaluasi dikembangkan melalui Kahoot, Booklet, dan Google Form sehingga peserta didik memperoleh variasi latihan dan umpan balik terhadap hasil pengerjaan. Pada fitur studi kasus, Google Sheets digunakan untuk menyediakan soal, petunjuk pengerjaan, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), sedangkan Google Form digunakan sebagai sarana pengumpulan tugas. Seluruh komponen tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam Google Sites sehingga berbagai sumber belajar dapat diakses melalui satu platform. Tampilan produk multimedia interaktif DINREK setelah seluruh komponen dikembangkan disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1. Tampilan Multimedia Interaktif DINREK

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan multimedia dari aspek media dan materi. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan memberikan penilaian terhadap produk serta masukan yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan sebelum tahap implementasi. Hasil penilaian dari kedua validator menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan. Rekapitulasi hasil validasi multimedia interaktif DINREK disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Multimedia Interaktif DINREK

No.	Validator	Persentase Validitas	Kategori
1	Ahli media	90%	Valid
2	Ahli materi	92%	Valid

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Hasil validasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif DINREK telah memenuhi kelayakan dari aspek teknis maupun isi materi. Penilaian ahli media menunjukkan bahwa tampilan, navigasi, interaktivitas, dan penyajian produk telah sesuai dengan karakteristik media

pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian ahli materi menunjukkan bahwa materi rekonsiliasi bank yang disajikan dalam media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat digunakan untuk mendukung pencapaian kompetensi peserta didik. Masukan yang diberikan oleh validator selanjutnya digunakan untuk melakukan penyempurnaan terhadap produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Dengan demikian, produk yang diimplementasikan telah melalui proses validasi dan revisi berdasarkan hasil penilaian ahli.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 15 peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Swasta PAB 2 Helvetia. Peserta didik diberikan akses untuk menggunakan multimedia interaktif DINREK dalam mempelajari materi rekonsiliasi bank melalui berbagai fitur yang telah tersedia. Selama penggunaan media, peserta didik dapat mempelajari materi, mengamati video, mengerjakan latihan, mengikuti kuis, serta menyelesaikan studi kasus secara terintegrasi. Setelah proses penggunaan media selesai, peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respons mereka terhadap multimedia yang dikembangkan. Hasil respons peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif DINREK disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Respons Peserta Didik terhadap Multimedia Interaktif DINREK

Aspek	Persentase	Kategori
Respons keseluruhan peserta didik	98%	Sangat Baik

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Hasil pada Tabel 3 menunjukkan bahwa multimedia interaktif DINREK memperoleh penerimaan yang sangat baik dari peserta didik. Respons tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik dan mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan penyajian materi secara konvensional. Keberadaan materi dalam bentuk visual, video, latihan interaktif, kuis, dan studi kasus memberikan variasi aktivitas yang memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Fitur umpan balik pada latihan juga membantu peserta didik mengetahui hasil pengerjaan dan memperbaiki pemahaman terhadap materi yang belum dikuasai. Selain itu, penggunaan Google Sites memungkinkan media diakses secara fleksibel sehingga peserta didik dapat menggunakan kembali sumber belajar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan secara formatif selama proses pengembangan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuan pengembangan. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan hasil observasi kebutuhan, hasil validasi ahli, serta respons peserta didik setelah menggunakan produk. Temuan pada setiap tahapan digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan terhadap isi, tampilan, navigasi, dan aktivitas pembelajaran dalam multimedia. Proses evaluasi menunjukkan bahwa pengembangan DINREK telah menghasilkan media yang mengintegrasikan materi rekonsiliasi bank dengan berbagai aktivitas digital dalam satu platform. Penerapan prinsip *sustainability* melalui karakteristik media yang *paperless*, mudah diperbarui, dapat digunakan kembali, dan dapat diakses secara fleksibel memberikan nilai tambah terhadap produk yang dikembangkan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif DINREK berbasis Google Sites dengan prinsip *sustainability* telah memenuhi kriteria kelayakan dan memperoleh respons yang sangat baik dari peserta didik sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK.

Pembahasan

Hasil pengembangan multimedia interaktif DINREK menunjukkan bahwa integrasi berbagai komponen digital dalam satu platform dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif pada materi rekonsiliasi bank. Kondisi ini dapat dimaknai bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan materi melalui berbagai aktivitas. Akyuna et al. (2026) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran dalam meningkatkan partisipasi peserta didik karena memberikan ruang bagi pengguna untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan karakteristik DINREK yang menyediakan materi, video, kuis, latihan, dan studi kasus dalam satu media sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif. Dengan demikian, keberadaan interaktivitas dalam DINREK dapat dimaknai sebagai strategi untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif.

Partisipasi aktif yang muncul melalui penggunaan DINREK juga berkaitan dengan variasi aktivitas pembelajaran yang terdapat di dalam media. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk mempelajari materi melalui beberapa bentuk aktivitas, mulai dari memahami konsep, mengamati video, menjawab pertanyaan, mengikuti kuis, hingga menyelesaikan studi kasus. Bulan et al. (2025) menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik karena aktivitas pembelajaran tidak lagi hanya berpusat pada penyampaian informasi oleh guru. Kondisi tersebut relevan dengan DINREK karena setiap komponen media dirancang untuk memberikan bentuk interaksi yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, variasi aktivitas dalam DINREK dapat dipahami sebagai faktor yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan tidak monoton pada materi rekonsiliasi bank.

Penggunaan Genially dalam DINREK memberikan kontribusi terhadap penyajian materi yang lebih visual dan interaktif. Materi rekonsiliasi bank yang memiliki karakteristik prosedural dapat disajikan melalui kombinasi teks, ilustrasi, permainan, dan kuis sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih dinamis. Hasanah et al. (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Genially dapat dikembangkan untuk menghasilkan penyajian materi yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Temuan tersebut diperkuat oleh Florentina et al. (2025) yang menunjukkan bahwa implementasi Genially dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, pemanfaatan Genially pada DINREK tidak hanya berfungsi untuk memperindah tampilan media, tetapi juga memiliki fungsi pedagogis dalam mengubah penyajian materi menjadi aktivitas belajar yang lebih interaktif.

Pemanfaatan Edpuzzle dalam DINREK selanjutnya memberikan penguatan pada aktivitas belajar berbasis video karena peserta didik tidak hanya menonton, tetapi juga perlu merespons pertanyaan yang diberikan selama proses pembelajaran. Pola tersebut memungkinkan proses pemantauan pemahaman berlangsung ketika peserta didik masih berada dalam aktivitas belajar, sehingga video tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi satu arah. Rahmah dan Jasiah (2025) menunjukkan bahwa pengembangan video interaktif berbasis Edpuzzle dapat digunakan untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara lebih aktif. Hasil tersebut memiliki keterkaitan dengan penggunaan Edpuzzle dalam DINREK karena pertanyaan yang disisipkan pada video memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguji pemahaman terhadap materi yang baru dipelajari. Selain itu, Zakiyyah et al. (2025) menunjukkan bahwa video interaktif Edpuzzle

memiliki efektivitas dalam mendukung minat dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, integrasi Edpuzzle dalam DINREK dapat dimaknai sebagai upaya untuk menjadikan aktivitas menonton video sebagai proses belajar yang lebih responsif dan berorientasi pada pemahaman.

Pada bagian latihan dan kuis, penggunaan Kahoot memberikan pengalaman belajar yang berbeda melalui penerapan unsur permainan dalam aktivitas pembelajaran. Penyajian soal dengan format kuis yang kompetitif dapat memberikan variasi terhadap kegiatan latihan sehingga peserta didik tidak hanya mengerjakan soal dalam bentuk konvensional. Rahmawati et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui karakteristik pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Hasil tersebut sesuai dengan fungsi Kahoot dalam DINREK yang digunakan untuk memberikan aktivitas latihan dengan suasana yang lebih interaktif. Rijal dan Maharani (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbantuan Kahoot dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan Kahoot dalam DINREK dapat dipahami sebagai strategi untuk memperkuat motivasi sekaligus memberikan variasi dalam kegiatan penguatan materi rekonsiliasi bank.

Penggunaan Google Form dalam DINREK memiliki fungsi yang berbeda dari fitur permainan karena diarahkan untuk mendukung kegiatan latihan dan asesmen secara lebih terstruktur. Peserta didik dapat mengerjakan soal secara digital, sedangkan guru memperoleh sarana yang lebih praktis untuk mengelola hasil pengerjaan peserta didik. Widyawati et al. (2023) menunjukkan bahwa Google Form dapat dimanfaatkan sebagai media asesmen formatif dalam pembelajaran sehingga guru dapat memperoleh informasi mengenai pemahaman peserta didik. Pemanfaatan tersebut relevan dengan DINREK karena aktivitas evaluasi ditempatkan sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran, bukan sebagai aktivitas yang terpisah dari proses belajar. Dengan demikian, integrasi Google Form membantu memperkuat fungsi DINREK sebagai media yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mendukung proses penilaian dan pemantauan pemahaman peserta didik.

Fitur studi kasus dan LKPD digital dalam DINREK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan konsep rekonsiliasi bank pada permasalahan yang lebih konkret. Materi rekonsiliasi bank menuntut ketelitian dalam mengidentifikasi perbedaan antara catatan perusahaan dan data bank serta menentukan penyelesaian berdasarkan informasi yang tersedia. Reza dan Ariani (2026) menjelaskan bahwa LKPD berbasis *Problem Based Learning* dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah dan kolaborasi melalui aktivitas yang mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Hal tersebut relevan dengan studi kasus dalam DINREK yang dilengkapi petunjuk pengerjaan dan LKPD untuk membantu peserta didik mengikuti tahapan penyelesaian masalah. Nariman dan Puteri (2024) menempatkan rekonsiliasi bank sebagai salah satu alat pengawasan keuangan, sehingga kemampuan memahami dan menyelesaikan proses rekonsiliasi memiliki relevansi dengan penerapan konsep akuntansi secara praktis. Oleh karena itu, keberadaan studi kasus dalam DINREK memperkuat keterkaitan antara pemahaman konsep dan kemampuan menerapkan prosedur rekonsiliasi dalam konteks permasalahan keuangan.

Pengembangan DINREK juga menunjukkan relevansi penggunaan media digital dengan perkembangan teknologi dalam praktik akuntansi. Rekonsiliasi bank tidak lagi hanya dipahami sebagai proses pencocokan data secara manual, tetapi berkembang seiring pemanfaatan teknologi dalam pengelolaan transaksi dan informasi keuangan. Suyatna (2025) menunjukkan adanya transformasi rekonsiliasi bank melalui integrasi teknologi untuk mendukung otomatisasi transaksi dalam sistem penerimaan kas. Perkembangan tersebut memberikan konteks bahwa pembelajaran akuntansi perlu memberikan pengalaman belajar

yang selaras dengan lingkungan kerja yang semakin terdigitalisasi. Dengan demikian, DINREK dapat dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyelesaikan permasalahan keterbatasan media pembelajaran konvensional, tetapi juga memperkenalkan pola belajar yang lebih dekat dengan karakteristik pemanfaatan teknologi dalam bidang akuntansi. Secara keseluruhan, integrasi berbagai media dalam DINREK memperkuat fungsi pembelajaran rekonsiliasi bank sebagai proses yang interaktif, aplikatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

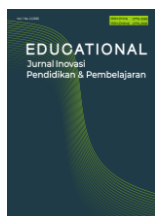
KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif DINREK (*Digital Interaktif Rekonsiliasi*) berbasis Google Sites dengan prinsip *sustainability* sebagai alternatif media pembelajaran pada materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK. Pengembangan DINREK mengintegrasikan berbagai sumber dan aktivitas pembelajaran digital dalam satu platform sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, fleksibel, dan mendukung pembelajaran mandiri. Kehadiran materi, video interaktif, latihan, kuis, dan studi kasus memberikan alternatif terhadap pembelajaran konvensional yang cenderung statis dan satu arah, terutama pada materi rekonsiliasi bank yang bersifat abstrak dan prosedural. Berdasarkan proses validasi dan uji coba terbatas, produk telah memenuhi kriteria kelayakan dan memperoleh penerimaan yang sangat baik dari peserta didik, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam pembelajaran rekonsiliasi bank. Dengan karakteristik digital, *paperless*, mudah diperbarui, dan dapat digunakan kembali, DINREK juga menunjukkan potensi untuk mendukung penerapan pembelajaran yang berorientasi pada prinsip *sustainability*.

Penelitian ini masih terbatas pada pengembangan dan uji coba multimedia interaktif untuk materi rekonsiliasi bank pada kelas XI Akuntansi, sehingga hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas DINREK terhadap peningkatan hasil belajar secara empiris. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan DINREK pada materi akuntansi lainnya dengan karakteristik materi yang membutuhkan visualisasi, latihan prosedural, dan interaksi digital. Selain itu, penelitian lanjutan perlu melakukan uji efektivitas dengan melibatkan kelompok yang lebih luas serta menggunakan pengukuran hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Pengembangan berikutnya juga dapat memperluas fitur media agar semakin adaptif terhadap kebutuhan peserta didik dan karakteristik pembelajaran akuntansi di SMK. Dengan demikian, DINREK dapat menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran akuntansi digital yang lebih interaktif, berkelanjutan, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132.
<https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Amelia, I. W., & Arif, A. (2025). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif Add-In ClassPoint pada materi rekonsiliasi bank kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 8(3), 1362–1377.
<https://doi.org/10.30605/jsgp.8.3.2025.6559>



- Auliatzahra, E., Hartadiyati, E., Nurwahyunaini, A., & Hayat, M. S. (2025). Pembelajaran biologi bermuatan *sustainability* berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMA. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 14(1), 92–96.
<https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/83058>
- Azzahro, R. R., & Yanti, L. D. (2026). Edukasi pengendalian kas dan rekonsiliasi bank bagi siswa SMK Nurul Huda Baros. *Pena Ilmiah PKM*, 2(2), 53–62.
<https://jurnal.goodnovelty.com/index.php/pipkm/article/view/106>
- Budiarti, E., Darmayanti, R., & Karim, S. (2025). Smart assessment for a sustainable future: Pengembangan teknologi berkelanjutan dalam pembelajaran interaktif sekolah menengah menuju SDGs. *Ekliptika*, 6(1), 1–14.
<https://doi.org/10.55757/ekliptika.v6i1.889>
- Bulan, S., Naim, M., Pina, P., Sudarmin, S., & Hasmi, H. (2025). Integrasi media pembelajaran interaktif dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(10), 90–99. <https://doi.org/10.64690/jhuse.v1i10.545>
- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran kolaboratif: Perspektif teoritis dan praktis. *Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 152–159. <https://doi.org/10.30599/jpia.v11i2.3590>
- Florentina, V. E., Yuniati, I., & Kusmiarti, R. (2025). Implementasi media Genially dalam pembelajaran teks ceramah siswa kelas XI TKJ SMKN 4 Rejang Lebong. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(2), 285–291. <https://doi.org/10.57008/jjp.v5i02.1240>
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Genially pada pembelajaran IPA materi siklus air. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 14440–14451.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14814>
- Hutapea, D., Sidebang, D. D., Taufik, T. A., Rachman, F., & Siagian, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran PKn untuk mengatasi permasalahan belajar pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan. *Pancasila and Civics Education Journal (PCEJ)*, 2(3), 99–103.
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/jpce/article/view/16802>
- Maharani, Y. R., Sulistyaningsih, D., & Suprpto, R. (2025). Systematic literature review (SLR): Efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(12), 13314–13323. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i12.9809>
- Nariman, A., & Puteri, A. F. (2024). Rekonsiliasi bank sebagai salah satu alat pengawasan keuangan. *Jurnal Serina Abdimas*, 2(4), 1922–1929.
<https://doi.org/10.24912/jsa.v2i4.33638>
- Rahmah, M., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan video interaktif berbasis Edpuzzle pada model ASSURE dalam mata pelajaran Fikih kelas X MA Hidayatul Insan Palangka Raya. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 468–478.
<https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3560>
- Rahmawati, I. N. I., Uliya, N. M., & Susilawati, S. (2024). Efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar: Studi literatur. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 311–323.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i2.2666>
- Reza, S. A., & Ariani, T. (2026). Literature review: LKPD berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kolaborasi. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 7(1), 51–70.



<https://doi.org/10.30599/4p5bxp20>

- Rijal, A., & Maharani, T. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran gamifikasi berbantuan Kahoot siswa kelas II sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 39–49.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/24115>
- Sinaga, E. D., Simbolon, C. M. J., & Simamora, S. I. (2026). Efektivitas multimedia interaktif pada pembelajaran materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi: Sebuah tinjauan sistematis. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 1995–2003.
<http://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/2053>
- Suyatna, N. (2025). Transformasi rekonsiliasi bank: Mengintegrasikan RFID untuk otomasi transaksi kartu dalam sistem penerimaan kas. *Jurnal Accounting Information System (AIMS)*, 8(1), 30–42. <https://doi.org/10.32627/aims.v8i1.1348>
- Syahidah, S., Istyadi, M., & Putri, R. F. (2026). Pengaruh media pembelajaran Google Sites terhadap literasi sains pada suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan*, 3(3), 132–135. <http://jurnal.kopusindo.com/index.php/jpst/article/view/2325>
- Warneri, W., & Ramadhan, I. (2023). Pengembangan modul berbasis model *Problem Solving* materi rekonsiliasi bank di SMK Negeri 2 Singkawang. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(2), 489–498.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1311>
- Widyawati, T. K., Utomo, A. P. Y., Dewi, F. F., & Rohman, D. (2023). Pemanfaatan Google Form sebagai media dalam asesmen formatif di kelas XII IPS SMA Negeri 9 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(1), 143–154. \ <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.114>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>