

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Pembelajaran Akuntansi Siswa SMK

Lathiifah Mumtaazah Abiyah ^{1*}, Moh. Danang Bahtiar ²

^{1,2} Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* lathiifahmumtaazahabiyah@gmail.com

Abstract

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran di dunia pendidikan, yang dimana masih kesulitan praktikum akuntansi, dan keterbatasan media. Pembelajaran yang menggunakan metode konvensional seringkali menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat praktikum, khususnya pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Keuangan Lembaga/Instansi Pemerintah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Sites* pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Keuangan Lembaga/Instansi Pemerintah untuk siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah 36 siswa kelas XI Akuntansi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli dan angket respon siswa. Data dikumpulkan melalui validasi ahli dan respon siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menghitung persentase hasil validasi dari para ahli dan respon siswa untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 89,3% dari ahli materi, 95% dari ahli bahasa, dan 95% dari ahli media dengan rata-rata sebesar 93,1% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rata-rata persentase sebesar 88,2% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran praktikum akuntansi. Penggunaan media pembelajaran berbasis web juga mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif.

Keywords: *Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, Website, Google Sites, Akuntansi*

Pendahuluan

Pengembangan keterampilan praktis yang sesuai dengan tuntutan dunia komersial dan industri merupakan fokus penting di SMK, sehingga menjadikannya pemain penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul (Wahyuni et al., 2021). Sekolah menengah kejuruan, yang sering dikenal sebagai SMK, membekali siswa dengan keterampilan yang mereka butuhkan untuk langsung bergabung dengan dunia kerja setelah lulus. Siswa di sekolah kejuruan diharapkan memahami baik dasar-dasar akademis dari bidang studi yang mereka pilih maupun keterampilan praktis yang diperlukan untuk menerapkan dasar-dasar tersebut dalam praktik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa sehingga mereka mampu menghadapi tantangan dunia kerja secara lebih siap, matang, dan profesional.

<https://doi.org/10.30605/jsqp.9.1.2026.8329>

Namun pada kenyataannya, pendekatan konvensional seperti ceramah dan mengandalkan buku teks sebagai sumber informasi utama untuk pendidikan siswa masih lazim di banyak institusi. Dalam kondisi ini, siswa cenderung kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran mereka sendiri dan lebih cenderung fokus pada pengajar. Akibatnya, siswa sering kali kesulitan memahami konten prosedural yang membutuhkan kemampuan praktis yang sistematis. Permasalahan ini juga ditemukan pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Keuangan Lembaga/Instansi Pemerintah, khususnya pada materi pengelolaan kas desa yang dimana menuntut pemahaman konseptual sekaligus kemampuan praktik dalam melakukan pencatatan transaksi secara tepat dan sistematis.

Praktikum Akuntansi Keuangan Lembaga/Instansi Pemerintah, kemungkinan penggunaan teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran dalam pendidikan muncul karena pesatnya pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi di era digital. Guru saat ini harus menjadi inovatif dan kreatif yang dapat menggunakan teknologi di dalam kelas untuk memenuhi kebutuhan murid dengan cara yang baru dan berbeda dari generasi sebelumnya (Gresinta et al, 2024). Siswa juga memiliki fleksibilitas yang lebih besar dalam mengakses sumber belajar melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang berarti bahwa pembelajaran tidak terbatas pada ruang kelas saja. Telah terbukti bahwa siswa lebih terlibat dan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang topik mata pelajaran ketika menggunakan media belajar interaktif berbasis teknologi. Untuk membantu siswa lebih memahami topik, media pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen seperti teks, grafik, animasi, video, dan soal latihan dapat menjadi cukup efektif (Damayanti et al., 2020).

Selain itu, pengetahuan konseptual siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode belajar berbasis web (Aryansyah, 2023). *Google Sites* adalah salah satu platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web. Platform ini memungkinkan pendidik untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk situs web yang terintegrasi dengan berbagai komponen pembelajaran seperti teks, gambar, video, tautan, serta latihan interaktif. Penggunaan *Google Sites* dapat membantu meningkatkan keterampilan belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih terstruktur dan mudah diakses (Sagita et al., 2023). Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan model ADDIE memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan validasi ahli serta respon positif dari peserta didik (Zulham et al, 2025).

Google Sites memiliki keunggulan utama sebagai platform yang tidak berbayar dan mudah diakses oleh siapa pun, baik guru maupun siswa. Platform ini tidak memerlukan biaya langganan maupun kemampuan teknis yang tinggi dalam pembuatan dan pengelolaan situs pembelajaran. Tampilan yang sederhana dan ramah pengguna memudahkan pendidik dalam menyusun materi, serta memungkinkan siswa mengakses pembelajaran dengan mudah melalui berbagai perangkat. Kemudahan tersebut menjadikan *Google Sites* sebagai salah satu alternatif yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran digital yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era teknologi.

Selain itu, pemilihan *Google Sites* dalam penelitian ini didasarkan pada kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik SMK. Platform ini memungkinkan penyajian materi praktikum secara sistematis dalam satu situs terpadu, sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang interaktif dan menarik, sementara siswa dapat mengikuti alur pembelajaran secara terstruktur. Dengan demikian, *Google Sites* dinilai mampu mendukung kebutuhan pembelajaran praktikum, kesiapan teknologi siswa, serta pelaksanaan pembelajaran

yang lebih efektif. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Media yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari ahli media dan ahli materi, serta mendapatkan respon siswa yang sangat baik (Triani et al, 2023). Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Google Sites* layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran.

Namun, belum terdapat pengembangan media berbasis *Google Sites* yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran praktikum akuntansi pemerintahan. Pemanfaatan *Google Sites* lebih banyak diarahkan pada pengembangan keterampilan belajar siswa secara umum melalui penyajian materi pembelajaran (Sagita et al., 2023). Selain itu, pengembangan media pada mata pelajaran akuntansi juga masih berorientasi pada penyampaian materi secara umum dan belum secara khusus dirancang untuk pembelajaran praktikum yang menuntut keterampilan prosedural dan penerapan langkah kerja yang sistematis (Triani et al, 2023). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* yang secara khusus difokuskan pada materi Praktikum Pengelolaan Keuangan Desa, khususnya pengelolaan kas desa dalam mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah, masih tergolong terbatas.

Mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kompetensi keahlian akuntansi. Pada mata pelajaran ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep, tetapi juga harus mampu menerapkannya dalam praktik nyata, seperti melakukan pencatatan transaksi, mengelola keuangan, serta menyusun laporan keuangan pada lembaga atau instansi pemerintah. Dengan demikian, pembelajaran pada mata pelajaran ini memerlukan penguasaan konsep sekaligus keterampilan praktik yang baik agar siswa mampu memahami dan menerapkan proses akuntansi pemerintahan secara menyeluruh.

Selain itu, hasil pra-riset yang dilakukan di SMKN 2 Buduran menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah masih sangat bergantung pada metode ceramah serta terbatas pada buku teks dan PowerPoint. Data awal dari 34 siswa menunjukkan bahwa 38% setuju dan 23,5% sangat setuju bahwa pendekatan pembelajaran hanya melalui ceramah akan menyulitkan mereka untuk memahami konsep. Selain itu, 41,2% siswa, dengan 8,8% sangat setuju, mencatat bahwa materi pembelajaran yang digunakan sejauh ini kurang memiliki tingkat keterlibatan dan interaktivitas yang diperlukan. Karena masalah ini, siswa kurang termotivasi dalam pendidikan mereka dan kesulitan mengikuti alur di balik catatan akuntansi pemerintah. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif yang secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran praktikum akuntansi pemerintahan masih relatif terbatas.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, perlu ada peningkatan dalam cara pengajaran praktikum akuntansi pemerintah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis web. Oleh karena itu, pertanyaan penelitian ini adalah “bagaimana pengembangan dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Google Sites* pada materi pengelolaan kas desa dalam mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang digunakan dalam pembelajaran praktikum akuntansi pemerintahan. Kebaruan penelitian ini terletak pada pembuatan materi pendidikan interaktif berbasis *Google Sites* yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran praktikum dalam pengelolaan keuangan desa, khususnya pada pengelolaan kas desa yang menuntut keterampilan prosedural dan praktik secara sistematis. Dengan demikian diharapkan para peserta didik akan memiliki

pemahaman yang lebih baik tentang proses pencatatan dengan bantuan video pembelajaran dari media tersebut, contoh kasus kontekstual, dan alur pencatatan kas desa, yang semuanya disusun secara sistematis untuk membantu pemahaman.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran. Metodologi penelitian merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data secara sistematis guna memahami dan memecahkan masalah penelitian (Sugiyono, 2013). Dalam konteks ini, metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk menghasilkan produk yang tepat sasaran serta menguji tingkat kelayakannya agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini menerapkan model ADDIE lima tahap pada pengembangan media pembelajaran berbasis web *Google Sites*, termasuk “analyze, design, development, implementation, dan evaluation”. Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan proses perancangan serta pengembangan produk pembelajaran secara bertahap. Pada tahap *analyze*, dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, serta analisis materi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Buduran, Kabupaten Sidoarjo, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga (AKL) 1 yang berjumlah 36 siswa. Selain melibatkan siswa sebagai pengguna media pembelajaran, penelitian ini juga melibatkan beberapa validator ahli yang terdiri dari ahli materi, media, dan bahasa untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan lembar validasi ahli bahasa, serta angket respon siswa yang disusun menggunakan skala Likert. Para validator memeriksa materi untuk kebenaran penggunaan bahasa, seberapa baik media pembelajaran disajikan, dan apakah media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Prosedur pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengikuti tahapan model ADDIE. Tahap analisis (*analyze*) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi serta wawancara dengan guru mata pelajaran, data dikumpulkan melalui validasi ahli dan respon siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Dengan menggunakan *Google Sites*, struktur materi pembelajaran berbasis web dirancang selama tahap desain (*Design*). Ini melibatkan pembuatan peta konsep, rencana tampilan media, dan materi. Tahap pengembangan (*development*) dilakukan dengan mengimplementasikan rancangan media ke dalam platform *Google Sites* serta melakukan validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa. Untuk memastikan reaksi siswa terhadap penggunaan media yang dibuat, materi pembelajaran diuji pada siswa kelas XI AKL selama tahap implementasi (*Implementation*). Untuk memastikan tingkat kesesuaian materi pembelajaran yang dihasilkan, langkah terakhir adalah tahap evaluasi (*Evaluation*), yang diselesaikan dengan memeriksa hasil validasi ahli dan jawaban siswa.

Penelitian ini mencakup angket validasi ahli, angket respon siswa, dan wawancara sebagai metode pengumpulan data. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan media pembelajaran. Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*, sedangkan angket validasi ahli digunakan untuk menilai dan mengevaluasi kesesuaian media dalam hal, aspek bahasa, aspek

materi dan aspek media. Skala Likert dengan lima kategori penilaian digunakan dalam instrumen penelitian. Selanjutnya, data tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif, yang meliputi penentuan persentase skor untuk setiap komponen evaluasi. Skor yang diperoleh dikalikan dengan 100% setelah dibandingkan dengan skor maksimum untuk mendapatkan persentase. Untuk memastikan kepraktisan media pembelajaran yang dibuat, persentase yang dihasilkan kemudian dievaluasi berdasarkan persyaratan kualifikasi.

Hasil

Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu “*Analyze, design, development, implementation, dan evaluation*”.

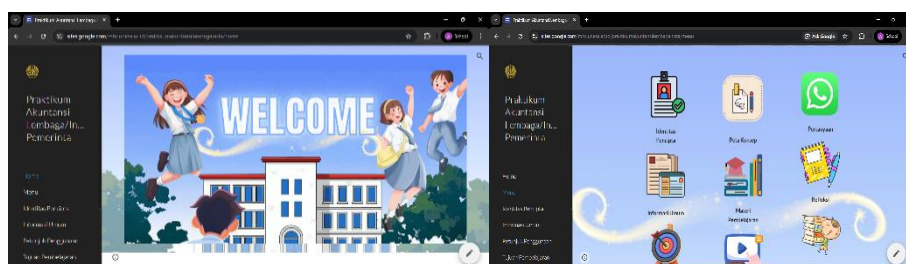
Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap ini, kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan konsep pembelajaran dianalisis. Hasil observasi yang dilakukan di kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran menunjukkan bahwa sebagian siswa masih kesulitan berkonsentrasi pada materi yang diajarkan dan mudah bosan selama jam pelajaran yang panjang. Data pra-riset menunjukkan bahwa 38,2% siswa setuju dan 23,5% sangat setuju mengalami kesulitan memahami materi apabila pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, 41,2% siswa setuju dan 8,8% sangat setuju bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan interaktif. Sebanyak 55,9% siswa sangat setuju bahwa visualisasi animasi dapat membantu memahami materi, serta 61,8% siswa sangat setuju bahwa penyampaian materi secara inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar.

Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI Akuntansi berusia 16–17 tahun yang termasuk dalam generasi Z, yaitu generasi yang terbiasa menggunakan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, platform media pembelajaran berbasis web *Google Sites* dipilih karena kesesuaiannya dengan karakteristik siswa. Salah satu cara melakukan analisis konsep adalah dengan menentukan informasi apa yang harus dimasukkan dalam media pembelajaran. Dalam hal ini, informasi tersebut berkaitan dengan pengelolaan kas desa dalam mata pelajaran Praktikum AKL.

Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap desain dilakukan penyusunan materi dan perancangan media pembelajaran. Materi pembelajaran disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang terdapat pada modul ajar. Media pembelajaran dirancang menggunakan *Google Sites* yang memungkinkan integrasi berbagai layanan seperti *Google Docs, Google Form, Google Drive, dan YouTube* sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Perancangan tampilan media pembelajaran juga dilakukan pada tahap ini. Beberapa contoh tampilan media pembelajaran yang telah dirancang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Tampilan Halaman Muka dan Tampilan Menu

Berdasarkan Gambar 1, media pembelajaran berbasis *Google Sites* dirancang dengan tampilan yang sederhana, menarik, dan mudah digunakan. Halaman muka menampilkan identitas pembelajaran serta menu utama yang memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur yang tersedia. Sementara itu, tampilan menu disusun secara sistematis yang mencakup identitas pencipta, informasi umum, petunjuk penggunaan, peta konsep, materi, video pembelajaran, contoh latihan soal/Praktikum, pertanyaan, refleksi dan referensi. Penyusunan tersebut bertujuan untuk membantu siswa mengikuti alur pembelajaran secara terstruktur, sehingga memudahkan dalam memahami materi praktikum akuntansi. Dengan desain yang terorganisir, media ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Membuat materi pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah disusun adalah inti dari tahap pengembangan. Media pembelajaran yang dihasilkan mencakup banyak menu utama, termasuk: Informasi umum, Petunjuk penggunaan, Tujuan pembelajaran, Peta konsep, Materi pembelajaran, Video pembelajaran, Contoh latihan soal/praktikum, Refleksi, dan Referensi. Untuk memastikan kepraktisan media pembelajaran yang dibuat, prosedur peninjauan dan validasi dilakukan oleh para ahli di bidang materi, bahasa, dan media. Berikut merupakan saran dan masukan dari para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. Saran Masukan dan Hasil dari Para Ahli

Nama	Saran dan masukan
Ahli Materi	
Dr. Suci Rohayati, S.Pd., M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> • Materinya perlu diperjelas kembali • Akun yang terdapat didalam asset perlu dijabarkan lagi • Teknik penulisan diperhatikan kembali
Suwono, S. Pd. MM.	Ditambahkan materi perencanaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa
Ahli Bahasa	
Muhammad Erwan Saing, M.A.	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian informasi umum: Tujuan website pembelajaran ini untuk: (Tanda titik dua tidak digunakan jika kalimat di depannya belum Lengkap, kalimat tersebut berakhir dengan preposisi/kata depan "untuk:", sehingga menggantung.) Saran untuk diganti "adalah:" • Bagian materi pembelajaran: Contoh Keuangan Desa : (Penggunaan titik dua setelah kalimat tidak diperkenankan ada jeda, serta saran penyuntingan untuk pola kalimat di poin ini sebaiknya menggunakan kata "Hak dan Kewajiban dalam Keuangan
Dewi Hidayati, S.S.	Perlu ditingkatkan dalam penulisan EYD serta kerapian dalam paragraf
Ahli Media	
Dr. Fajar Arianto, S.Pd., M.Pd.	Gambar Peta Konsep diperjelas
Indung Amami, S.Kom	Perlu revisi dipemilihan ukuran huruf dimateri dan peta konsep kurang jelas

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh para validator, diperoleh hasil tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi	89,3%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	95%	Sangat Layak
Ahli Media	95%	Sangat Layak
Rata-Rata	93,1%	Sangat Layak

Media pembelajaran berbasis web *Google Sites* memperoleh persentase rata-rata 93,1% dengan kategori sangat layak, menurut temuan rekapitulasi validasi Tabel 2 dari ahli materi, bahasa, dan media.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah para ahli menentukan bahwa media pembelajaran tersebut layak, langkah implementasi dapat dimulai. Media pembelajaran kemudian diuji cobakan terbatas kepada 36 siswa kelas XI AK 1 SMK Negeri 2 Buduran. Langkah selanjutnya adalah meminta siswa menggunakan *Google Sites* yang telah dikembangkan untuk mengakses materi pelajaran yang telah disiapkan dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa mempelajari materi, mengamati tampilan media, serta menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam website pembelajaran tersebut. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi angket respon siswa guna mengetahui tanggapan mereka terhadap media pembelajaran yang telah digunakan. Hasil perhitungan angket respon siswa menunjukkan nilai persentase pada beberapa aspek penilaian, yaitu aspek isi materi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Rekapitulasi hasil respon siswa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

Aspek	Presentase	Kategori
Isi Materi	85,5%	Sangat Layak
Penyajian	89,9%	Sangat Layak
Kebahasaan	85%	Sangat Layak
Kegrafikan	92,3%	Sangat Layak
Rata-Rata	88,2%	Sangat Layak

Tabel 3 menunjukkan bahwa, “rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran adalah 88,2%, dengan kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran Praktikum Akuntansi Keuangan Lembaga/Instansi Pemerintah”.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk memastikan kualitas media pembelajaran dengan menganalisis temuan validasi ahli dan umpan balik siswa. Media pembelajaran yang dihasilkan kemudian disempurnakan dan ditingkatkan berdasarkan temuan penilaian tersebut. Prosedur validasi dilakukan oleh para ahli materi, bahasa, dan media untuk memastikan kelayakan media pembelajaran berbasis web *Google Sites*. Alat evaluasi dengan banyak komponen penilaian yang telah ditentukan sebelumnya digunakan untuk melakukan proses validasi.

Pembahasan

Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Site

Tahap analisis merupakan fondasi dalam pengembangan produk pembelajaran karena pada tahap ini ditentukan permasalahan utama serta kebutuhan yang harus dipenuhi melalui media yang dikembangkan (Sultan et al, 2024). Menurut wawancara dan observasi, teknik konvensional masih mendominasi proses pembelajaran, dan media berbasis teknologi belum dimanfaatkan secara maksimal. Kurangnya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam belajar merupakan akibat langsung dari kondisi ini. Untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan, teknik pembelajaran yang tepat sangatlah penting (Sanjani, 2021). Selain itu, karena media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan koneksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran, penerapannya dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Jumarniati et al, 2024). Analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas XI termasuk dalam generasi Z yang memiliki kecenderungan lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi digital. Generasi ini dikenal sebagai *digital native* yang terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Muchsini et al, 2018).

Minat dan keterlibatan siswa dalam belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis web yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini didukung oleh temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Gessa et al, 2025). Analisis terakhir adalah analisis materi (konsep) dengan mengkaji kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Kesesuaian materi, tujuan, dan media penting untuk mendukung efektivitas pembelajaran (Mustakim et al, 2025). Oleh karena itu, materi disesuaikan dengan kurikulum agar mencapai kompetensi siswa secara optimal.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang struktur media, menyusun materi pembelajaran, serta menentukan komponen pembelajaran yang akan dimuat dalam media Google Site. Materi disusun berdasarkan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, serta tujuan pembelajaran yang berlaku dalam kurikulum. Pemanfaatan media berbasis internet dalam pembelajaran dapat meningkatkan fleksibilitas serta aksesibilitas siswa terhadap sumber belajar (El-Sabagh, 2021). Selain itu, *Google Sites* memungkinkan integrasi beberapa materi pembelajaran, termasuk teks, foto, video, dan tautan, ke dalam presentasi yang terpadu dan mudah digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa, “media pembelajaran berbasis Google Site dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa” (Trian et al, 2023).

Tahap *development* merupakan tahap realisasi desain menjadi media pembelajaran berbasis web Google Site. Pembuatan materi, konten pembelajaran, dan integrasi media seperti teks, foto, dan video merupakan bagian dari fase ini. Sebelum media diimplementasikan ke dalam pembelajaran, media tersebut menjalani prosedur validasi untuk menjamin kompatibilitasnya. Proses ini melibatkan ahli materi, bahasa, dan media. Validasi ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas pembelajaran (Alfan et al., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa, “media yang dihasilkan telah memenuhi persyaratan kelayakan dalam hal penggunaan bahasa, tampilan dan metode media, serta isi materi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* dalam kegiatan pembelajaran “sangat layak”.

Tahap *implementation* mengikutsertakan 36 siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo dalam uji coba. Langkah selanjutnya adalah siswa menggunakan perangkat mereka sendiri untuk mengakses media pembelajaran dan mempelajari materi di *Google Sites*. Bagian dari proses ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dari siswa tentang media yang telah dibuat dan mengetahui seberapa mudah media tersebut digunakan (Aprilia et al, 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa media belajar berbasis web *Google Sites* berhasil dalam menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar. Tahap terakhir adalah *evaluation*, yang dilakukan melalui analisis hasil validasi ahli serta respon siswa terhadap media pembelajaran. Untuk memaksimalkan penggunaan media yang dibuat sepanjang proses pembelajaran, langkah ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan dan memperbaikinya sesuai dengan umpan balik dari validator. Model ADDIE menegaskan bahwa evaluasi merupakan tahap penting untuk memastikan media pembelajaran efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Ashari et al, 2021)

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Site

Penelitian ini, para ahli materi, bahasa, dan media memvalidasi media pembelajaran berbasis web Google Site untuk menetapkan kelayakannya. Berdasarkan temuan validasi, para ahli menilai materi pembelajaran yang dibuat sangat layak. Sebanyak 89,3% masuk ke dalam kategori sangat layak berdasarkan temuan validasi materi. Hal ini membuktikan bahwa konten

media berkontribusi pada pengembangan keterampilan penting dan memenuhi tujuan pendidikan. Salah satu aspek penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran adalah seberapa baik informasi tersebut selaras dengan kurikulum. Kesesuaian materi dengan kurikulum menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran karena dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

Hasil ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah memenuhi prinsip komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam pengembangan media digital, aspek kebahasaan memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif kepada peserta didik. Sementara itu, kategori yang sangat layak menghasilkan proporsi 95% dalam aspek media. Hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan, tata letak, serta navigasi media telah memenuhi prinsip desain media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa desain tampilan, tata letak, serta navigasi media telah memenuhi prinsip desain media pembelajaran berbasis teknologi, seperti kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan penyajian informasi, serta kemudahan penggunaan oleh peserta didik (Arsyad A, 2016). Hasil ini juga didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis web seperti *Google Sites* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi (Widyawati et al, 2025).

Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran

Setelah pelajaran selesai, siswa diminta untuk mengisi angket yang menanyakan tentang pengalaman mereka menggunakan *Google Site*. Respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut sebagian sangat baik, dengan skor rata-rata 88,2% dalam analisis angket. Pada aspek isi materi diperoleh persentase sebesar 85,5%, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media dinilai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta membantu siswa memahami konsep Praktikum Akuntansi Keuangan Lembaga/Instansi Pemerintah. Pada aspek penyajian diperoleh persentase sebesar 89,9%, yang menunjukkan bahwa sistematika penyajian materi dinilai jelas dan terstruktur.

Selanjutnya, pada aspek kebahasaan diperoleh persentase sebesar 85%, sedangkan pada aspek kegrafikan diperoleh persentase sebesar 92,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan visual serta desain media dinilai menarik oleh siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa tampilan visual serta desain media dinilai menarik oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran digital dapat membantu memperjelas penyampaian informasi sehingga meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Arsyad A, 2016). Temuan ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel (Anggarini et al., 2025). Berdasarkan temuan validasi ahli dan respon siswa, media pembelajaran berbasis web *Google Site* yang dikembangkan dengan model ADDIE memiliki tingkat kelayakan yang tinggi dan respons siswa yang baik. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Keuangan Lembaga/Instansi Pemerintah.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Keuangan Lembaga/Instansi Pemerintah kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Temuan validasi dari para ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media menunjukkan bahwa

media pembelajaran yang dihasilkan berada pada kategori sangat layak, menurut penelitian tersebut. Selain itu, 88,2% siswa menilai materi pembelajaran tersebut sebagai sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web di *Google Sites* dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang menarik dan dinamis yang dapat membantu siswa dalam memahami isi materi". Meskipun demikian, ada sejumlah keterbatasan dalam penelitian ini. Temuan-temuan tersebut tidak mudah digeneralisasikan karena media pembelajaran hanya diuji di satu kelas dengan jumlah responden yang kecil. Selain itu, Praktikum Akuntansi Keuangan untuk Lembaga/Badan Pemerintah hanya membahas satu mata pelajaran dalam materi pembelajaran yang dibuat, yaitu pengelolaan kas desa. Tidak ada pengujian formal tentang bagaimana penggunaan media pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis web *Google Sites* melalui uji coba dalam skala yang lebih luas dan melibatkan subjek yang lebih beragam. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat menguji pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar, keterampilan prosedural, serta motivasi belajar siswa secara lebih mendalam. Pengembangan media juga dapat diarahkan pada integrasi fitur interaktif yang lebih variatif, seperti simulasi atau latihan berbasis kasus yang lebih kompleks. Di sisi lain, media pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alternatif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kreatif.

Aknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Alfan, M., Faisal, R., & Aprilianto, P. (2025). Development of interactive web-based learning media using a differentiated approach in information and communication technology elements with a problem-based learning model. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 1-14. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v9i1.21>
- Anggarini, A. G., Hidayati, K., & Setyaningtum, F. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi. *Jurnal Penyesuaian*. 6, 1596–1603. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v6i6.682>
- Aprilia, F., & Dwijayanti, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Site Pada Mata Pelajaran Projek Kreatif Dan Kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 13(2), 59–70. <https://doi.org/10.26740/jptn.v13n1.p80-88>
- Arsyad A. (2016). Media Pembelajaran. 23–35.
- Aryansyah, F. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Akuntansi Siswa SMA. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 69-74. <http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v10i1.9092>
- Ashari, N. H., & Iskandar, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website untuk Meningkatkan Literasi Kewarganegaraan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar

- siswa berdasarkan gaya belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 639-645.
<https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p639-645>
- El-Sabagh, H. A. (2021). Adaptive e-learning environment based on learning styles and its impact on development students' engagement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1), 53. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00289-4>
- Gessa, A. O., & Martha, A. (2025). Google Sites Media with High Validity and Student Engagement in Learning: Media Google Sites dengan Validitas Tinggi dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(3).
- Gresinta, E., & Tukiran, M. (2024). Literature Review: Teacher Innovativeness in Learning in the Digital Era. *International Journal Of Social And Management Studies (IJOSMAS)*, 05(03), 9–15. <https://doi.org/10.5555/ijosmas.v5i3.401>
- 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>
- Muchsini, B., & Siswandari, S. (2018). Digital natives' behaviours and preferences: pre-service teachers studying accounting. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 2(2), 355-366. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v2i2.24088>
- Mustakim, R., Amri, A. ., & Arpin, R. M. (2024). Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Illustrator Dalam Pembuatan Desain Flyer Pada Mahasiswa Teknologi Rekayasa Multimedia. *Jurnal Literasi Digital*, 4(2), 111–118.
<https://doi.org/10.54065/jld.4.2.2024.474>
- Sagita, S., Rahmat, A., Priyandoko, D., & Sriyati, S. (2023). The Potency of Google Sites to Enhance Students Performance in Research Skills. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 92–104. <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v7i2.8843>
- Sanjani, M. A. (2021). Pentingnya strategi pembelajaran yang tepat bagi siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32-37. <https://doi.org/10.37755/jsap.v10i2.517>
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan.
- Sultan, U. I. N., & Kasim, S. (2024). Pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan*, 8.
- Triani, W., & Pratiwi, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif DIAKSY (Digital Akuntansi Syariah) Berbasis. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 11(2), 149–161.
<https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2>
- Wahyuni, S., Hapsari, F., & Herawati, M. (2021). Pengaruh Praktik Kerja Industri dan Minat Kerja Terhadap Kesiapan Kerja Pada Dunia Usaha dan Dunia Industri Siswa SMK. *Educatio*, 7(4), 1766–1772. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1583>
- Widyawati, D. W., Sujono, I., & Hadi, N. U. (2025). Pengembangan Media IPAS Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 44-57. <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2284>
- Zulham, M., & Samdani, L. (2025). Penerapan Model Pembelajaran PAIKEM Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Baku dan Tidak Baku Siswa Kelas V SDN 63 Ponjalae Baru. *Jurnal Dieksis ID*, 5(2), 148–157.
<https://doi.org/10.54065/dieksis.5.2.2025.951>