

Pengembangan Video Interaktif Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 10 Surabaya

Firstian Syifa Maulida ^{1*}, Han Tantri Hardini ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* firstian.21016@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang mampu menjawab tantangan implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video interaktif berbasis Google Sites yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada materi Akuntansi Perusahaan Dagang kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi ahli, angket respon peserta didik, serta tes pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, yaitu 96% dari ahli materi, 88% dari ahli media, dan 96% dari ahli bahasa. Uji coba produk dilakukan pada 30 siswa kelas XI Akuntansi dan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 53,3% menjadi 83% dengan N-Gain 0,63. Respon peserta didik juga sangat positif dengan persentase kepraktisan sebesar 93%. Kesimpulannya, video interaktif berbasis Google Sites sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran berdiferensiasi dalam materi Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK.

Keywords: Pengembangan, Video Interaktif, Google Sites, Pembelajaran Berdiferensiasi, ADDIE

Pendahuluan

Pendidikan memegang peran krusial untuk mendukung peningkatan kualitas kompetensi individu. Di Indonesia, Kurikulum berperan sebagai acuan dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar di semua jenjang pendidikan. Namun, banyak penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca dan menghitung siswa mengalami penurunan. Hasil ini menunjukkan bahwa kurikulum yang lalu, seperti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K13), belum mampu secara maksimal merangsang peningkatan kompetensi siswa. Dari penelitian menunjukkan bahwa Sekitar 70% dari keterampilan membaca peserta didik masih tergolong rendah menurut data yang diperoleh dan sekitar 72% menunjukkan tingkat literasi matematika yang serupa (Putrawangsa et al, 2022). Data ini mengindikasikan bahwa penerapan kurikulum sebelumnya, seperti KTSP dan Kurikulum 2013 (K13), belum sepenuhnya berhasil dalam mengembangkan kompetensi dasar siswa secara optimal. Kondisi tersebut menjadi pijakan penting dalam penelitian ini, khususnya dalam pembelajaran Akuntansi di SMK, yang menuntut pendekatan praktik tinggi namun kerap terhambat oleh penggunaan metode pembelajaran tradisional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan alat edukasi yang mendukung efektivitas proses pembelajaran akuntansi berupa video interaktif yang mendukung

pembelajaran berdiferensiasi pada materi Akuntansi Perusahaan Dagang untuk peserta didik kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya. Pendekatan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik sesuai dengan karakteristik serta potensi individual mereka, sehingga dapat meningkatkan capaian belajar dalam mata pelajaran Akuntansi. Penggunaan video interaktif diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar dan membantu mereka memahami materi dengan lebih menyeluruh dan detail (Chandra et al, 2017).

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang dimulai pada tahun 2022 memberikan kebebasan bagi siswa dan pengajar dalam melaksanakan proses belajar mengajar, dengan penekanan utama pada praktik pembelajaran yang berbeda-beda (Darlis et al, 2022). Namun, di SMKN 10 Surabaya, meskipun proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik, masih terdapat fokus yang berlebihan pada metode pengajaran konvensional, seperti penggunaan media Power Point, yang mengakibatkan siswa menerima materi secara seragam. Studi ini penting untuk mengatasi tantangan tersebut dengan memberikan solusi baru melalui pemanfaatan video interaktif, yang berpotensi meningkatkan semangat dan pemahaman peserta didik terhadap Pelajaran (Wardani et al, 2018). Menciptakan alat pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan sifat siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih yang signifikan dalam memperbaiki kualitas pendidikan di SMK. Hasil penelitian akan dianalisis berdasarkan sejauh mana dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan kemudahan penggunaan dalam lingkungan pembelajaran hybrid semakin penting di zaman digital. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan contoh nyata penerapan pembelajaran yang bervariasi di SMK, serta memberikan solusi praktis bagi guru Akuntansi untuk memenuhi kebutuhan Kurikulum Merdeka (Hamdi et al, 2022).

Beberapa tahun terakhir, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dan penerapan pembelajaran berdiferensiasi telah menunjukkan kemajuan yang signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nur et al, 2024). Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video edukasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Alat ini dinilai sangat valid dan praktis, sehingga cocok untuk diterapkan dalam proses belajar secara efisien. Selain itu, Penelitian sebelumnya yang dilakukan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang didukung oleh web dengan menggunakan platform Google Sites untuk mata pelajaran Administrasi Pajak (Putri et al, 2022). Validasi yang dilakukan oleh para ahli materi dan media menunjukkan bahwa kategori yang diperoleh adalah sangat baik, disertai tanggapan positif dari peserta didik. Temuan ini mengindikasikan bahwa media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang menuntut fleksibilitas dan adaptivitas..

Meskipun perkembangan media pembelajaran menunjukkan kemajuan yang signifikan, sejumlah keterbatasan masih ditemukan dalam penelitian-penelitian terkini. Pertama, sebagian besar studi masih terfokus pada mata pelajaran tertentu, seperti matematika dan administrasi pajak, sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai penerapan media interaktif dalam pembelajaran Akuntansi. Kedua, beberapa penelitian belum secara menyeluruh memperhitungkan faktor-faktor kontekstual yang dapat memengaruhi efektivitas media, seperti latar belakang peserta didik, ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah, serta kesiapan pengajar dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang inovatif. Ketiga, meskipun sudah ada penelitian yang menunjukkan efektivitas media interaktif, masih sedikit yang meneliti pengaruh jangka panjang dari penggunaan media tersebut terhadap pencapaian belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk

mengisi kekurangan tersebut dengan mengembangkan video interaktif yang berbasis Google Sites yang dirancang khusus untuk materi Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang keahlian. Studi terbaru yang dilakukan oleh penelitian juga menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran berdiferensiasi, menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Darlis et al, 2022). Namun, penelitian ini mencatat bahwa banyak guru masih menghadapi tantangan dalam mengadaptasi teknologi baru ke dalam praktik pengajaran mereka.

Namun demikian, meskipun telah banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis video interaktif maupun platform Google Sites, sebagian besar penelitian tersebut masih difokuskan pada mata pelajaran tertentu seperti matematika dan administrasi perpajakan. Penelitian mengembangkan video pembelajaran interaktif pada materi turunan fungsi aljabar, sedangkan mengembangkan multimedia interaktif berbasis Google Sites untuk mata pelajaran administrasi pajak (Jumarniati et al, 2024; Putri et al, 2022). Belum banyak ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan video interaktif berbasis Google Sites untuk mata pelajaran Akuntansi Perusahaan Dagang, khususnya pada jenjang SMK kelas XI, yang memerlukan pemahaman konseptual dan keterampilan praktis yang kompleks serta menuntut penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, studi pendahuluan di SMKN 10 Surabaya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh presentasi PowerPoint dan media cetak seperti buku dan LKPD, yang belum sepenuhnya mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam sesuai dengan prinsip pembelajaran berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka (Herwina, 2021). Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan implementasinya di lapangan. Maka dari itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya interaktif dan menarik, tetapi juga mudah diakses, relevan dengan kebutuhan siswa vokasional, dan mendukung fleksibilitas belajar mandiri. Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis Google Sites ini diharapkan dapat menjawab kesenjangan tersebut serta menjadi solusi untuk mendukung ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran akuntansi yang lebih bermakna dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Hamdi et al, 2022).

Disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif dapat menjadi media yang efektif untuk mendukung pembelajaran akuntansi, khususnya materi perusahaan dagang. Hal ini disebabkan oleh tampilan visual dan audio yang menarik, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Melalui media video, materi yang kompleks seperti proses transaksi dan penyusunan laporan keuangan dapat disampaikan secara lebih mudah dipahami dibandingkan hanya melalui media cetak atau presentasi PowerPoint. Selain itu, karena karakter siswa SMK yang lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis praktik dan teknologi, serta beragam gaya belajar yang dimiliki, maka diperlukan media yang dapat mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Oleh karena itu, peneliti mengajukan pengembangan Video Interaktif Berbasis Google Sites dalam pembelajaran akuntansi perusahaan dagang kelas XI dengan judul "Pengembangan Video Interaktif Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Materi Akuntansi Perusahaan Dagang Kelas XI Akuntansi SMKN 10 Surabaya". Dengan demikian, penelitian ini menutup kesenjangan (gap) dari kurangnya pengembangan media berbasis Google Sites pada materi Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK. Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada integrasi video interaktif dan kuis berbasis Lumi H5P yang tersemat langsung dalam platform Google Sites untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Akuntansi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Metode

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan sistematis: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih untuk merancang media pembelajaran berupa video interaktif berbasis Google Sites yang memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas tinggi dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi sesuai kebutuhan peserta didik. Penggunaan metode R&D dinilai sesuai karena mampu menghasilkan produk inovatif sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya sebelum digunakan secara lebih luas dalam proses pembelajaran di lingkungan sekolah.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya yang dipilih secara purposif karena sesuai dengan sasaran materi dan tujuan media. Selain itu, penelitian juga melibatkan tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, guna menilai kelayakan media secara menyeluruh dari aspek tampilan visual, isi konten, dan penggunaan bahasa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara pada tahap analisis kebutuhan, angket skala Likert pada tahap validasi dan uji kepraktisan, serta tes pretest dan posttest pada tahap uji efektivitas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari dua kategori, yaitu data numerik dan data deskriptif (Sugiyono, 2017). Data numerik mencakup hasil skor validasi dari para ahli serta nilai sebelum dan setelah tes yang diberikan kepada siswa, sedangkan data deskriptif diperoleh dari umpan balik berupa komentar, kritik, dan masukan dari para validator dan pengguna media. Metode analisis yang diterapkan adalah analisis deskriptif kuantitatif, yang dilakukan dengan cara menghitung rata-rata dari skor yang diberikan oleh tiga validator, menganalisis respon siswa terhadap kepraktisan media melalui angket, serta menghitung nilai gain score untuk menilai peningkatan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran, (Hake, 1999). Tabel klasifikasi kelayakan produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Kelayakan Produk

No .	Kriteria Kelayakan	Persentase
1.	Sangat Layak	100% - 81%
2.	Layak	80% - 61%
3.	Cukup Layak	60% - 41%
4.	Kurang Layak	40% - 21%
5.	Tidak Layak	20% - 0%

Media pembelajaran berupa video interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan dinyatakan layak apabila memenuhi dua kriteria utama, yaitu hasil validasi para ahli dan tanggapan peserta didik. Produk dikatakan “layak” apabila skor rata-rata hasil validasi dari para ahli menunjukkan kategori “Layak” atau “Sangat Layak”. Selain itu, hasil angket respon peserta didik juga harus berada pada kategori minimal “Baik”. Apabila kedua kriteria tersebut terpenuhi, maka produk media pembelajaran dianggap memenuhi standar kelayakan dan siap untuk diujicobakan lebih lanjut dalam proses pembelajaran. Adapun kriteria penilaian kelayakan dari peserta didik disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Respon Peserta Didik

No.	Kriteria Kelayakan	Persentase
1.	Sangat Baik	100% - 81%
2.	Baik	80% - 61%
3.	Cukup Baik	60% - 41%
4.	Tidak Baik	40% - 21%
5.	Sangat Tidak Baik	20% - 0%

Hasil

Proses Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan terhadap media pembelajaran yang relevan baik dari sisi peserta didik maupun guru. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan masih bersifat konvensional dan minim variasi dalam penggunaan media. Kondisi ini menimbulkan kurangnya keterlibatan aktif peserta didik serta kurang optimalnya pemenuhan gaya belajar yang beragam. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat mengakomodasi kebutuhan tersebut serta meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Tahap desain dilakukan dengan merancang alur media pembelajaran berbentuk video interaktif. Dalam proses ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk merancang konten visual dan Lumi H5P sebagai alat untuk menyisipkan kuis interaktif. Seluruh konten media kemudian dirancang agar dapat terintegrasi dalam platform *Google Sites* guna memudahkan akses siswa kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran yang fleksibel. Berikut hasil design awal media video interaktif berbasis *google sites*.

Tabel 3. Storyboard Media Video Interaktif



Tahap *Development* dilakukan dengan menyusun produk awal media pembelajaran berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Produk yang dikembangkan kemudian melalui proses telaah dan validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, guna memastikan kelayakan konten, tampilan, serta penggunaan bahasa pada media pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Revisi Telaah Para Ahli

Hasil Revisi Telaah Ahli Materi	
Saran / Perbaikan	Hasil Revisi
Belum terdapat petunjuk Penggunaan.	Sudah Terdapat petunjuk Penggunaan

Hasil Revisi Telaah Ahli Materi	
Saran / Perbaikan	Hasil Revisi
<p>Kegiatan utama perusahaan dagang adalah ... *</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> membeli barang untuk disewakan <input type="radio"/> membeli barang untuk dipakai sendiri <input type="radio"/> membeli bahan mentah untuk di olah menjadi barang setengah jadi <input type="radio"/> membeli bahan mentah untuk di olah menjadi barang jadi <input type="radio"/> membeli barang dengan tujuan dijual kembali tanpa mengolahnya lebih dahulu. 	<p>Siklus akuntansi perusahaan dagang terdiri atas beberapa tahapan. Tahapan dalam siklus akuntansi perusahaan dagang yang berguna untuk memudahkan penulisan laporan keuangan secara sistematis adalah merupakan...</p> <p>B I U</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Neraca saldo <input type="radio"/> Neraca lajur <input type="radio"/> Jurnal umum <input type="radio"/> Jurnal penyesuaian <input type="radio"/> Buku besar
Perlu diperbaiki penyajian soal pilihan ganda pert 3 disesuaikan	Sudah diperbaiki penyajian soal pilihan ganda pert 3 disesuaikan



Masih Belum terdapat Informasi Umum

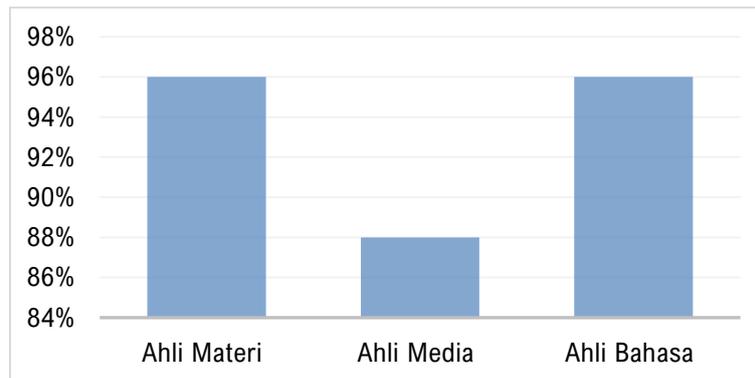


Sudah terdapat Informasi Umum

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh skor kelayakan yang sangat tinggi, yakni sebesar 98% dari ahli materi, 88% dari ahli media, dan 96% dari ahli bahasa. Persentase ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari berbagai aspek. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, meskipun tetap dilakukan revisi minor sebagai bentuk penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Adapun hasil telaah dan validasi para ahli disajikan pada bagian berikut.

Hasil Revisi Telaah Ahli Media	
Perlu diperbaiki jenis font yang digunakan pada video , dengan memilih font yang lebih jelas dan mudah dibaca.	Perlu diperbaiki jenis font yang digunakan pada Video dengan memilih font yang lebih jelas dan mudah dibaca.
Background warna belum disesuaikan	Background warna sudah disesuaikan
Masih Terdapat salah penulisan	Penulisan yang salah sudah diperbaiki

Berdasarkan hasil telaah para ahli, diperoleh beberapa saran perbaikan yang telah ditindaklanjuti oleh peneliti. Dari ahli materi, perbaikan meliputi penambahan petunjuk penggunaan, penyesuaian penyajian soal pilihan ganda nomor 3, serta penyertaan informasi umum yang sebelumnya belum ada. Dari ahli media, revisi dilakukan pada jenis font yang digunakan agar lebih jelas dan mudah dibaca, penyesuaian warna latar belakang (background), serta perbaikan kesalahan penulisan. Dengan adanya revisi tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih lengkap, mudah dipahami, dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1 Hasil Validasi Para Ahli

Berdasarkan analisis terhadap hasil validasi tersebut, media pembelajaran video interaktif dinilai layak dengan perolehan persentase kelayakan ahli materi sebesar 96% dari ahli bahasa sebesar 96% dan ahli media sebesar 88%. Secara keseluruhan, media video interaktif berbasis *Google Sites* ini mendapatkan rata-rata skor 93%, yang termasuk dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran akuntansi perusahaan dagang. Dengan mengacu pada standar kelayakan media pembelajaran, bahwa suatu media dikatakan layak apabila memperoleh skor $\geq 61\%$. Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas kepada 30 siswa kelas XI Akuntansi. Peserta didik mengikuti pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah menggunakan media video interaktif. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 53,3% menjadi 83%, dengan N-Gain sebesar 63% yang termasuk kategori sedang. Respon siswa terhadap media juga sangat positif, ditunjukkan oleh persentase kepraktisan sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dan mudah digunakan dalam pembelajaran berdiferensiasi.

Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik

Skor rata rata		Skor Rata rata N-Gain	Peningkatan Skor	Keterangan
Pretest	Posttest			
53,33	83,00	0,63	29,67	Terjadi peningkatan yang cukup signifikan

Tahap evaluasi dilakukan secara menyeluruh dan berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan, baik secara formatif maupun sumatif. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dan kelemahan dari media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum media digunakan secara luas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas sebagai penunjang pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

Kelayakan Produk

Media pembelajaran video interaktif berbasis Google Sites dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran berdiferensiasi. Hal ini didasarkan pada hasil validasi dari tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan menggunakan angket skala Likert. Ahli materi memberikan skor kelayakan sebesar 96%, menunjukkan kesesuaian isi materi dengan kurikulum. Ahli media memberikan skor 88%, yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek desain dan kemudahan penggunaan. Sedangkan ahli bahasa memberikan skor 96%, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan jelas, komunikatif, dan sesuai kaidah. Hasil tersebut menegaskan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

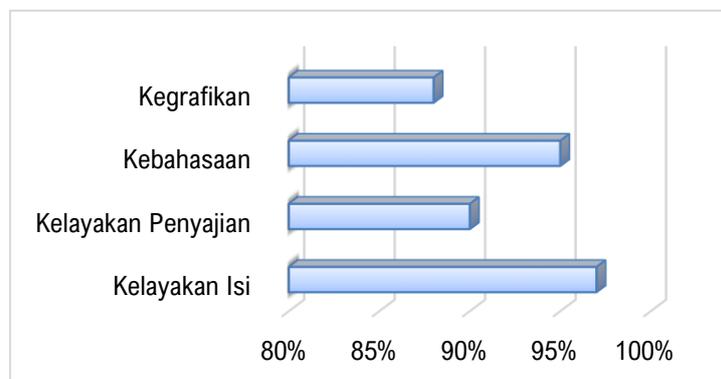
Tabel 6. Hasil validasi para ahli

No	Aspek	%	Kategori
Ahli Materi			
1	Kelayakan Isi	98%	Sangat Layak
2	Kelengkapan Penyajian	94%	Sangat Layak
Ahli Media			
3	Keterbacaan	94%	Sangat Layak
4	Kegrafikan	83%	Sangat Layak
5	Kegunaan	90%	Sangat Layak
Ahli Bahasa			
6	Kelayakan Bahasa	96%	Sangat Layak

Berdasarkan table diatas, media yang dikembangkan dinilai sangat layak untuk mendukung pembelajaran materi Akuntansi Perusahaan Dagang di kelas XI Akuntansi SMKN 10 Surabaya.

Respon Peserta Didik

Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran video interaktif berbasis Google Sites kepada 30 peserta didik kelas XI AK 2 di SMKN 10 Surabaya, diperoleh data bahwa respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan melalui hasil angket respon yang memperoleh skor total 414 dari skor maksimal 500, dengan persentase sebesar 93%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi Akuntansi Perusahaan Dagang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas XI Akuntansi. Media ini tidak hanya mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam materi akuntansi. Berikut disajikan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan:



Gambar 2 Diagram Hasi Respon Peserta Didik

Hasil analisis respon peserta didik terhadap media video interaktif yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata kelayakan sebesar 93% dengan rincian kelayakan isi sebesar 97%, kelayakan penyajian 90%, kebahasaan 95% dan kegrafikan 88%. Hasil rekapitulasi respon peserta didik kelas XI Akuntansi menyebutkan bahwa perolehan skor keseluruhan sebesar 414 dari skor maksimal 500, yang memiliki arti bahwa skor tersebut mendapatkan hasil persentase sebesar 93% dengan kategori “Sangat Baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran video interaktif berbasis google sites pada materi Akuntansi Perusahaan dagang ini dapat dipahami sangat baik digunakan oleh peserta didik di kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya.

Pembahasan

Proses Pengembangan

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Akuntansi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang kurang bervariasi, sehingga diperlukan inovasi media yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini menyebabkan kurangnya minat belajar siswa serta belum mengakomodasi gaya belajar yang berbeda. menunjukkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi menuntut guru untuk menyediakan media yang adaptif terhadap kebutuhan siswa (Siregar et al, 2022). Selain itu, menambahkan bahwa penggunaan teknologi seperti video interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan media konvensional dalam penerapan Kurikulum Merdeka (Maulina et al, 2024). Tahap desain dilakukan dengan merancang alur penyampaian materi, storyboard, pemilihan platform, dan pemetaan interaktivitas. Penyusunan konten disesuaikan dengan kompetensi dasar serta gaya belajar siswa, yakni visual, auditori, dan kinestetik. menekankan bahwa proses desain harus memperhatikan keterbacaan, alur visual yang sistematis, serta penyusunan media interaktif yang menarik (Suwarnisi, et al, 2022). Sementara itu, menyatakan bahwa media yang efektif adalah yang mampu memfasilitasi partisipasi aktif siswa melalui fitur-fitur interaktif, seperti kuis dan video yang mengajak siswa berpikir (Afrilia et al, 2022).

Setelah desain disusun, media dikembangkan menggunakan Canva untuk visual, Lumi H5P untuk interaktivitas, dan Google Sites sebagai platform penyajian. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga ahli berbeda. Ahli materi, Han Tantri Hardini, menilai dari aspek kesesuaian isi dengan kurikulum dan keakuratan materi, yang hasilnya menunjukkan tingkat kelayakan 96% (kategori sangat layak). Validasi ini penting karena, kelayakan isi sangat memengaruhi efektivitas pembelajaran (Yuliana et al, 2023). Selanjutnya, validasi ahli media dilakukan oleh Dr. Fajar Arianto yang menilai aspek desain tampilan, fungsi navigasi, dan interaktivitas. Persentase kelayakan media sebesar 88%, menunjukkan media tergolong sangat layak digunakan. Penilaian ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa media digital yang menarik, responsif, dan mudah digunakan akan meningkatkan keterlibatan siswa (Jacob et al, 2024). Kemudian, validasi bahasa dilakukan oleh Prof. Dr. Anas Ahmadi yang fokus pada aspek keterbacaan, kesesuaian kosakata, dan keefektifan bahasa. Hasil validasi memperoleh skor 96% (kategori sangat layak). Sejalan dengan penelitian menunjukkan bahwa kejelasan dan kesesuaian bahasa dalam media pembelajaran sangat penting agar tidak menimbulkan miskonsepsi pada siswa (Harahap et al, 2024).

Media yang telah dinyatakan sangat layak kemudian diimplementasikan kepada 30 peserta didik kelas XI AK 2 di SMKN 10 Surabaya. Kegiatan dimulai dengan pretest, dilanjutkan dengan

pembelajaran menggunakan media video interaktif, kemudian dilakukan posttest. Setelah itu, siswa mengisi angket respon untuk menilai media. Berdasarkan hasil rekap, diperoleh persentase respon siswa sebesar 93% dalam kategori “sangat baik”. Sejalan dengan penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang responsif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman konsep secara lebih optimal (Maulidiyah et al, 2022). Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan berdasarkan masukan ahli untuk perbaikan media. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi dengan melihat hasil tes dan respon siswa terhadap media. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek pedagogis dan teknis. menekankan bahwa evaluasi berkelanjutan dalam pengembangan media penting untuk menjamin kualitas dan keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan (Johdi et al, 2024).

Kelayakan produk

Media video interaktif berbasis Google Sites telah melalui proses validasi oleh para ahli yang mencakup aspek materi, media, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Pada aspek materi, media memperoleh skor sebesar 98% untuk kelayakan isi dan 94% untuk kelengkapan penyajian. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan disusun secara sistematis. Penilaian ini selaras dengan pendapat yang menyatakan bahwa uji kelayakan penting dilakukan untuk memastikan media pembelajaran memenuhi standar sebelum digunakan dalam proses belajar mengajar (Rahmatullah, et al, 2020). Pada aspek media, validasi dilakukan berdasarkan keterbacaan, kegrafikan, dan kegunaan. Hasil validasi menunjukkan keterbacaan sebesar 93%, kegrafikan 84%, dan kegunaan 90%. Hal ini mengindikasikan bahwa media memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan mendukung kenyamanan belajar (Rumalowak et al, 2025). Menambahkan bahwa penggunaan teknologi dalam media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi secara sistematis dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Sementara itu, aspek bahasa divalidasi dengan skor sebesar 96%, yang menunjukkan bahwa bahasa dalam media telah sesuai dengan kaidah kebahasaan dan komunikatif. Hasil ini diperkuat oleh penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menggunakan bahasa yang jelas dan sesuai aturan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Amilia et al, 2023). Secara keseluruhan, hasil validasi ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas dari segi isi, visual, dan bahasa. Temuan ini sejalan pula dengan hasil penelitian oleh yang menyimpulkan bahwa media video interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif (Wahyuningrum, 2023).

Respon Peserta Didik

Melalui proses validasi, media video interaktif berbasis Google Sites diujicobakan kepada 30 siswa kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kegiatan diawali dengan penjelasan media, dilanjutkan dengan pretest, pembelajaran menggunakan media, posttest, serta pengisian angket respon. Instrumen angket menggunakan skala Guttman karena dinilai memberikan hasil yang jelas dan konsisten dalam menilai pilihan respon peserta didik (Riduwan, 2015). Hasil angket menunjukkan bahwa media mendapatkan tanggapan yang sangat positif. Aspek kelayakan isi memperoleh skor 97%, aspek penyajian 90%, kebahasaan 95%, dan aspek kegrafikan 88%. Rata-rata keseluruhan skor mencapai 93%, yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Menurut kriteria penilaian kelayakan media, skor $\geq 61\%$ dinyatakan layak untuk digunakan dalam

pembelajaran (Nieveen, 2015). Dengan demikian, media pembelajaran video interaktif berbasis Google Sites dinilai sangat layak dan efektif untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi pada materi Akuntansi Perusahaan Dagang.

Kesimpulan

Simpulan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari proses pengembangan video interaktif hingga pengujian produk berupa video interaktif berbasis *google sites* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi Akuntansi Perusahaan dagang, sebagai berikut: Proses pengembangan yang menggunakan model ADDIE menghasilkan produk berupa video interaktif berbasis *google sites* untuk menunjang pembelajaran berdiferensiasi materi Akuntansi Perusahaan dagang. media ini dilengkapi berbagai fitur dalam media terdapat materi, studi kasus dan video pembelajaran yang didalamnya memuat sebuah kuis interaktif. Untuk kelayakan dari video interaktif berbasis *google sites* dalam pembelajaran berdiferensiasi materi Akuntansi Perusahaan dagang, dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sehingga video interaktif berbasis *google sites* ini sangat layak dan dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran berdiferensiasi. Mengenai hasil respon peserta didik terhadap video interaktif berbasis *google sites* menunjukkan hasil yang sangat baik dari siswa di SMKN 10 Surabaya. Dengan demikian menunjukkan bahwa video interaktif berbasis *google sites* sebagai pendukung proses pembelajaran berdiferensiasi sangat menarik juga efektif digunakan.

Implikasi dari temuan ini mengindikasikan bahwa media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang menuntut fleksibilitas dan adaptivitas. Meskipun perkembangan media pembelajaran menunjukkan kemajuan yang signifikan, sejumlah keterbatasan masih ditemukan dalam penelitian-penelitian terkini. Pertama, sebagian besar studi masih terfokus pada mata pelajaran tertentu, seperti matematika dan administrasi pajak, sehingga belum memberikan gambaran menyeluruh mengenai penerapan media interaktif dalam pembelajaran Akuntansi. Kedua, beberapa penelitian belum secara menyeluruh memperhitungkan faktor-faktor kontekstual yang dapat memengaruhi efektivitas media, seperti latar belakang peserta didik, ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah, serta kesiapan pengajar dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran yang inovatif. Ketiga, meskipun sudah ada penelitian yang menunjukkan efektivitas media interaktif, masih sedikit yang meneliti pengaruh jangka panjang dari penggunaan media tersebut terhadap pencapaian belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya mengisi kekurangan tersebut dengan mengembangkan video interaktif yang berbasis Google Sites yang dirancang khusus untuk materi Akuntansi Perusahaan Dagang di SMK, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang keahlian.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>

- Amilia, S., Satini, R., & Fitri, R. (2023). Validasi Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26063–26069.
- Chandra, F. H., & Nugroho, Y. W. (2017). Implementasi flipped classroom dengan video tutorial pada pembelajaran fotografi komersial. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 20-36. <https://doi.org/10.25124/demandia.v2i01.772>
- Darlis, A., Sinaga, A. I., Perkasyah, M. F., Sersanawawi, L., & Rahmah, I. (2022). Pendidikan berbasis merdeka belajar. *Journal Analytica Islamica*, 11(2), 393. <https://doi.org/10.30829/jai.v11i2.14101>
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). Kurikulum merdeka dalam perspektif pedagogik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 10-17. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.13015>
- Harahap, A. N., Nurdalilah, N., & Lubis, S. S. (2024). Development of web-based learning media using google sites for lines and angles. *JDIME: Journal of Development and Innovation in Mathematics Education*, 2(1), 26-36. <https://doi.org/10.32939/jdime.v2i1.4116>
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi kebutuhan murid dan hasil belajar dengan pembelajaran berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175-182. <https://doi.org/10.21009/PIP.352.10>
- Jacob, T., & Centofanti, S. (2024). Effectiveness of H5P in improving student learning outcomes in an online tertiary education setting. *Journal of Computing in Higher Education*, 36(2), 469-485. <https://doi.org/10.1007/s12528-023-09361-6>
- Johdi, H., Kosim, Ayub, S., & Gunawan. (2024). The Effectiveness Of Interactive Google Sites-Based Learning Media On Students' Conceptual Understanding Haerul. *Indonesian Journal Of STEM Education*, 6(2), 86–101.
- Jumarniati, J., Hardiana, H., & Akramunnisa, A. (2024). Urgensi Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Literasi Digital*, 4(2), 79-88. <https://doi.org/10.54065/jld.4.2.2024.437>
- Maulidiyah, R. M., & Ramadhani, A. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 208–215.
- Maulina, C. P., & Susilowibowo, J. (2024). Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Jurnal Penyesuaian Kelas XI Akutanasi di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6, 3786-3794.
- Nieveen, N. (2015). *Formative Evaluation In Educational Design Research*. Enschede: SLO.
- Nur, F., Novitasari, W., & Rahman, N. R. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Belaindika (Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan)*, 6(2), 95-106. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v6i2.185>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2022). Analisis capaian siswa Indonesia pada PISA dan urgensi kurikulum berorientasi literasi dan numerasi. *EDUPEDIKA: Jurnal Studi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.60004/edupedika.v1i1.1>
- 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.
<https://doi.org/10.26740/jpak.v10n2.p94-105>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rumalowak, N. F., Handoyo, E., Suminar, T., Raharjo, T. J., & Andaryani, E. T. (2025). Uji Kelayakan Bahan Ajar Literasi Baca-Tulis Berbasis Whole Language Untuk Siswa Sd Di Wilayah 3t. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 121-128.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25355>
- Siregar, E. S., & Tarigan, F. N. (2022). Pengaruh faktor fasilitas sekolah terhadap motivasi belajar siswa kelas v sdn 060880. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 625-634.
<https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3308>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, Dan R&D*.
- Suwarnisi, N. M., Sariyasa, S., & Suparta, I. N. (2022). Pengembangan Video Interaktif Bermuatan Masalah Autentik Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Smp. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 743-751.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4345>
- Wahyuningrum, M. (2023). Penerapan Video Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Aritmetika Sosial. *Journal of Instructional Development Research*, 3(1). <https://doi.org/10.61193/jidr.v3i1.37>
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA tematik integratif materi peredaran darah manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371-381. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (jukanti)*, 6(2), 247-257.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>