



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas XI Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan

Cyndika Putri Maulina^{1✉}, Joni Susilowibowo²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

e-mail : cynidikaputri.20054@mhs.unesa.ac.id¹, jonisusilowibowo@unesa.ac.id²

Abstrak

Pada abad ke 21, pembelajaran didasarkan pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, dan bergerak maju. Penelitian ini bertujuan sebagai alur untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis website pada materi jurnal penyesuaian yang dapat dimanfaatkan guna untuk membantu peserta didik dalam memahami materi menjadi lebih mudah. Jenis penelitian ini adalah jenis *Researcrh and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian instrumen penelitian lembar validasi, serta respon peserta didik. Hasil yang diperoleh dari validasi media yaitu sebesar 94%, hasil dari validasi materi yaitu sebesar 94%, hasil dari validasi Bahasa yaitu sebesar 90%, serta mendapat hasil persentase respon dari peserta didik sebesar 90%. Sehingga dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis website ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar dikelas, serta mendapat respon sangat memahami oleh peserta didik kelas XI Akuntansi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Website, Sekolah Menengah Kejuruan

Abstract

In the 21st century, learning is based on the rapidly developing fields of science and technology, and is moving forward. This research aims to be a pathway for developing website-based interactive learning media on adapted journal material which can be used to help students understand the material more easily. This type of research is Research and Development (RnD) with the ADDIE development model. The subjects of this research were students in class XI Accounting at a Vocational High School. Data collection techniques were carried out by means of observation, interviews, documentation, and assessment of validation sheet research instruments, as well as student responses. The results obtained from media validation were 94%, the results from material validation were 94%, the results from language validation were 90%, and the response percentage results from students were 90%. So from the results of this research, it can be concluded that this website-based interactive learning media is suitable for use in the teaching and learning process in class, and received a very understanding response from class XI Accounting students.

Keywords: Interactive Learning Media, Website, Vocational High School.

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berubah seiring perkembangan zaman, pembelajaran saat ini melangkah ke abad kedua puluh satu yang difokuskan pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Selama abad pembelajaran ini, banyak kemajuan penting telah dibuat di berbagai bidang, termasuk ekonomi, informasi, dan teknologi. Menurut (Rosnaeni, 2021), revolusi industri 4.0, globalisasi, dan kemajuan teknologi informasi semuanya berperan dalam pembelajaran abad ke-21. Pada abad 21, proses pembelajarannya memiliki banyak karakteristik yang disesuaikan dengan empat bakat: 1) keterampilan berpikir kritis, 2) keterampilan berpikir kreatif dan inventif, 3) keterampilan komunikasi, dan 4) keterampilan kolaboratif (Zubaidah, 2017).

Proses pendidikan yang diberikan guru kepada siswa perlu mengikuti adanya kemajuan zaman yang begitu pesat. Tetapi pada kenyataannya, belajar hanya proses guru memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Masih dibutuhkannya kreativitas dan inovasi baru dalam proses pembelajaran di mana perihal tersebut menjadi salah satu tuntutan pada keterampilan abad 21.

Pembelajaran sangat membutuhkan adanya peran dari media. Sangat berperan penting jika media dimasukkan ke dalam pengalaman belajar siswa (Apriliana & Rochmawati, 2023). Dengan memanfaatkan media yang tepat, peserta didik dapat belajar lebih efektif dan menjadi lebih termotivasi untuk belajar sendiri dengan memahami mata pelajaran yang diajarkan (Saputra & Mujib, 2018). Menurut (Arsyad & Azhar, 2017) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana yang bisa dimanfaatkan sebagai penyampaian informasi/pesan kepada siswa selama kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik minat mereka pada materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang baik dapat menaikkan tingkat panca indera siswa serta menyalurkan dampak baik terkait motivasi serta hasil belajar siswa (Rivana Oki & Susilowibowo, 2023). Adanya fungsi media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran dikelas, dapat menuntut pendidik guna mampu menggunakan media yang kreatif dan menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Listiyani & Widayati, 2012).

Peneliti telah menemukan bahwa penerapan media pembelajaran yang interaktif berbasos *website* untuk mendukung pembelajaran siswa dan memperkenalkan inovasi baru media pembelajaran bagi pendidik untuk kegiatan belajar mengajar proses pembelajaran dikelas adalah salah satu kiat untuk mendukung guru dan siswa pada proses pembelajaran mereka. Adanya kemampuan teknologi tersebut dapat menjadi salah satu alternatif pada pengadaan media pembelajaran untuk tujuan belajar mengajar (Listiadi & Rochmawati, 2023). Menurut (Andi Prastowo, 2011), mengartikan media pembelajaran interaktif sebagai media yang terdiri dari penggabungan dari banyak jenis media pembelajaran, seperti teks, animasi, vidio, audio, serta suara. Antusiasme siswa dalam belajar dapat ditingkatkan dengan bantuan sumber belajar interaktif ini. Layanan *google*, khususnya *Google Sites*, akan dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif ini. Salah satu layanan *google*, *Google Sites*, memungkinkan pengguna merakit situs *web* yang bisa diakses secara gratis dari lokasi manapun dan kapan saja. Media berbasis *Google Sites* ini memiliki banyak fitur, salah satunya seperti kemampuan membuat *google* dokumen, *spreadsheet*, formulir, dan masih banyak lainnya (Japrizal & Irfan, 2021). Adanya media pembelajaran dengan bantuan *Google Sites* pada kegiatan belajar merupakan salah satu kiat bagi pengajar guna menyederhanakan proses belajar serta dapat meningkatkan kemauan siswa untuk belajar.

Pengembangan media pembelajaran dengan bantuan *Google Sites* didukung oleh sejumlah riset terdahulu. Riset yang dilakukan (Avriliamin Putri & Pratiwi, 2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (*Digital Tax Administration Media*) Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK”. Riset tersebut memperoleh hasil validasi dari para ahli dengan kriteria sangat layak serta siswa merespon sangat baik terhadap riset. Bisa diambil kesimpulan jika multimedia interaktif tersebut sangat layak dipakai sebagai alat atau media belajar dalam materi administrasi pajak.

Riset (Prayudi et al., 2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa” mendapatkan persentase kelayakan sebesar 90% serta tanggapan dari peserta didik yaitu 93%. Sehingga bisa disimpulkan jika media pembelajaran yang memiliki basis *website* menggunakan *google sites* tersebut layak karena memperoleh skor yang mencapai tingkat kelayakan.

Dari berbagai kelebihan yang dimiliki *Google Sites* ini dapat mempermudah pengajaran dikelas. Riset yang dilaksanakan (Rizal et al., 2022) yang berjudul “*Google Sites-Based Service and Trade Accounting Practice Learning Media for Grade XI Accounting Students*” turut mendukung hal tersebut, dimana memperoleh kesimpulan jika penelitian pengembangan ini dianggap sangat tepat guna dipakai pada kegiatan belajar mengajar mengacu pada nilai validasi ahli dan nilai uji coba dari siswa yang berkategori tinggi atau sangat layak. Dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan basis *website* yang terintegrasi dengan *google sites* ini dapat mempermudah kegiatan belajar siswa untuk menguasai materi utamanya materi jurnal penyesuaian, serta juga dapat menambah inovasi media pembelajaran dikelas bagi pendidik.

Selain itu, mengacu dari temuan observasi yang dilaksanakan disekolah serta proses wawancara dengan pendidik dan peserta didik yang ada disekolah menyebutkan bahwa sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi namun kurang dimanfaatkan secara maksimal dalam penyediaan media pembelajaran untuk proses pembelajaran. Serta berdasarkan hasil rata-rata capaian hasil belajar siswa pada materi jurnal penyesuaian belum mencapai kompetensi minimum, hal tersebut disebabkan karena kurangnya inovasi berupa alat atau media pembelajaran yang diterapkan pada proses pembelajaran dan juga banyak peserta didik yang menganggap materi jurnal penyesuaian dengan kategori cukup rumit, sehingga diperlukannya media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materinya.

Mengacu dari uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan yang mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dengan basis *website* menggunakan layanan *google* yakni *google sites* yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas XI Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan”. Dengan adanya penelitian pengembangan tersebut akan menjadi inovasi atau penemuan baru pada media pembelajaran di kelas dan mendukung siswa dalam proses belajar mandiri mereka tanpa terbatas waktu dan lokasi mereka.

METODE

Penelitian dan pengembangan, atau *Research and Development* (R&D) seperti yang umumnya dikenal, yaitu jenis riset yang dipakai dalam penelitian ini. Jenis riset ini berupaya untuk menciptakan sebuah produk yang kemudian diuji kelayakannya (Sugiyono, 2019). Model pengembangan ADDIE yang dibuat oleh Dick and Carry pada tahun 1996 merupakan model yang dipakai dalam penelitian ini (Mulyatiningsih, 2016). Model pengembangan ADDIE yaitu meliputi tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Pendekatan pengembangan ini dipilih sebab memiliki tahapan logis saling berkaitan yang perlu diselesaikan secara bertahap untuk menyediakan produk media pembelajaran yang valid.

Pada tahap awal riset pengembangan ini yaitu tahap melakukan analisis kepada peserta didik Akuntansi kelas XI SMKN 10 Surabaya. Tiga kegiatan yang terdiri dari langkah analisis ini adalah analisis masalah, analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran. Hal ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui isu – isu yang dihadapi sekolah serta menjadi acuan dalam pengembangan media tersebut. Setelah mendapatkan informasi mengenai analisis masalah dan kebutuhan, dilanjutkan dengan merancang desain awal media pembelajaran serta menyiapkan *Storyboard* media. Serta dilanjutkan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang didasarkan pada rancangan awal. Pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan bantuan melalui layanan *google* yaitu *google sites*. Ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa akan melaksanakan telaah dan validasi kepada draft produk awal yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran interaktif yang telah mendapatkan telaah, selanjutnya dilakukan proses revisi atau perbaikan yang didasarkan pada komentar, saran serta kritik dari para ahli. Teknik analisis data yang dilakukan mengacu dari hasil validasi yang telah didapatkan dari para ahli berupa penilaian dengan skala *likert*, yaitu:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Para Ahli

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Selanjutnya hasil data tersebut dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dan hasil tersebut diinterpretasikan sesuai kriteria menurut skala Guttman, sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Menurut Skala Guttman

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

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Uji coba terbatas media pembelajaran interaktif dengan basis *website* yang telah dikembangkan akan dilaksanakan kepada 20 peserta didik akuntansi kelas XI SMKN 10 Surabaya, jika telah memperoleh nilai kelayakan dengan kategori valid. Pada tahap ini juga dilakukannya pengisian lembar angket respon siswa terkait media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang sudah diakses berdasarkan kriteria skor skala Guttman. Jika media pembelajaran interaktif ini memperoleh skor persentase $\geq 60\%$, maka dapat dianggap layak atau sangat layak mengacu pada analisis temuan angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif dengan basis *website* ini dikembangkan sebagai bagian dari proyek penelitian pengembangan ini untuk mendukung siswa dalam proses belajarnya secara mandiri serta menambah inovasi baru bagi pendidik dalam penyediaan media pembelajaran dikelas. *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* adalah komponen dari model ADDIE, yang merupakan model pengembangan riset ini akan dijelaskan secara detail antara lain:

Tahap Analysis

Dalam fase ini peneliti melaksanakan analisis mengenai masalah serta kebutuhan yang dihadapi saat berada di lapangan dengan metode wawancara kepada pendidik serta peserta didik yang ada disekolah. Informasi yang didapatkan dalam tahap analisis ini yaitu untuk membantu siswa dalam pemahaman materi, khususnya materi jurnal penyesuaian, media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang memanfaatkan teknologi masih diperlukan. Selain itu, media pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk membantu dan mendukung guru dalam proses pengajaran materi jurnal penyesuaian. Kemudian dilakukan perumusan tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai panduan pendidik dalam menentukan model pembelajaran serta dalam penyusunan dan pengembangan media belajar interaktif khususnya dalam materi jurnal penyesuaian.

Tahap Design

Dalam tahap ini dilakukan agar dapat mempermudah perancangan produk yang merupakan solusi dari fase analisis (Pratiwi et al., 2019). Langkah ini dilaksanakan dengan menyusun konsep, konten, serta desain produk yang akan dibuat dengan berdasar dari tujuan pembelajaran, serta melibatkan pembuatan *storyboard* media yang akan dihasilkan. Hal tersebut berupa tampilan yang akan tersedia dalam media pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan *google sites* tersebut. Selain itu juga merumuskan rancangan isi berupa banner halaman, ilustrasi, gambar, serta icon yang terdapat dalam masing-masing halaman *google sites*.



Gambar 1. Tampilan Utama



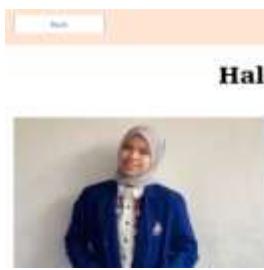
Gambar 2. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Gambar 3. Tampilan Materi & Diskusi



Gambar 4. Tampilan Game Interaktif

Gambar 5. Tampilan Uji Pemahaman



Gambar 6. Tampilan Profil Pengembang



Gambar 7. Tampilan Referensi

Tahap Development

Dalam tahap ini nantinya akan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif dengan basis *website* yang terintegrasi menggunakan *google sites*. Setelah media pembelajaran selesai, kemudian dilanjutkan dengan tahap telaah serta validasi para ahli yang terdiri dari dua orang ahli materi, satu orang ahli media, dan satu orang ahli bahasa. Telaah yang dilakukan oleh para ahli bertujuan untuk memperoleh pengarahan terkait saran masukan yang ditujukan kepada media pembelajaran interaktif yang telah peneliti kembangkan sebelum di uji coba. Setelah telaah selesai dilaksanakan, dilanjutkan dengan proses revisi atau perbaikan guna memperoleh produk media pembelajaran yang jauh lebih baik, dan akan dilanjutkan pada proses validasi oleh para ahli yang dilakukan dengan pengisian lembar validasi yang telah disediakan sesuai dengan kriteria penilaian skala *likert*. Tahap validasi tersebut dimanfaatkan guna menilai kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor
1	Tampilan	19
2	Kualitas Instruksional	20
3	Kemudahan	8
Jumlah		47
Persentase		94%

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Mengacu pada tabel hasil validasi ahli media, didapatkan skor total 47 dari maksimal skor 50 sehingga memperoleh hasil sebesar 94% di mana tergolong pada kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya untuk hasil dari validasi ahli materi ditunjukkan dalam tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor
1	Kualitas isi dan tujuan	18
2	Penyajian	77
3	Isi	37
Jumlah		132
Persentase		94%

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Mengacu pada tabel hasil validasi ahli materi, diperoleh total skor 132 dari maksimal skor 140 sehingga mendapatkan persentase hasil sebesar 94% dimana masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Kemudian untuk hasil validasi ahli bahasa akan ditunjukkan dalam tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Skor
1	Kelayakan Bahasa	63
	Jumlah	63
	Persentase	90%

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Mengacu pada tabel hasil validasi ahli bahasa tersebut, didapatkan total skor 63 dari beberapa indikator dengan skor maksimal 70 sehingga mendapatkan hasil persentase sebesar 90% dan masuk pada kategori “Sangat Layak”. Sehingga bisa ditarik kesimpulan jika media pembelajaran interaktif dengan basis *website* ini dikatakan baik dan layak guna dimanfaatkan pada proses pembelajaran di dalam kelas.

Tahap Implementation

Pada tahap ini peneliti telah mendapatkan hasil akhir dari produk media pembelajaran interaktif dengan basis *website* yang telah memperoleh hasil skor dari para validator. Sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan uji coba terbatas terkait media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan peneliti terhadap 20 siswa kelas XI jurusan Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya. Uji coba terbatas tersebut dilaksanakan dengan peserta didik yang mengakses media ini dan selanjutnya ialah peserta pengisi lembar angket respon peserta didik yang didasarkan pada penilaian skala *guttman* berupa opsi jawaban “Ya” mempunyai skor 1 dan opsi “Tidak” memiliki skor 0. Hasil tersebut akan dianalisis dan dihitung menggunakan rumus persentase.



Gambar 8. Implementasi Produk



Gambar 9. Peserta didik mengakses media

Menurut perolehan angket respon siswa yang didapatkan dapat ditunjukkan oleh tabel 6 dibawah.

Tabel 6. Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	Skor
1	Kualitas Isi dan Tujuan	56
2	Kualitas Instruksional	73
3	Kualitas Teknis	142
	Jumlah	271
	Persentase	90%

Sumber: Diolah peneliti (2024)

Mengacu pada jawaban respon siswa dapat diperoleh total skor 271 dari maksimal skor 300 sehingga mendapatkan persentase hasil skor 90% dan masuk pada kategori “Sangat Memahami”. Maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan atau respon siswa pada media belajar interaktif dengan basis *website* dalam

materi jurnal penyesuaian ini dapat dipahami oleh siswa Akuntansi dan Keuangan Lembaga kelas XI di SMKN 10 Surabaya.

Menurut hasil riset yang dilaksanakan (Rizal et al., 2022) menyebutkan jika media pembelajaran menggunakan *google sites* tersebut dikatakan sangat cocok dalam proses pembelajaran karena mendapatkan skor validasi dari para ahli dengan kategori yang tinggi. Selain itu berdasarkan riset dari (Sevtia et al., 2022) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA” mengatakan bahwa media pembelajaran dengan terintegrasi *google sites* ini layak dipakai pada proses pembelajaran dikelas karena dari hasil penilaian validator yang didapatkan menunjukkan rata-rata persentase nilai 93,9% dan 95% yang merupakan kategori valid, serta respon/tanggapan yang diberikan siswa menunjukkan hasil 85,9% yang masuk kategori sangat efisien. Oleh karena itu, bisa ditarik kesimpulan jika media dengan memanfaatkan *google sites* ini mampu menaikkan penguasaan konseptual dan keterampilan berpikir kritis siswa secara efisien dan valid.

Kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis *website* ini cocok dilakukan dikelas untuk memicu minat belajar siswa menjadi lebih mandiri. Pernyataan tersebut sepadan dengan riset dari (Rosita & Hardini, 2022) yang menyebutkan jika *website* pembelajaran yang memanfaatkan *google sites* dinyatakan sangat layak serta mendapat respon dengan kategori sangat baik. Keberadaan media pembelajaran berbasis *website* ini memungkinkan siswa pada kegiatan belajarnya tanpa terbatas ruang dan waktu. Riset tersebut sepadan dengan riset yang dilakukan (Prayudi et al., 2022) yang mengatakan jika media pembelajaran interaktif dengan basis *website* dianggap layak untuk dipakai saat proses belajar mengajar sebab mendapatkan hasil persentase kelayakan 90% dan respon siswa sebesar 93%, sehingga dapat disimpulkan memenuhi nilai kelayakan serta bisa dipakai pada kegiatan belajar mengajar.

Tahap *Evaluation*

Dalam fase ini, media akan diperbaiki serta dievaluasi berdasar pada masukan, respon, serta saran yang sudah didapatkan pada tahapan sebelumnya. Fase ini tidak dilaksanakan diakhir saja, namun pada setiap tahapannya perlu dilakukan evaluasi guna perbaikan produk yang akan meningkatkan kinerjanya serta dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas. Tahapan evaluasi ini dilaksanakan guna menganalisis apakah tahapan model pengembangan yang dilakukan sudah baik dan apakah media yang telah dikembangkan memenuhi kategori layak. Dalam fase ini akan diperoleh hasil akhir media pembelajaran interaktif dengan basis *website* terintegrasi memanfaatkan layanan *google* yaitu *google sites*.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian tersebut, maka bisa ditarik kesimpulan jika pengembangan media pembelajaran interaktif dengan basis *website* dalam materi jurnal penyesuaian disusun memakai model pengembangan ADDIE mendapatkan rata-rata persentase dari ketiga ahli dalam kategori “Sangat Layak” dan mendapatkan respon/tanggapan baik dari siswa dengan kategori “Sangat Memahami”. Sehingga, dikatakan jika media pembelajaran interaktif dengan basis *website* dalam materi jurnal penyesuaian jurusan Akuntansi kelas XI SMKN 10 Surabaya sangat baik dan layak guna dipakai dalam proses pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Apriliana, R., & Rochmawati. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Doratoon pada Mata Pelajaran Perbankan Dasar Materi Simpanan Deposito pada Siswa SMK*. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2643>

3794 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas XI Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan - Cyndika Putri Maulina, Joni Susilowibowo
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7427>

- Arsyad, & Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arfiana, D., & Rochmawati, R. (2023). Pengembangan Buku Ajar Bidang ilmu Akuntansi Perbankan Kelas XI Semester Genap Berbasis Kontekstual dan Kode QR di SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 11(1), 11-20. <https://doi.org/10.26740/jpak.v11n1.p11-20>
- Avriliamin Putri, D., & Pratiwi, V. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK* (Vol. 10, Issue 2).
- Japrizal, J., & Irfan, D. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MASA COVID-19 DI SMK NEGERI 6 BUNGO. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.33>
- Listiadi, A., & Rochmawati. (2023). Evaluating the impact of computer accounting media applications on human development. *Nurture*, 18(1), 1–15. <https://doi.org/10.55951/nurture.v18i1.507>
- Listiyani, I. M., & Widayati, A. (2012). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. X* (Issue 2).
- Mulyatiningsih, E. 2016. pengembangan-model-pembelajaran.pdf. Retrieved September 30, 2017, from <http://staff.uny.ac.id>
- Pratiwi, V., Bahtiar, Moh. D., & Hardini, H. T. (2019). MAKSI for ICT-based accounting learning at vocational high schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 185–196. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i2.26013>
- Prayudi, A., Ayu Anggriani, A., Yapis Dompu, S., & Teknologi Informasi, P. (2022a). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB MENGGUNAKAN GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 01(01), 9–18.
- Rivana Oki, D., & Susilowibowo, J. (2023). *IDENTIFIKASI TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 CERME*.
- Rizal, Sahidin, L., Igo, A., Ilham, Muh., Murniati, & Gustamar, N. (2022). Google Site-Based Service and Trade Accounting Practice Learning Media for Grade XI Accounting Students. *International Journal of Social Science and Business*, 7(1), 131–140. <https://doi.org/10.23887/ijssb.v7i1.51943>
- Roihanah, H., & Rochmawati, R. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Perbankan Dasar Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(1), 88-94. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n1.p88-94>
- Rosita, A., & Hardini, H. T. (2022). *Pengembangan Website Pembelajaran Materi Aset Tetap Berwujud Dengan Memanfaatkan Google Sites* (Vol. 10, Issue 1).
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Saputra, M. E. A., & Mujib, M. (2018). Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 173. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2389>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan) (3rd ed)*.
- Sevzia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Zubaiddah, S. (2017). *SitiZubaiddah-STKIPSintang-10Des2016*. 2–17