



Pengembangan Multimedia Interaktif Diaksy (Digital Akuntansi Syariah) Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah

Widy Triani

Universitas Negeri Surabaya

E-mail: widy.19041@mhs.unesa.ac.id

Vivi Pratiwi

Universitas Negeri Surabaya

E-mail: vivipratiwi@unesa.ac.id

Abstract: *This research was carried out with the aim of developing learning media in the form of interactive multimedia based on Google Sites in Islamic banking accounting subjects for class XII and to determine the feasibility of the media made. This interactive multimedia is called DIAKSY (Digital Islamic Accounting). In this study using the ADDIE development model, including analysis, design, development, implementation, and evaluation. Product trial activities were carried out by 20 students at SMK Negeri 2 Kota Mojokerto Class XII, Islamic Banking Department. Based on expert validation, the criteria are very feasible with an average percentage of eligibility for material experts of 88%, and the percentage of eligibility for media experts is 94.74%. As for the responses of the students, it was obtained that the criteria were very good at a percentage of 98%. Thus, the final result is that Google Sites-based interactive multimedia DIAKSY (Digital Accounting Sharia) products are very suitable to be used as learning media in the learning process with an average feasibility of $\geq 61\%$.*

Keywords: *Interaktif Multimedia, Google Sites, Syariah Banking Accounting*

Abstrak. *Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis Google Sites pada mata pelajaran akuntansi perbankan syariah untuk kelas XII dan guna mengetahui kelayakan media yang dibuat. Multimedia interaktif ini dinamakan dengan DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah). Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, meliputi analisis, design, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kegiatan uji coba produk dilakukan 20 peserta didik di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto kelas XII Jurusan Perbankan syariah. Berdasarkan validasi ahli diperoleh kriteria sangat layak dengan rata-rata persentase kelayakan untuk ahli materi sebesar 88%, dan persentase kelayakan ahli media sebesar 94,74%. Sedangkan untuk respon peserta didik diperoleh kriteria sangat baik pada persentase sebesar 98%. Dengan demikian, diperoleh hasil akhir bahwa produk multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) Berbasis Google Sites sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan rata-rata kelayakan $\geq 61\%$.*

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, Google Sites, Akuntansi Perbankan Syariah*

LATAR BELAKANG

Salah satu komponen penting pada kehidupan manusia ialah pendidikan. Dimana pendidikan sebagai pondasi manusia untuk menghadapi berbagai tantangan dunia yang terus berkembang. Pada era perubahan Revolusi Industri 4.0 mengarah Era Society 5.0 ini, diperlukan pendidikan yang memadai dan berkualitas. Era Society 5.0 awalnya dikenalkan oleh Jepang pada tahun 2019. Dimana era Society 5.0 ini merupakan konsep gabungan antara manusia sebagai pusatnya dan teknologi sebagai dasarnya. Pendidikan

Received April 30, 2023; Revised Juni 2, 2023; Juli 02, 2023

*Corresponding author, widy.19041@mhs.unesa.ac.id

pada era peralihan ini, harus mampu membantu peningkatan mutu dari sumber daya manusia. Untuk itu pendidikan pada era ini memerlukan kecakapan hidup era 21 atau populer juga dengan istilah 4C yaitu *Creativity, Critical Thinking, Communication*, serta *Collaboration* (Indarta et al., 2022). Hal tersebut, menuntut seorang guru sebagai fasilitator pendidikan untuk menjadi seorang yang kreatif, memiliki kemampuan mengajar, serta memberikan inspirasi dan mampu memberikan contoh teladan untuk peserta didik (Direktorat Sekolah Dasar, 2021).

Guru yang merupakan ujung tombak dalam mencapai tujuan pendidikan harus mampu mengikuti segala bentuk perubahan dunia. Guru dituntut memiliki keterampilan dibidang digital guna mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi mampu memberikan bantuan guru mengatur materi pembelajaran menjadi praktis hingga kegiatan belajar mampu dijalankan dengan efektif (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Penggunaan teknologi menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik. Akan tetapi, pada praktiknya tidak semua guru memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, walaupun mereka telah memahami bahwa penggunaan teknologi dapat membantu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran pada peserta didik (Lestari, 2015) . Hampir 60% guru masih menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Kurangnya kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi salah satu penyebab proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional. Ada beberapa faktor yang menyebabkan guru kurang adaptif terhadap penerapan teknologi dalam pendidikan, yaitu rendahnya penguasaan teknologi pendidikan, serta guru mengalami kesulitan dalam penggunaan ragam aplikasi berbasis teknologi, seperti komputer dan gadget (Salim et al., 2020).

Guru mengemban tanggung jawab besar dalam mengemas kegiatan pembelajaran jadi suatu hal yang menyenangkan. Hal tersebut bertujuan agar materi bisa mudah dimengerti peserta didik. Maka untuk itu, dibutuhkan alat atau media dalam penyampaian informasi agar mendorong peserta didik paham terhadap materi pembelajaran (Wijayanti & Ghofur, 2021). Ada banyak jenis media pembelajaran yang bisa dikembangkan agar memudahkan penyampaian materi sebagai upaya peningkatan pemahaman peserta didik. Namun dalam praktiknya, banyak guru menghadapi keterbatasan untuk mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran (Nopriyanti & Sudira, 2015).

Temuan-temuan ini sesuai data pengamatan yang dilaksanakan pada SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Dimana proses pembelajaran SMK Negeri 2 Kota Mojokerto mengalami kendala dalam keterbatasan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilaksanakan hanya terpaku kepada buku paket yang diberikan sekolah yang mana jumlahnya terbatas, dan juga dari sumber web yang ada di internet. Sehingga proses pembelajaran yang terjadi cenderung monoton dan kurang menarik. Temuan ini juga didukung dengan hasil wawancara bersama Ketua Jurusan Perbankan Syariah SMK Negeri 2 Kota Mojokerto, dimana pembelajaran terbatas pada media cetak dan juga materi-materi yang tersedia di internet yang dihimpun oleh guru pengajar. Kondisi ini terjadi karena kemampuan guru dan sekolah yang terbatas dalam menyediakan media yang tepat.

Terbatasnya media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik serta sulit untuk paham terhadap materi yang dijelaskan guru (Usyanti & Susanti, 2015). Mata pelajaran yang susah dimengerti peserta didik salah satunya, yaitu Akuntansi Perbankan Syariah khususnya pada KD materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik sulit untuk memahami materi tersebut, dikarenakan materi tersebut termasuk ke dalam materi perhitungan dan penjurnalan. Dimana kebanyakan peserta didik sulit untuk melakukan perhitungan dan membedakan jurnal yang digunakan untuk setiap transaksi. Keterbatasan contoh-contoh soal terkait materi transaksi pembiayaan salam dalam bank syariah juga menyebabkan peserta didik kesulitan dalam penentuan jurnal dalam setiap transaksi dengan tepat.

Sedangkan untuk hasil belajar ulangan harian sebanyak 52% peserta didik diperoleh nilai lebih rendah daripada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 85. Serta ditemukan beberapa kendala lain, yaitu penggunaan media pembelajaran berupa PowerPoint maupun PDF yang diberikan guru tidak dapat dimanfaatkan peserta didik secara maksimal. Penyebabnya karena ukuran dari media yang cukup besar, jika harus diakses melalui *handphone* peserta didik dimana tidak semuanya memiliki ruang penyimpanan yang besar. Selain itu, media pembelajaran berbentuk PowerPoint atau PDF tersebut dirasa kurang menarik dan kurang interaktif untuk dipakai pada kegiatan pembelajaran. Untuk itu, guru sebagai pendidik dan juga fasilitator untuk peserta didik dituntut mampu menyediakan fasilitas pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran (Putri & Pratiwi, 2022). Namun penyediaan media pembelajaran ini, harus sesuai dengan materi serta kemampuan peserta didik untuk mengaksesnya.

Media pembelajaran diartikan dengan segala sarana maupun alat yang dimanfaatkan dalam menyampaikan materi dari guru sebagai sumber belajar pada peserta didik sebagai penerima informasi, serta berfungsi untuk memacu daya pikir, perasaan serta menarik perhatian peserta didik, supaya bisa memudahkan kegiatan belajar (Usyanti & Susanti, 2015). Selain itu, media pembelajaran disebut juga perantara pembelajaran yang dimanfaatkan dalam penyampaian pesan ataupun informasi yang dibuat atau diciptakan secara terencana oleh guru (Munadi, 2012). Media pembelajaran dijadikan sebagai alat bantu guru untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran pada peserta didik (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan, data disajikan dengan menarik dan meyakinkan, mudah dalam interpretasi data, serta membantu pemadatan informasi (Usyanti & Susanti, 2015). Ada banyak jenis media yang bisa dikembangkan baik oleh guru maupun sekolah dalam rangka membantu peningkatan pemahaman peserta didik. Media dibuat disesuaikan dengan keadaan peserta didik serta objek materi yang akan disajikan.

Media yang bisa membantu peningkatan pengetahuan peserta didik salah satunya adalah multimedia interaktif. Secara sederhana multimedia bisa diartikan lebih dari satu media. Sedangkan menurut (KBBI, 2022) interaktif diartikan sebagai keadaan saling melakukan tindakan atau dapat dikatakan saling aktif. Multimedia interaktif sebagai sarana pembelajaran yang dirancang dengan tampilan sesuai peran pemaparan informasi

serta memiliki interaktivitas terhadap pemakai (Rachmadtullah et al., 2018). Sehingga dapat disimpulkan jika dalam multimedia interaktif memungkinkan pengguna terlibat aktif dalam aktivitas yang akan dijalankan. Multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media yang dibuat dan dilengkapi alat kontrol untuk digunakan pengguna, sehingga pengguna mampu mengontrol aktivitas yang hendak dilaksanakan berikutnya (Gunawan et al., 2015). Gabungan berbagai media ini dapat berupa teks, audio, gambar, grafik, video maupun bentuk media lainnya. Multimedia interaktif yang dibuat dengan berbagai bentuk media memungkinkan peserta didik menerima materi pembelajaran dengan mudah.

Penggunaan multimedia interaktif memiliki peluang besar dalam peningkatan pemahaman peserta didik pada saat menerima materi pembelajaran (Istiqlal, 2017). Tampilan menarik serta fungsional pada media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Pada multimedia interaktif dapat dilengkapi dengan animasi dan games, agar dapat mendukung peserta didik menguasai materi pelajaran. Komponen penting lainnya dalam media adalah animasi untuk dipakai menarik atensi dari peserta didik sebagai pengguna, serta dapat pula dilengkapi dengan games (permainan) sehingga peserta didik dapat bermain sambil belajar (Putra et al., 2021). Sehingga dengan dukungan perkembangan teknologi saat ini, guru dapat mengembangkan multimedia interaktif untuk membantu kegiatan pembelajaran. Langkah ini bagian dari upaya guru dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik. Guru tidak diharuskan untuk membuat media interaktif yang mahal, namun lebih kepada fungsi dan kemudahan dalam mengakses media pembelajaran tersebut. Salah satunya guru dapat membuat multimedia berbasis *web* dengan memanfaatkan fasilitas dari *Google sites*.

Google sites adalah sebuah layanan yang diberikan *Google* yang memiliki fungsi untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam membuat sebuah situs (Suryanto, 2018). *Google sites* sebagai salah satu tools menarik untuk dipahami selain penggunaannya gratis, *Google sites* juga mudah untuk dibuat karena tidak memerlukan bahasa pemrograman yang tinggi. Selain itu *Google sites* juga membebaskan pengguna untuk berkolaborasi pada pemanfaatannya. Keuntungan lainnya, *Google sites* juga memberikan 100 MB untuk penyimpanan gratis serta *Google sites* bersifat *searchable* atau mudah ditelusuri dengan mesin pencarian yang ada pada *Google* (Harsanto, 2017). Pengguna dapat dengan mudah menciptakan *website* dengan bantuan template yang tersedia. *Google sites* sebagai layanan yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran berbentuk *website* (Bhagaskara et al., 2021). Dengan bantuan *Google sites* dapat dikembangkan multimedia interaktif berbasis *website* sebagai alternatif media pembelajaran. Sehingga materi pembelajaran dapat dikemas dalam satu wadah, dimana di dalamnya selain memuat materi pembelajaran juga dapat dilengkapi dengan video animasi, latihan soal, dan games interaktif.

Adanya multimedia interaktif berbentuk web ini, penyampaian materi dapat dilakukan dengan lebih jelas dan sederhana sehingga memudahkan pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik serta peserta didik bisa ikut aktif terlibat pada pembelajaran (Yosafat & Bachri, 2021). Pemanfaatan media berbentuk multimedia

interaktif membantu memudahkan pemahaman materi pembelajaran oleh peserta didik, hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian Bhagaskara (2021) dengan judul “Penerapan Media *Webrequest* Berbasis *Google Sites* dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo”, disimpulkan bahwa penelitian mengungkapkan jika pembelajaran yang menggunakan media *webrequest* berbasis *Google sites* sangat layak serta mampu membantu meningkatkan minat belajar serta sikap ilmiah dari peserta didik.

Hal ini didukung juga dengan penelitian Rosita (2022) dengan judul “Pengembangan Website Pembelajaran Materi Aset Tetap Berwujud Dengan Memanfaatkan *Google Sites*”, disimpulkan bahwa penggunaan *website* pembelajaran ini sangat efektif karena semua informasi terkait materi pembelajaran maupun latihan soal dapat diakses dalam satu *website*. Selain itu, media pembelajaran berbasis *website* yang telah dikembangkan ini sesuai dengan perkembangan teknologi, mudah digunakan, menarik, serta memudahkan pemahaman materi pembelajaran bagi mahasiswa. Selain itu, pada penelitian Putri (2022) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis *Web* Menggunakan *Google Sites* pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK” menghasilkan multimedia interaktif yang layak dipakai untuk media pembelajaran dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi Administrasi Pajak khususnya pada materi Bentuk- Bentuk Dokumen Pajak dan Pajak Penghasilan Pasal 21.

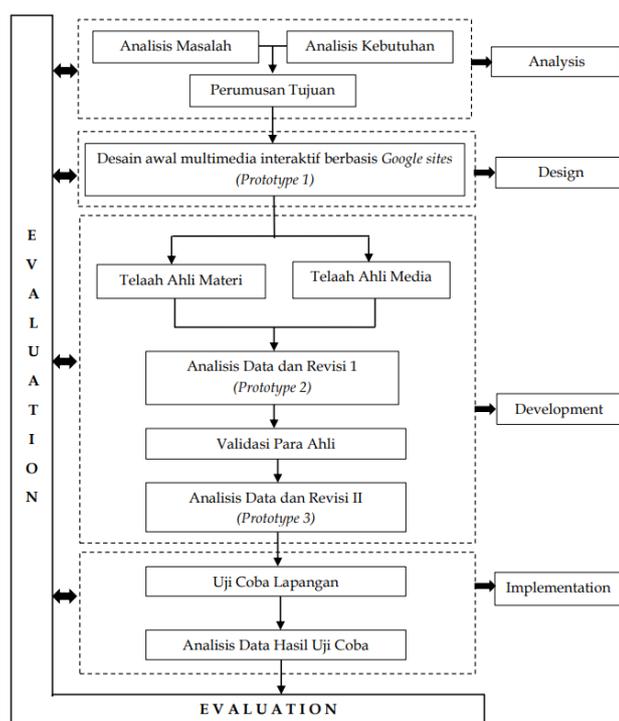
Didasarkan pada penjabaran permasalahan di atas, diperlukan pelaksanaan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah”. Pengembangan ini dimaksudkan guna mengembangkan sebuah media berbentuk multimedia interaktif pada mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. Dilihat dari penelitian sebelumnya, perbedaan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* ini terletak pada materi pembelajaran yang dikembangkan dan juga fitur yang ada di dalamnya. Dalam multimedia ini, nantinya selain berisikan materi, video pembelajaran dan contoh soal, juga dilengkapi dengan latihan soal dan juga games interaktif. Selain itu dalam multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan fitur interaktif lainnya, yaitu chat guru dan juga fitur diskusi dengan sesama peserta didik. Diharapkan multimedia interaktif yang dihasilkan layak dijadikan sebagai alat pendukung pada proses pembelajaran dan menghasilkan respon yang baik dari peserta didik.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development (R&D)*). Dimana penelitian pengembangan sendiri merupakan kegiatan penelitian dengan tujuan membuat rancangan produk dan mengembangkannya serta menilai keefektifan produk (Sugiyono, 2019). Pada penelitian pengembangan ini memakai model ADDIE. Dick and Carey mengungkapkan bahwa model pengembangan ADDIE terdiri atas tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, serta tahap evaluasi (Sugiyono, 2019). Alasan

penggunaan model ADDIE dikarenakan model ini bersifat umum serta fleksible sehingga dapat dimanfaatkan untuk pengembangan perangkat pembelajaran (Pratiwi et al., 2019). Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Selain itu pada model pengembangan ADDIE bisa dilaksanakan kegiatan evaluasi dan revisi untuk setiap tahapan hingga produk akhir yang didapatkan menjadi lebih valid dan mampu diandalkan (Pratiwi et al., 2019).

Tahapan pengembangan multimedia interaktif DIAKSY ini mengikuti tahapan dalam model ADDIE dengan lima tahapan. Pengembangan didasarkan pada tahapan ADDIE agar proses pengembangan produk lebih terarah dan sesuai rancangan tujuan yang sudah dibuat sebelumnya. Berikut merupakan tahapan pengembangan multimedia interaktif DIAKSY.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Multimedia Interaktif DIAKSY

Untuk telaah dan validasi materi dilaksanakan dengan satu Dosen Prodi Pendidikan Akuntansi, UNESA serta satu guru mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto yang menilai terkait kelayakan materi yang ditampilkan pada media yang dikembangkan. Selanjutnya untuk media dilaksanakan dengan satu Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, UNESA dan memiliki keahlian dalam teknologi pendidikan. Para ahli tersebut menilai kelayakan media menggunakan angket telaah dan validasi ahli yang telah dibuat sebelumnya. Serta untuk sampel uji coba pada 20 peserta didik di kelas XII Jurusan Perbankan Syariah SMK Negeri 2 Kota Mojokerto yang sedang menempuh mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah.

Analisis data dilakukan setelah data penelitian diperoleh sebagai jawaban rumusan masalah yang dirancang sebelumnya. Jenis analisis yang dipakai yaitu deskriptif

kualitatif dan kuantitatif. Dimana penilaiannya didapat dari hasil kegiatan telaah dan validasi ahli beserta analisis hasil angket respon peserta didik. Kegiatan ini menghasilkan data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk hasil data kualitatif didapatkan dari lembar telaah ahli berisikan saran serta masukan untuk bahan revisi dan perbaikan produk media yang dibuat. Sedangkan data validasi ahli berupa data kuantitatif untuk dipakai sebagai dasar penentuan kelayakan dari media yang dibuat. Dimana hasil yang didapatkan dalam bentuk skor-skor sesuai kriteria yang sudah ditentukan yang didasarkan kepada skala *likert*. Adapun alternatif jawaban dari skala yang digunakan adalah skala 1 kategori “Tidak layak”, 2 kategori “Kurang Layak”, 3 kategori “Cukup Layak”, 4 kategori “Layak”, dan 5 kategori “Sangat Layak”. Setelah itu hasil data validasi para ahli berupa skor-skor tersebut dihitung berdasarkan teknik persentase, yaitu total skor yang didapat dibagi skor tertinggi dan dikalikan dengan seratus. Serta media pembelajaran dapat dikatakan layak ketika memperoleh $\geq 61\%$ (Riduwan, 2015).

Sedangkan untuk respon peserta didik dianalisis memakai cara kuantitatif. Angket dibuat dengan dasar skala Guttman, dengan jawaban “Ya” yang dilambangkan angka 1 serta jawaban “Tidak” yang dilambangkan angka “0”. Untuk data yang diperoleh dihitung dengan rumus persentase. Penentuan kelayakan multimedia interaktif didasarkan pada persentase yang diperoleh. Untuk interpretasi kelayakan media dari para ahli serta respon peserta didik bisa dilihat pada tabel bawah ini.

Tabel 1.**Kriteria Kelayakan Ahli dan Respon Peserta Didik**

Persentase (%)	Kategori Kelayakan Ahli Media/Materi	Kategori Kelayakan Respon Peserta Didik
0 – 20	Tidak Layak	Sangat Tidak Baik
21- 40	Kurang Layak	Tidak Baik
41 – 60	Cukup Layak	Cukup Baik
61 – 80	Layak	Baik
81 - 100	Sangat Layak	Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan terkait berbagai informasi yang didapatkan dari proses pengembangan multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) yang memakai model ADDIE dengan 5 tahapan. Selanjutnya dijelaskan terkait setiap tahapan yang dilaksanakan.

Tahap Analisis

Dalam tahap ini dilaksanakan beberapa tahapan analisis, yaitu analisis masalah, analisis kebutuhan, dan analisis tujuan pembelajaran. Hasil kegiatan tersebut dijadikan sebagai landasan pengembangan multimedia interaktif. Tahap analisis diawali dengan analisis masalah yang terjadi, dimana diketahui bahwa proses pembelajaran di SMK

Negeri 2 Kota Mojokerto mengalami keterbatasan dalam penyediaan media pembelajaran yang sesuai. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung mengacu pada buku cetak serta beberapa materi yang tersaji di internet. Hal ini menyebabkan peserta didik kekurangan contoh soal yang lebih variatif sebagai pendalaman materi. Selain itu berdasarkan analisis masalah juga diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran beberapa guru telah memanfaatkan media pembelajaran berupa *PowerPoint* ataupun PDF. Akan tetapi penggunaannya kurang efektif, hal ini karena media tersebut membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar sehingga tidak semua *Hanphone* peserta didik dapat mengaksesnya. Di SMK Negeri 2 Kota Mojokerto sendiri sudah dilengkapi dengan beberapa teknologi, namun sekolah dan guru kurang maksimal dalam memanfaatkan penggunaannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan sekolah dan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik dan bahkan cenderung monoton.

Selanjutnya dilaksanakan analisis kebutuhan, dimana diketahui ada banyak peserta didik merasa kesulitan pada mata pelajaran akuntansi perbankan syariah. Khususnya pada materi terkait transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Hal ini disebabkan karena materi tersebut termasuk ke dalam materi perhitungan dan penjurnalan. Dimana kebanyakan peserta didik kesulitan dalam melakukan perhitungan dan menentukan jurnal untuk setiap transaksi yang terjadi. Selain itu karena adanya keterbatasan dalam penyediaan media pembelajaran dan adanya keterbatasan contoh soal menyebabkan peserta didik sulit memahami materi pembelajaran tersebut. Sehingga berdasarkan analisis masalah dan juga analisis kebutuhan tersebut peneliti tertarik untuk menciptakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) untuk mata pelajaran akuntansi perbankan syariah. Penggunaan media berupa multimedia interaktif dapat membantu kegiatan penyampaian materi pembelajaran lebih efektif serta efisien (Yosafat & Bachri, 2021).

Analisis yang dilakukan selanjutnya adalah analisis tujuan pembelajaran, analisis ini bertujuan agar diketahui apa saja tujuan pembelajaran yang wajib tercapai oleh peserta didik serta cakupan materi pembelajaran yang harus disajikan pada media yang dikembangkan. Didasarkan silabus mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah, kompetensi dasar yang dipakai untuk multimedia interaktif yang dikembangkan, yaitu 3.16 Menganalisis pencatatan transaksi pembiayaan salam pada bank syariah, 4.16 Mencatat transaksi pembiayaan salam pada bank syariah.

Tahap Desain

Tahapan desain dimaksudkan agar mempermudah peneliti untuk merancang pengembangan produk media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan untuk menciptakan media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif dengan bantuan *Google Sites*. *Google Sites* sendiri merupakan sebuah alat dari *Google* yang memiliki fungsi agar memudahkan pengguna dalam mengembangkan sebuah situs (Suryanto, 2018). Dimana keluaran dari multimedia interaktif yang dikembangkan adalah berupa *website*. *Google Sites* merupakan sebuah layanan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran

berbasis *website* (Bhagaskara et al., 2021). Multimedia dengan bantuan *Google Sites* bisa ditautkan dengan *link*, seperti *link youtube*, *quiziz*, *link games wordwall* dan lain sebagainya. Selain itu juga bisa dihubungkan pada berbagai produk *Google* lain, meliputi *Google Form*, *Google Drive*, *Google Sheet*, *Google Document*, dan lain sebagainya (Mukti & Anggraeni, 2020). Keunggulan lain dari *Google Sites* adalah media yang dibuat bisa digunakan dengan berbagai media elektronik, seperti tablet, PC, *handphone*, maupun laptop.

Pada tahap desain dibuat terkait rancangan fitur yang akan dikembangkan pada multimedia interaktif. Pada multimedia akan dilengkapi dengan berbagai fitur, yaitu fitur home, fitur petunjuk penggunaan, fitur tujuan pembelajaran, fitur video pembelajaran, fitur materi pembelajaran, fitur contoh soal, fitur latihan soal, fitur games interaktif dan penutup, serta fitur profil pengembang. Selain itu, pada tahap desain juga disiapkan berbagai komponen yang diperlukan dalam multimedia interaktif. Komponen yang disiapkan yaitu, rumusan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), rancangan materi, contoh soal, serta latihan soal, rancang komponen icon fitur, desain cover setiap halaman fitur, desain cover untuk materi dan latihan soal, ilustrasi gambar serta komponen lainnya. Untuk desain icon fitur, cover halaman fitur, cover halaman materi, gambar ilustrasi dan lain sebagainya dibuat dengan bantuan aplikasi *Canva*. Berikut merupakan tampilan komponen fitur pada multimedia interaktif DIAKSY.

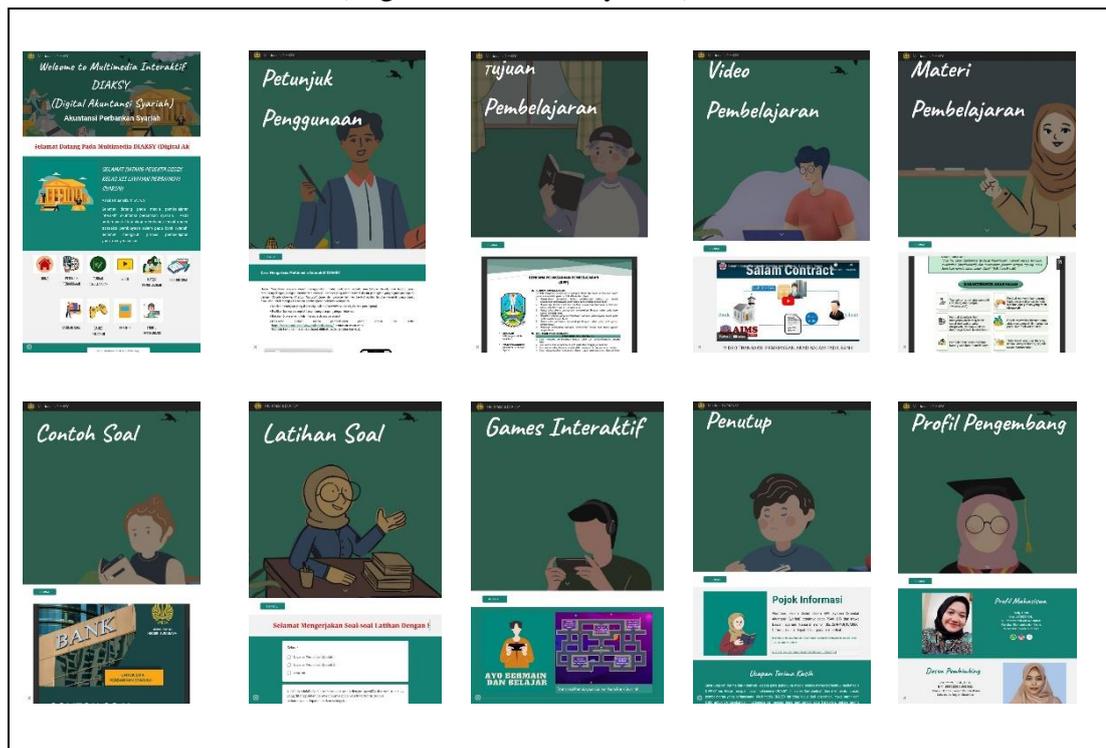
Tabel 2.
Komponen Fitur Pada Multimedia Interaktif DIAKSY

No	Fitur	Penjelasan	No	Fitur	Penjelasan
1.		Fitur home pada multimedia interaktif DIAKSY.	6.		Fitur contoh soal yang berisikan contoh soal terkait materi.
2.		Fitur petunjuk penggunaan yang berisikan petunjuk menggunakan multimedia interaktif DIAKSY.	7.		Fitur latihan soal yang berisikan latihan soal yang dibuat dengan bantuan <i>google form</i> .
3.		Fitur tujuan pembelajaran yang berisikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).	8.		Fitur games interaktif yang berisikan soal-soal terkait materi yang dikemas dalam bentuk games dengan bantuan <i>wordwall</i> .
4.		Fitur video pembelajaran yang berisikan video pembelajaran dan fitur komentar untuk saling diskusi.	9.		Fitur penutup berisikan pojok informasi dan juga ucapan terima kasih kepada pengguna multimedia interaktif DIAKSY.

<p>5. </p>	<p>Fitur materi pembelajaran materi pembelajaran dan daftar pustaka.</p>	<p>10. </p>	<p>Fitur profil pengembang berisikan informasi terkait profil pengembang multimedia interaktif DIAKSY.</p>
---	--	---	--

Tahap Pengembangan

Tahapan pengembangan dilaksanakan sebagai upaya dalam merealisasikan desain yang sudah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan penelitian ini bertujuan agar menghasilkan multimedia interaktif DIAKSY pada mata pelajaran akuntansi perbankan syariah. Setelah tahap desain selesai maka setiap komponen yang telah dibuat digabung menjadi satu dalam *Google Sites*. Multimedia interaktif DIAKSY ini dilengkapi dengan berbagai fitur yaitu fitur home, fitur petunjuk penggunaan, fitur tujuan pembelajaran, fitur video pembelajaran, fitur materi pelajaran, fitur contoh soal, fitur latihan soal, fitur games interaktif, fitur penutup serta ada fitur profil pengembang. Berikut adalah tampilan dari multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah).



Sumber : Data Diolah oleh Peneliti

Gambar 2. Tampilan Multimedia Interaktif DIAKSY

Untuk pembuatan RPP dibuat didasarkan pada kompetensi dasar yang tercantum pada silabus akuntansi perbankan syariah. Berdasarkan kompetensi dasar yang berlaku dibuat indikator pencapaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang harus tercapai. Bagian materi pembelajaran serta contoh soal dibuat berdasarkan pada capaian dan tujuan pembelajaran yang sudah dibuat sebelumnya. Materi pembelajaran serta contoh soal yang ditampilkan pada multimedia dilengkapi dengan desain ilustrasi gambar yang dibuat

dengan bantuan aplikasi *Canva*. Tujuan penggunaan ilustrasi gambar ini supaya peserta didik mudah memahami materi pembelajaran dan agar tampilannya lebih menarik. Sedangkan untuk video pembelajaran diambil dari *Youtube* dan disesuaikan dengan materi yang dikembangkan. Video pembelajaran ini di *Embed* pada multimedia interaktif sehingga peserta didik dapat langsung menekan video untuk mengakses video tanpa harus membuka tab baru. Selanjutnya untuk fitur latihan soal dikembangkan memakai bantuan *Google Form* sebanyak 20 soal pilihan ganda untuk materi transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Untuk penyematan link latihan soal dijalankan dengan *Embed* link *Google Form* untuk latihan soal pada halaman latihan soal pada *Google Sites*. Peserta didik dapat langsung mengerjakan soal langsung tanpa perlu menekan tab baru. Sedangkan untuk games interaktif dibuat dengan bantuan aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* sendiri adalah perangkat lunak berbasis *online* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbentuk games edukatif yang memiliki berbagai template yang menarik (Nadia et al., n.d.). Untuk soal-soal yang dibuat pada bagian games interaktif ini merupakan materi-materi pokok yang perlu dipelajari peserta didik. Soal di bagian games interaktif dibuat sederhana dan terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Tujuan dari pembuatan games interaktif supaya peserta didik tidak mudah bosan terhadap materi pembelajaran yang guru jelaskan. *Wordwall* adalah platform yang bisa membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, yang bertujuan supaya peserta didik antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta tidak merasa jenuh (Aeni et al., 2022).

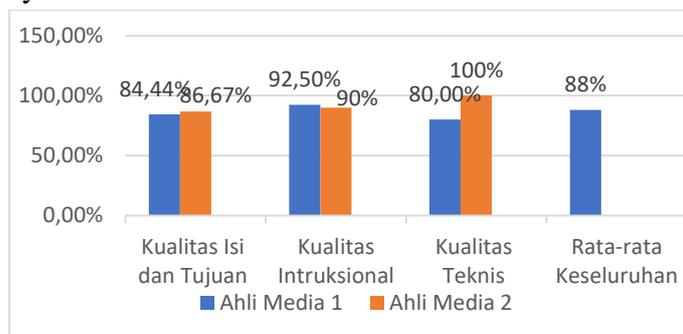
Dari tahap pengembangan ini akan menghasilkan produk awal atau prototipe I. Selanjutnya prototipe 1 ini di telaah serta divalidasi oleh para ahli. Untuk materi meliputi satu orang Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi, UNESA, serta satu guru pengajar mata pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Selain itu, untuk ahli media berasal dari satu orang Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, UNESA. Prototipe 1 diserahkan para ahli untuk ditelaah dengan memakai angket yang sudah dirancang. Hasil yang didapat dari telaah ini adalah saran serta masukan ahli yang dipakai untuk acuan revisi atau perbaikan guna penyempurnaan produk. Berikut adalah rekapitulasi saran dan masukan yang didapatkan dari ahli.

Tabel 3.**Saran dan Masukan Ahli**

No.	Saran dan Masukan Ahli Materi	Saran dan Masukan Ahli Media
1.	Pada bagian materi pembelajaran sebaiknya dicantumkan KD dan tujuan pembelajaran, termasuk disoal untuk mengukur KD dan tujuan mana yang akan dicapai.	Kalimat pembuka pada halaman awal media pembelajaran bisa diperbaiki menjadi kalimat yang lebih mudah dipahami.
2.	Daftar pustaka perlu dicantumkan pada bagian materi pembelajaran.	Pada halaman <i>cover</i> soal bisa untuk judul bisa diperbaiki dari “contoh soal-soal” menjadi “contoh soal”.

3.	Perlu ditambahkan rujukan pada Fatwa DSN yang sesuai atau yang berlaku.	Untuk latihan soal dengan <i>Google Form</i> sebaiknya di <i>Embed</i> agar peserta didik bisa langsung mengerjakan pada media pembelajaran tanpa perlu klik tab baru.
4.	Contoh soalnya bisa ditambahkan agar lebih variatif tidak hanya terkait tentang pertanian.	Pada bagian profil pengembang disebutkan untuk Prodi S1 Pendidikan Akuntansi
5.	Pada produk media pembelajaran perlu dijelaskan untuk kelas berapa dan semester berapa.	

Selanjutnya setelah dilakukan kegiatan telaah, produk direvisi atau diperbaiki berdasarkan pada saran serta masukan yang diberikan para ahli. Sesudah selesai diadakan kegiatan revisi dan perbaikan akan menghasilkan prototipe 2. Berikut merupakan link dari prototipe 2 dari multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) <https://sites.google.com/view/multimedidiaksy/>. Selanjutnya produk media yang sudah diperbaiki diserahkan kembali pada para ahli agar dapat divalidasi sehingga diketahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Kegiatan validasi ini menggunakan angket validasi yang sudah dirancang sebelumnya. Analisis validasi para ahli ini dipakai sebagai dasar untuk penentuan kelayakan dari multimedia interaktif DIAKSY. Kriteria kelayakan multimedia interaktif DIAKSY dinilai dari tiga aspek seperti yang diungkapkan Walker & Hess meliputi aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis (Arsyad, 2015). Di bawah ini ditampilkan untuk hasil analisis validasi para ahli yang telah dilakukan sebelumnya.

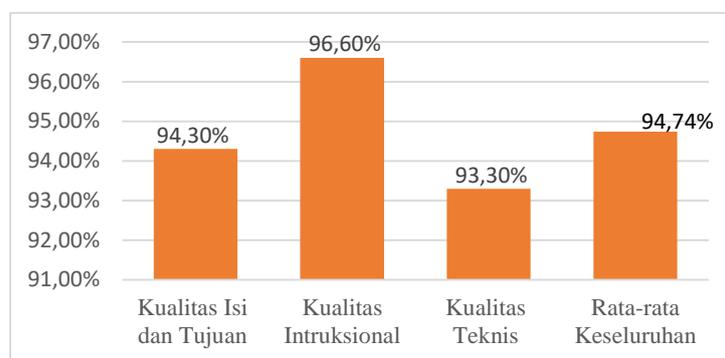


Sumber : Hasil Data Diolah oleh Peneliti

Gambar 3. Hasil Data Validasi Ahli Materi

Kegiatan validasi ahli materi dilakukan oleh Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi, UNESA yaitu Bapak Dr. Luqman Hakim, S.Pd., S.E., M.SA sebagai ahli materi 1 dan Guru SMK Negeri 2 Kota Mojokerto yaitu Ibu Metiy Ardiana, S. Pd., M.Pd. sebagai ahli materi 2. Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilaksanakan oleh ahli materi tersebut, didapatkan hasil persentase sebesar 88% pada kategori “Sangat Layak”. Hasil tersebut menjelaskan jika multimedia interaktif yang dibuat telah disajikan dengan materi

sesuai tujuan pembelajaran serta didukung gambar ilustrasi menarik. Multimedia interaktif yang dibuat dengan berbagai gambar, animasi, video, dan audio serta berbagai komponen yang penuh warna membantu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan (Septiani et al., 2020). Selain itu, penggunaan multimedia yang dilengkapi dengan berbagai fitur membantu menciptakan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Adanya berbagai fitur yang disajikan pada media pembelajaran mendukung peserta didik agar tergerak mempelajari materi pembelajaran serta tertarik untuk mengerjakan latihan soal (Rosita & Hardini, 2022). Pemanfaatan multimedia interaktif pada kegiatan pembelajaran mampu membantu peningkatan keaktifan dari peserta didik. Media pembelajaran berbentuk web berbasis *Google Sites* mampu membantu peningkatan keaktifan belajar peserta didik (Rosita & Hardini, 2022).



Sumber : Hasil Data Diolah oleh Peneliti

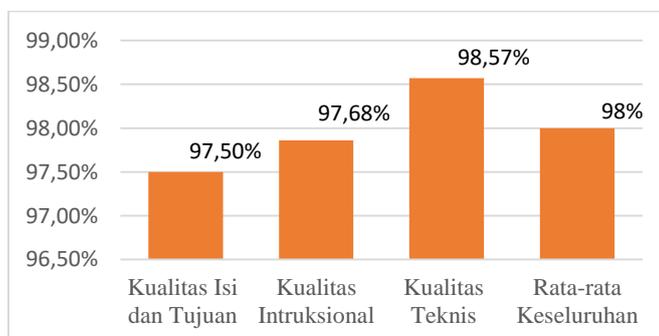
Gambar 4. Hasil Data Validasi Ahli Media

Sementara validasi media dilaksanakan oleh Dosen Teknologi Pendidikan, yakni Bapak Hirnanda Dimas, S.Pd., M. Pd. Berdasarkan analisis yang dilaksanakan diperoleh rata-rata persentase kelayakan media multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) sebesar 94,74% yang masuk pada kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menegaskan jika media yang dikembangkan berupa multimedia interaktif mampu memberi kesempatan belajar pada peserta didik, memberikan bantuan belajar, serta memberikan motivasi belajar bagi peserta didik. Penelitian sebelumnya menyatakan jika media pembelajaran berbentuk *webrequet* berbasis *Google Sites* mampu membantu peningkatan motivasi belajar dan membantu menumbuhkan semangat peserta didik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran (Bhagaskara et al., 2021). Selain itu, materi yang ditampilkan pada multimedia yang dibuat memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan mandiri, dikarenakan multimedia yang dikembangkan dapat diakses kapan saja. Proses pembelajaran dengan multimedia interaktif memberikan peserta didik kontrol terhadap kegiatan pembelajaran serta jika belum paham terhadap materi pembelajaran yang diberikan peserta didik dapat mengulang materi tersebut (Septiani et al., 2020). Dengan memanfaatkan multimedia interaktif membantu meningkatkan kemandirian dalam proses belajar peserta didik, karena multimedia interaktif dapat diakses sewaktu-waktu oleh peserta didik (Ariska & Hakim, 2021). Dengan demikian menurut analisis yang sudah

dilaksanakan bisa disimpulkan multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) yang sudah dikembangkan layak dilanjutkan ke tahap uji.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi adalah pelaksanaan uji coba terhadap produk yang sudah dikembangkan. Kegiatan uji coba terbatas ini bermaksud agar diketahui respon dari peserta didik pada produk multimedia yang sudah dikembangkan. Kegiatan uji coba terbatas ini dilaksanakan dengan menyerahkan angket respon peserta didik untuk diketahui kelayakan produk multimedia interaktif yang dibuat. Kegiatan uji coba terbatas dilakukan pada multimedia interaktif yang telah melalui telaah dan validasi ahli serta sudah diperbaiki atas dasar saran serta masukan yang diberikan para ahli hingga diperoleh prototipe 2. Kegiatan uji coba terbatas ini dilaksanakan pada 20 peserta didik kelas XII Jurusan Perbankan Syariah SMK Negeri 2 Kota Mojokerto. Sadiman mengungkapkan bahwa untuk kegiatan uji coba terbatas subjek uji coba yang digunakan sebanyak 10-20 orang (Fardany & Dewi, 2020). Kegiatan uji coba terbatas diawali kegiatan pengenalan dan dilanjutkan dengan penjelasan singkat terkait tujuan dan proses pelaksanaan uji coba yang dilaksanakan. Setelah itu, dilaksanakan pengenalan dan penjelasan terkait multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah). Selanjutnya dilakukan pengiriman link akses dan peserta didik dapat mengakses multimedia interaktif DIAKSY dengan bantuan instruksi dari peneliti. Di akhir kegiatan uji coba terbatas, peserta didik dibagikan angket respon serta diminta untuk mengisi angket tersebut. Berikut adalah respon peserta didik pada multimedia yang dibuat.



Sumber: Hasil Data diolah peneliti (2023)

Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Respon Peserta Didik

Hasil perhitungan dari angket mengenai multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) berbasis *Google Sites* didapatkan persentase 97,50% pada kategori “Sangat Baik” untuk aspek kualitas isi dan tujuan. Sedangkan untuk aspek kualitas instruksional mendapatkan 97,86% yang masuk pada kategori “Sangat Baik” dan untuk aspek kualitas teknis didapatkan rata-rata persentase sebesar 98,57% yang masuk kategori pada “Sangat Baik”. Untuk analisis secara keseluruhan respon peserta didapatkan rata-rata persentase sebesar 98% yang masuk pada kategori “Sangat Baik”. Sehingga

didasarkan pada hasil analisis secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) pada mata pelajaran akuntansi perbankan syariah mampu membantu memudahkan pelaksanaan pembelajaran dan membantu peningkatan pemahaman materi pembelajaran. Pemanfaatan Multimedia interaktif yang digunakan untuk media dalam pembelajaran mampu membantu mempermudah pemahaman materi peserta didik (Septiani et al., 2020).

Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi merupakan tahap penilaian apakah multimedia interaktif yang dibuat sesuai rancangan sebelumnya. Pada dasarnya kegiatan evaluasi pada model pengembangan ADDIE tidak saja dilaksanakan diakhir tahap saja tetapi juga untuk semua tahapan pengembangan (Pratiwi et al., 2019). Evaluasi dalam pengembangan ADDIE dibedakan menjadi dua, yakni evaluasi formatif dan sumatif. Kegiatan evaluasi formatif diterapkan di setiap tahapan pengembangan sehingga dapat dilaksanakan perbaikan guna kesempurnaan produk, sedangkan untuk kegiatan evaluasi sumatif dilaksanakan pada akhir tahapan pengembangan guna melihat pengaruh produk pada hasil belajar dan kualitas pembelajaran (Puspasari & Suryaningsih, n.d.). Pelaksanaan evaluasi dalam penelitian ini dilaksanakan dengan evaluasi formatif. Kegiatan evaluasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menganalisis hasil telaah dan validasi ahli dan hasil angket respon peserta didik. Selanjutnya dilaksanakan perbaikan atau revisi yang didasarkan dari hasil saran serta masukan yang didapatkan dari para ahli, sehingga diharapkan dapat dihasilkan multimedia interaktif yang layak. Berdasarkan analisis yang dilakukan secara keseluruhan diketahui bahwa multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) layak dimanfaatkan menjadi media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari pembahasan penelitian pengembangan yang sudah diterapkan memperoleh hasil akhir berupa produk media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran akuntansi perbankan syariah di kompetensi dasar transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Hasil validasi ahli untuk multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak. Sementara untuk hasil angket respon peserta didik menyatakan bahwa multimedia interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) sangat baik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini hanya terbatas pada kompetensi dasar transaksi pembiayaan salam pada bank syariah. Sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan untuk materi yang lainnya.

DAFTAR REFERENSI

Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran

- Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Ariska, R., & Hakim, L. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. *Eduonomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Pendidikan Dan Sains*, 9(1), 1–12.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (Cetakan 18). PT RajaGrafindo Persada.
- Bhagaskara, A. E., Firdausi, A. K., & Syaifuddin, M. (2021). Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(2), 104–119.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2021). *Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0*. Direktorat Sekolah Dasar. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108. <https://doi.org/10.26740/JUPE.V8N3.P101-108>
- Gunawan, Harjono, A., & Sutrio. (2015). Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 10(1), 9–14.
- Harsanto, B. (2017). *Inovasi pembelajaran di Era Digital: menggunakan Google sites dan media sosial*. Unpad Press.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Salama, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *JIPMat (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 2(1), 43–54.
- KBBI. (2022). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. KBBI. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/interaktif>
- Lestari, S. (2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemanfaat TIK oleh Guru. *Jurnal Teknologi Pendidikan (Kwangsan)*, 3(2), 121–134.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 TEMPEL Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111.

- Mukti, W. M., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Prosiding Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 51–59.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)* (4th ed.). Gaung Persada Press.
- Nadia, Afiani, & Naila. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19*. Retrieved May 4, 2023, from https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/791/553
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 222–235.
- Pratiwi, V., Bahtiar, M. D., & Hardini, H. T. (2019). MAKSI For ICT-Based Accounting Learning At Vocational High Schools. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(2), 185–196.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (n.d.). *Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie*. Retrieved May 4, 2023, from <https://ejournal.ivet.ac.id/index.php/matematika/article/view/702/714>
- Putra, A. P., Roebyanto, G., & Arafik, M. (2021). Development of Interactive Web Based Multimedia for Online Learning in Elementary School. *In International Conference on Information Technology and Education (ICITE 2021)*, 62–67.
- Putri, D. A., & Pratiwi, V. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif DIGITAX (Digital Tax Administration Media) Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(2), 94–105.
- Rachmadtullah, Reza, Zulela, & Sumantri, M. S. (2018). Development Of Computer-Based Interactive Multimedia: Study On Learning In Elementary Education. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4), 2035–2038.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rosita, A., & Hardini, H. T. (2022). Pengembangan Website Pembelajaran Materi Aset Tetap Berwujud Dengan Memanfaatkan Google Sites. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.26740/JPAK.V10N1.P1-16>
- Salim, S., Anwar, K., & Kuncoro, A. T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan untuk Mendukung Layanan Pendidikan Daring. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Universitas Ma Chung*, 381–391.
- Septiani, A. N. S. I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267–1280. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi R&D dan Penelitian Pendidikan)* (3rd ed.). Penerbit Alfabeta.
- Suryanto, D. A. (2018). *Analisa Perbandingan Antara Blogger dan Google Site* . Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Usyanti, N., & Susanti. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Rekonsiliasi Bank Untuk Kelas XI Akuntansi SMK Negeri I Lamongan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 3(2), 1–9.
- Wijayanti, K., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Bank Dan Sistem Pembayaran Berbasis Android Untuk Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 1–14.
<https://doi.org/10.17977/UM014V14I12021P001>
- Yosafat, D., & Bachri, B. S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Materi Dampak Pencemaran Terhadap Ekosistem pada Mata Pelajaran IPA Kelas X SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 11(6), 1–6.