

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB
GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KOMPETENSI DASAR SIMPANAN DANA GIRO**

**DEVELOPMENT OF GOOGLE SITES WEB-BASED LEARNING
MEDIA TO INCREASE LEARNING MOTIVATION FOR BASIC
COMPETENCIES OF DEMAND DEPOSIT**

Zaqya Risda Rakhmasari

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Negeri Yogyakarta

zaqyarisda.2019@student.uny.ac.id

Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

Staf Pengajar Departemen Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta

rizqiilyasa@uny.ac.id

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi dasar simpanan dana giro; (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran perbankan; (3) Mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis web *Google Sites*; (4) Mengetahui peningkatan motivasi belajar kompetensi dasar simpanan dana setelah menggunakan media pembelajaran berbasis web *Google Sites*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis web *Google Sites*. Kelayakan media dinilai melalui pengisian angket validasi oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta. Data peningkatan motivasi belajar dikumpulkan melalui angket. Kemudian data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu: (1) Pengembangan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar kompetensi dasar simpanan dana giro telah dikembangkan melalui prosedur ADDIE; (2) Penilaian kelayakan Media pembelajaran berbasis web *Google Sites* dinilai “Sangat Layak” oleh ahli materi 4,53, ahli media 4,71 dan praktisi pembelajaran perbankan 4,68; (3) Hasil penilaian media melalui uji coba kelompok kecil diperoleh 4,16 (Layak), dan uji coba lapangan mendapatkan 4,28 (Sangat Layak); (4) Terdapat peningkatan motivasi belajar pada kompetensi dasar simpanan dana giro sebesar 9,23%. Hasil uji t berpasangan menunjukkan pengukuran yang signifikan dan nilai *gain* sebesar 0,38 yang menandakan peningkatan dalam kategori sedang.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Web *Google Sites*, Motivasi Belajar

Abstract: Development Of *Google Sites* Web-Based Learning Media To Increase Learning Motivation For Basic Competencies Of Demand Deposit. This research aims to: (1) Develop *Google Sites* web-based learning media to increase learning motivation for basic competencies of demand deposit; (2) Know the feasibility of *Google Sites* web-based learning media based on the assessment of material experts, media experts, and banking learning practitioners; (3) Know student assessments of *Google Sites* web-based learning media; (4) Know the increase in learning motivation for basic competencies of demand deposit after using *Google Sites* web-based learning media. This research is a development research with ADDIE model. The resulting product is *Google Sites* web-based learning media. The feasibility of the media is assessed through filling out a validation questionnaire by material experts, media experts, learning practitioners, and students. The subjects of this research were students of class X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta. Data on increased learning motivation was collected through a questionnaire. Then the data obtained were analysed descriptively

qualitative and quantitative. The results of the research are: (1) The development of Google Sites web-based learning media to increase learning motivation in the basic competencies of demand deposit has been developed through the ADDIE procedure; (2) The feasibility assessment of Google Sites web-based learning media was rated "Very Feasible" by material experts 4.53, media experts 4.71 and banking learning practitioners 4.68; (3) The results of media assessment through small group trials obtained 4.16 (Feasible), and field trials obtained 4.28 (Very Feasible); (4) There is an increase in learning motivation in the basic competencies of demand deposit by 9.23%. The paired t test results show significant measurements and a gain value of 0.38 which indicates an increase in the medium category.

Keywords: : Learning Media, Google Sites Web, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Dalam kegiatan pembelajaran guru akan menyampaikan pengetahuannya kepada siswa. Pembelajaran biasa dilakukan di dalam kelas atau sebuah ruangan tertentu walaupun terkadang dapat dilakukan di luar ruangan. Sampai pada akhirnya pandemi *Covid 19* melanda negara-negara di dunia salah satunya Indonesia. Kementerian Pendidikan Indonesia mengeluarkan sebuah kebijakan baru yaitu dengan meliburkan sekolah dan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan sistem *online* (Siahaan, 2020). Maka kegiatan pembelajaran mengalami perubahan yang banyak hingga pandemi *Covid 19* berakhir.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yuangga et al., (2022) ternyata pembelajaran secara tatap muka terdapat *determinan* yang menyebabkan kesenjangan pembelajaran pasca pandemi *Covid-19*. Salah satu faktor yang mempengaruhi terjadinya kesenjangan

dalam pembelajaran tatap muka yaitu motivasi rendah yang ditandai dengan tidak antusiasnya siswa dalam pembelajaran, cenderung tergantung pada penggunaan *handphone*, mudah merasa jenuh jika harus duduk lama di dalam kelas, lebih mudah merasa mengantuk dan pasif dalam interaksi dengan guru ketika sedang membahas materi pelajaran secara langsung di kelas (Yuangga et al., 2022). Dapat dikatakan bahwa pembelajaran tatap muka setelah pandemi *Covid-19* masih memiliki dampak negatif bagi siswa, salah satunya yaitu siswa mengalami kejenuhan belajar.

Fenomena kejenuhan belajar terlihat dari pengamatan yang dilakukan oleh peneliti ketika melaksanakan observasi di kelas X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta. Dalam pengamatan tersebut terlihat bahwa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, terlihat mengantuk, berbicara dengan teman sebangkunya, dan menggunakan *handphone* saat pembelajaran. Hal ini menunjukkan kurangnya semangat dan motivasi untuk mencapai keberhasilan dalam proses

pembelajaran serta menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran tidak menarik atau membosankan bagi mereka. Selain itu, terlihat bahwa sebagian siswa kurang menyadari pentingnya belajar untuk mengembangkan diri dan mencapai tujuan di masa depan. Hal ini tergambar dari kurangnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dan tidak bersemangat saat mengerjakan tugas, sehingga pengerjaan tugas dapat memakan waktu hingga dua jam pelajaran dan menyebabkan tidak efektifnya pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nursakdiah et al., (2023) menunjukkan bahwa kejenuhan belajar memiliki pengaruh yang negatif terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri di Kabupaten Sarolangun. Dengan kata lain, semakin tingginya tingkat kejenuhan siswa dalam belajar akan berdampak dengan rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Jadi kejenuhan belajar memiliki dampak terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMK Negeri 1 Yogyakarta, motivasi belajar siswa kelas X AKKL pada pembelajaran Perbankan Dasar masih tergolong rendah. Hal tersebut didukung dengan ditemukannya masalah pada saat pembelajaran berlangsung yaitu terdapat banyak siswa yang mengalami kejenuhan belajar. Kemudian karena kurang variatifnya

guru dalam menyampaikan materi menyebabkan siswa bosan dan cenderung mengantuk dikelas. Guru juga jarang memberikan *ice breaking* ditengah proses pembelajaran, padahal siswa ingin ditengah pembelajaran teori ini terdapat sedikit permainan. Disisi lain siswa ingin media pembelajaran yang digunakan bisa lebih variatif.

Mata pelajaran "Perbankan Dasar" di kelas X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta membahas berbagai konsep dasar dalam dunia perbankan. Salah satu topik yang diajarkan adalah tentang simpanan dana giro, yang tidak hanya melibatkan aspek teoritis tetapi juga perhitungan. Namun, dalam wawancara dengan siswa kelas tersebut, terungkap bahwa ada masalah dalam pemahaman materi simpanan dana giro. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan perhitungan yang terkait, mengindikasikan adanya kesenjangan antara teori dan praktik dalam pembelajaran tersebut. Pada proses pembelajaran Perbankan Dasar di SMK Negeri 1 Yogyakarta sendiri belum memanfaatkan media pembelajaran yang variatif. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku, *LCD*, laptop dan papan tulis. Belum ada inovasi pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang dilakukan oleh guru.

Kekurangan dalam pembelajaran di sekolah perlu segera diatasi karena dapat menghambat pencapaian tujuan belajar siswa dan efektivitas guru dalam memberikan ilmu. Guru perlu menjadi sumber motivasi bagi diri sendiri dan siswa, seperti yang disebutkan oleh Sardiman (2018), bahwa guru yang kreatif cenderung memiliki semangat dan motivasi tinggi, mendorong siswa meningkatkan kreativitas. Sebagai pendidik dan kreator, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan. Salah satu cara adalah dengan mengembangkan media pembelajaran.

Menurut Gagne dalam Arief S et al., (2003; 6), media pembelajaran mencakup komponen-komponen dalam lingkungan siswa yang dapat mendorongnya belajar. Oleh karena itu, penting bahwa media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hasil wawancara dengan siswa kelas X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta menunjukkan keinginan siswa untuk memiliki materi yang bervariasi, termasuk video pembelajaran, permainan, Power Point, dan sumber lain yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pembelajaran harus beradaptasi dengan perkembangan saat ini, salah satunya melalui media pembelajaran yang menarik dengan teknologi website. Contohnya adalah Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites

yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Hermawan et al., (2021) mengenai Pengembangan Media Web *E-Learning* PPKn Berbasis *Moodle* untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar, ditemukan perbedaan signifikan dalam motivasi belajar siswa SMKN 1 Plered Purwakarta Kelas XI sebelum dan setelah penggunaan Media Pembelajaran Web *E-Learning* PPKn Berbasis *Moodle*.

Berdasarkan uraian diatas, maka pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* sebagai salah satu media pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran berbasis web *Google Sites* mudah dibuat serta praktis digunakan sehingga guru dapat meningkatkan kreativitasnya dalam pengemasan materi, khususnya pada mata pelajaran Perbankan Dasar. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mencoba mengembangkan media yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro Kelas X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta”.

Penelitian ini memiliki tujuan penelitian yang jelas untuk mengembangkan, mengevaluasi kelayakan, menilai pandangan siswa, dan melihat peningkatan motivasi belajar dalam konteks pembelajaran

kompetensi dasar simpanan dana giro di kelas X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta menggunakan media pembelajaran berbasis web Google Sites.

KAJIAN LITERATUR

Motivasi belajar merupakan kekuatan yang muncul dari dalam diri maupun luar siswa sehingga menimbulkan semangat dalam mencapai tujuan proses pembelajaran yang diharapkan. Pada pembelajaran Perbankan Dasar khususnya materi Simpanan Dana Giro siswa juga perlu memiliki motivasi belajar yang tinggi agar berpengaruh pada peningkatan semangat belajar. Siswa akan memiliki motivasi belajar yang tinggi jika dipengaruhi oleh faktor dari luar seperti metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Namun metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah sehingga masih terdapat siswa yang mengobrol, bosan dan cenderung mengantuk. Selain itu guru juga belum memanfaatkan teknologi yang sudah semakin canggih dengan baik dalam pengembangan media pembelajaran sehingga media yang digunakan masih kurang menarik. Hal tersebut juga menyebabkan siswa menjadi kurang berkonsentrasi pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

Motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Yogyakarta khususnya kelas X AKKL masih

tergolong rendah, hal ini terjadi karena guru kurang memiliki kreativitas serta inovasi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penelitian ini memfokuskan pada dua hal, yaitu belum optimalnya motivasi belajar siswa dan belum adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi oleh guru. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa dalam mata pelajaran Perbankan Dasar dengan kompetensi dasar Simpanan Dana Giro yaitu dengan dipilihnya pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* sebagai salah satu alternatif yang diharapkan efektif. Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* ini dapat dioperasikan oleh siswa melalui *handphone, laptop, PC* maupun *tablet*. Selain itu, siswa juga dapat mempelajari materi, mengunduh materi, mengumpulkan tugas, mengerjakan latihan soal dan lainnya.

Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada kompetensi dasar Simpanan Dana Giro merupakan media yang dirancang dan dibuat dalam bentuk *Website* dengan berisikan materi, soal dan lainnya. Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar baik individu maupun di dalam kelas secara bersamaan dengan suasana yang menyenangkan. Model pengembangan yang digunakan pada Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*

adalah ADDIE melalui tahapan-tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Implementasi).

Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* diharapkan dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dalam mata pelajaran Perbankan Dasar dengan kompetensi dasar Simpanan Dana Giro. Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* juga diharapkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada saat proses pembelajaran Perbankan Dasar dengan kompetensi dasar Simpanan Dana Giro berlangsung. Selain itu diharapkan bisa menjadi referensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lainnya.

METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian riset dan pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dan terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta yang berjumlah 57 orang, Ahli Materi, Ahli Media, serta Praktisi Pembelajaran

Perbankan. Objek penelitian ini adalah pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* dan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Yogyakarta dan dilakukan secara bertahap pada bulan Februari sampai Juli 2023.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan kuesioner (angket). Penggunaan kuesioner (angket) dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang sudah dikembangkan oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran perbankan dan siswa. Selain itu, digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa.

5. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}} \sqrt{\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = jumlah perkalian skor variabel X dengan Variabel Y

$\sum X^2$ = jumlah skor kuadrat variabel X

$\sum Y^2$ = jumlah skor kuadrat variabel Y

Pengujian reliabilitas akan menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS 29. Rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians butir

σ^2 = Varians total

Interpretasi dari hasil perhitungan r_{11} yang diperoleh yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r_{11})	Interpretasi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat Rendah

6. Teknik Analisi Data

a. Analisis Data Penilaian Kelayakan Produk Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*

Data pada penelitian ini menggunakan data: 1) Data kualitatif berupa saran, komentar, dan masukan dari ahli media, ahli materi, praktisi

pembelajaran perbankan, dan siswa;

2) Data kuantitatif berupa angket yang telah disebar kepada responden dengan menggunakan skala *likert* untuk mengetahui kualitas media pembelajaran berbasis web *Google Sites*. Data tersebut dianalisis melalui langkah-langkah berikut:

Tabel 2. Skala Penilaian Angket Kelayakan Media

Kategori	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Kemudian data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh dengan rumus

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rerata skor

$\sum X$ = jumlah total skor tiap aspek

n = jumlah item

Menginterpretasikan jumlah rerata setiap aspek secara kualitatif menggunakan rumus konversi skor skala lima sebagai berikut:

Tabel 3. Pedoman Konversi Skor pada Skala 5

Kategori	Nilai	Rumus	Rentang
Sangat layak	A	$X > \bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi}$	$X > 4,20$
Layak	B	$\bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi}$	$3,40 < X \leq 4,2$
Cukup	C	$\bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi}$	$2,60 < X \leq 3,2$
Kurang Layak	D	$\bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi}$	$3,40 < X \leq 4,2$
Sangat Kurang Layak	E	$X < \bar{X}_i - 1,80 \text{ SBi}$	$X < 1,20$

Sumber: (Widoyoko 2011)

b. Analisis Data Angket Motivasi Belajar Kompetensi Simpanan Dana Giro

Data Motivasi Belajar Kompetensi Simpanan Dana Giro berupa data kauntitatif yang diperoleh dari penyebaran angket Motivasi Belajar sebelum dan sesudah diberikan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*. Analisis data angket siswa tersebut menggunakan analisis deskriptif. Hasil dari pengisian angket Motivasi Belajar sebelum dan sesudah perlu dilakukan perhitungan nilai gain (*g*) dengan rumus berikut:

$$g = \frac{\text{skor akhir} - \text{skor awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor awal}}$$

Hake (2012)

Kemudian hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* yang telah ditetapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Nilai *Gain*

Nilai <i>g</i>	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi (<i>high</i>)
$0,7 < g \leq 0,3$	Sedang (<i>medium</i>)

$g < 0,3$	Rendah (<i>low</i>)
-----------	-----------------------

Sumber: (Hake, 2012)

Untuk menentukan apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro, maka perlu dilakukan pengujian menggunakan uji t. Perhitungan uji t dilakukan melalui penggunaan program SPSS versi 29.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Prosedur yang digunakan pada penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro ini yaitu model pengembangan ADDIE. Terdapat lima tahapan pada model ini yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* yang diuraikan secara rinci sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Terdapat empat tahapan analisis yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang

terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui informasi terkait fasilitas pembelajaran dan proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut maka didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran di kelas masih memiliki beberapa permasalahan seperti penggunaan metode ceramah yang membosankan, keterbatasan media pembelajaran, serta rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini mempengaruhi kondisi kelas yang tidak kondusif dan pemahaman terhadap materi yang kurang optimal.

b. Analisis Sumber Daya

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada saat *pra*-penelitian, pemilihan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* ini dipilih karena keseluruhan siswa sudah memiliki *Smartphone* dan diperbolehkan untuk menggunakannya saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, setiap kelas juga memiliki *LCD*, *Proyektor* dan *Wi-Fi* sehingga terdapat potensi yang dapat didayagunakan untuk meningkatkan

Motivasi Belajar siswa melalui media yang lebih inovatif dan menarik.

c. Analisis Materi Pelajaran Perbankan Dasar

Pada mata pelajaran Perbankan Dasar terdapat salah satu Kompetensi Dasar yang perlu dipelajari oleh siswa yaitu Simpanan Dana Giro. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) tersebut memiliki tiga materi pokok pembelajaran yaitu pengertian simpanan giro, pengertian cek dan bilyet giro serta perhitungan bunga giro yang harus siswa pahami dengan alokasi waktu 9 JP. Materi yang akan dimuat pada media sesuai dengan silabus mata pelajaran Perbankan Dasar yang berlaku di SMK Negeri 1 Yogyakarta

d. Perumusan Tujuan

Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* yang dibuat peneliti cocok untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta. Media ini menawarkan variasi, inovasi, dan mudah digunakan oleh siswa. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mempelajari Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro.

2. Tahap Desain (*Design*)

a. Pembuatan Rancangan Produk

Konsep desain produk awal Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites mirip dengan website pendidikan lainnya. Terdapat halaman-halaman yang berisi materi dan evaluasi. Rancangan awal Website pembelajaran ini memiliki halaman beranda dengan 8 menu yang dapat diakses. Halaman beranda juga dilengkapi dengan kata-kata motivasi dan *carousel* gambar. Pada bagian bawah halaman terdapat footer yang selalu muncul di setiap halaman website. *Footer* ini berisi logo, alamat, tentang kami, tutorial web, *feedback* serta kontak dan sosial media. Selain itu ada pula halaman *Log in* khusus guru yang hanya bisa diakses melalui navigasi tertentu.

b. Penyusunan Materi, Permainan, Latihan Soal dan Jawaban

Penyusunan materi, latihan soal dan jawaban Simpanan Dana Giro berdasarkan dari Silabus Mata Pelajaran Perbankan Dasar SMK Negeri 1 Yogyakarta. Permainan dibuat dengan *platform* lain yaitu *Blooket* dan *Wordwall*, dimana dalam permainan terdapat soal-soal yang berkaitan dengan Simpanan Dana Giro.

c. Menyusun Konsep dan Layout

Ukuran standar pada Media ini mengikuti standar *website* pada umumnya dengan desain *fullscreen* di *desktop* adalah 1280x720 piksel. Penyusunan konsep dan *layout* akan dibuat semenarik mungkin dan dilengkapi *full colour*. Media ini tidak hanya memanfaatkan menu-menu yang ada pada *Google Sites*, namun juga didukung oleh media lain yang sudah ada seperti *Blooket*, *Canva*, *Quizizz*, *Tally*, *Wordwall*, dan *Tome*.

d. Penyusunan Instrumen Penilaian Kelayakan Media

Tahap ini peneliti melakukan penyusunan instrumen penilaian kelayakan media berupa angket untuk Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Perbankan Dasar, dan siswa. Selain itu peneliti juga menyusun instrumen angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Site*.

3. Tahap Pengembangan (Development)

a. Pembuatan Produk Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites

Pada tahap ini peneliti mengembangkan rancangan dan konsep beserta *layout* yang telah

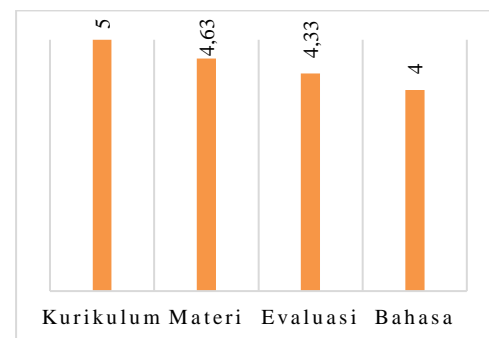
dibuat pada tahap desain. Pembuatan produk media ini dilakukan oleh peneliti sendiri. Langkah awal yaitu menyusun dan mengumpulkan bahan yang akan di muat pada media. Selanjutnya membuat akun email *Google* baru dan kemudian masuk pada *Google Sites* dilanjutkan klik Buat. Langkah berikutnya peneliti melakukan pembuatan media, setelah selesai maka dilakukan pratinjau tampilan situs. Kemudian terakhir melakukan Publikasi. Media ini dapat digunakan melalui *PC*, *Laptop*, *Tablet*, dan *Handphone*.

b. Validasi Tahap I

Validasi Ahli Materi dilakukan oleh Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FEB UNY yaitu Ibu Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si. Pada tahap ini validator ahli materi meninjau dari aspek Kurikulum, Materi, Evaluasi dan Bahasa. Angket validasi terdiri dari 3 pernyataan aspek kurikulum, 8 pernyataan aspek materi, 3 pernyataan evaluasi, dan 3 pernyataan aspek bahasa. Berikut merupakan ringkasan hasil validasi Ahli Materi: Kurikulum 5,00 (Sangat Layak), Materi 4,63 (Sangat Layak), Evaluasi 4,33 (Sangat Layak), dan Bahasa 4,00 (Layak). Secara

keseluruhan hasil validasi mendapatkan rata-rata skor 4,53 dan berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dan termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Berikut merupakan diagram batang yang menampilkan hasil validasi oleh ahli materi:

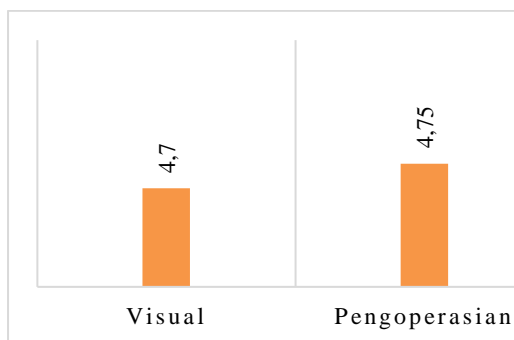
Gambar 1. Diagram Validasi Ahli Materi



Validasi Ahli Media dilakukan oleh Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FEB UNY yaitu Bapak Arif Rahman Hakim, S.Pd., M.Pd. Pada tahap ini validator ahli materi meninjau dari aspek Visual dan Pengoperasian. Angket validasi terdiri dari 23 pernyataan aspek visual dan 8 pernyataan aspek pengoperasian. Berikut merupakan ringkasan hasil validasi Ahli Media: Visual 4,70 (Sangat Layak), dan Pengoperasian 4,75 (Sangat Layak). Secara keseluruhan hasil validasi mendapatkan rata-rata skor 4,71 dan berada pada rentang $X > 4,20$

sehingga mendapat nilai “A” dan termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”. Berikut merupakan diagram batang yang menampilkan hasil validasi oleh ahli media:

Gambar 2. Diagram Validasi Ahli Media



c. Revisi Tahap I

Ahli materi memberikan revisi setelah ditinjau materi yang termuat pada Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*. Berikut merupakan masukan yang perlu diperhatikan dan diperbaiki antara lain yaitu giro kosong seharusnya cek kosong, materai rp 3000 menjadi materai rp 10.000, pajak pph giro 15% menjadi 20% mengikuti pph yang terbaru, pengertian giro menurut perbankan syariah dihapus saja, tambahkan contoh gambar cek dan bilyet giro yang asli, tambahkan catatan pada perbedaan cek dan bilyet giro bahwa cek atas nomor tidak dapat dialihkan, dan bagian tujuan

pembelajaran pada silabus tambahkan kata tepat.

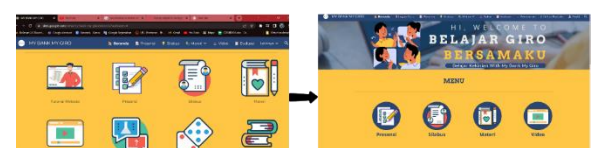
Ahli media memberikan revisi setelah ditinjau Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*. Berikut merupakan masukan yang perlu diperhatikan dan diperbaiki antara yaitu ukuran font icon menu terlalu kecil sehingga harus diperbesar atau disamakan temanya, gambar tidak sesuai dengan isi halaman silabus dan tentang kami sehingga ganti dengan gambar yang sesuai, menu tutorial pada beranda dihapuskan saja, cukup dengan tautan yang ada pada footer, video diberikan keterangan, tulisan skripsi pada copyright pada footer dihapus, dan halaman modul dan materi giro lainnya direvisi.

Berikut merupakan salah satu revisi dari ahli materi dan ahli media, yang dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3. Revisi Penambahan Catatan pada Perbedaan



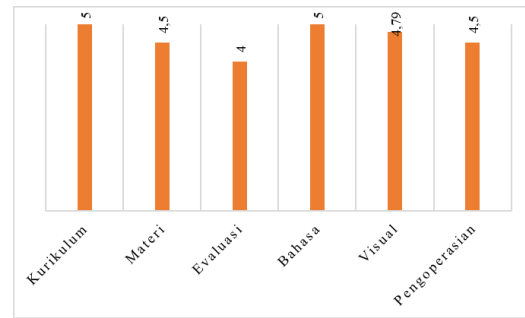
Gambar 4. Revisi Icon Menu



d. Validasi Tahap II

Validasi Praktisi Pembelajaran Perbankan dilakukan oleh Guru Perbankan Dasar di SMK Negeri 1 Yogyakarta yaitu Ibu Rr. Sri Wulandari, S.Pd. Pada tahap ini validator praktisi pembelajaran meninjau dari aspek materi dan aspek media. Angket validasi terdiri dari 17 pernyataan aspek materi dan 25 pernyataan aspek media. Berikut merupakan ringkasan hasil validasinya: Kurikulum 5,00 (Sangat Layak), Materi 4,50 (Sangat Layak), Evaluasi 4,00 (Layak), Bahasa 5,00 (Sangat Layak), Visual 4,79 (Sangat Layaj), dan Pengoperasian 4,50 (Sangat Layak). Secara keseluruhan hasil validasi mendapatkan rata-rata skor 4,67 dan berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “A” dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berikut merupakan diagram batang yang menampilkan hasil validasi oleh praktisi pembelajaran perbankan:

Gambar 5. Diagram Validasi Praktisi Pembelajaran



e. Revisi Tahap II

Praktisi Pembelajaran Perbankan Dasar memberikan masukan yaitu “File Silabus asli dapat diunggah pada halaman Silabus” dan berikut merupakan hasil revisi nya:

Gambar 6. Revisi Silabus

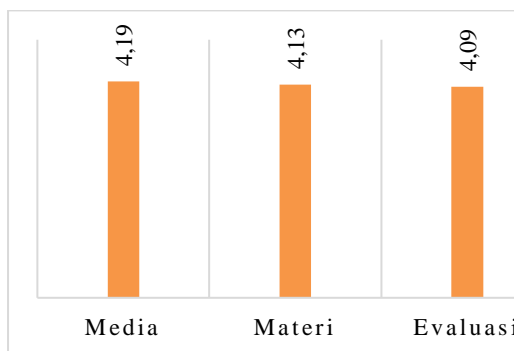


4. Tahap Implementasi (Implementation)

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba ini dilakukan kepada 32 siswa kelas X AKKL 1 di SMK Negeri 1 Yogyakarta. Melalui uji coba kelompok kecil, hasil penilaian kelayakan media diperoleh dengan menggunakan angket. Data hasil penilaian tersebut kemudian diolah dan diperoleh rekapitulasi sebagai berikut: Media 4,19 (Layak), Materi 4,13 (Layak) dan Evaluasi 4,09 (Layak). Hasil uji coba kelompok kecil ketika disajikan dalam bentuk diagram batang yaitu:

Gambar 7. Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

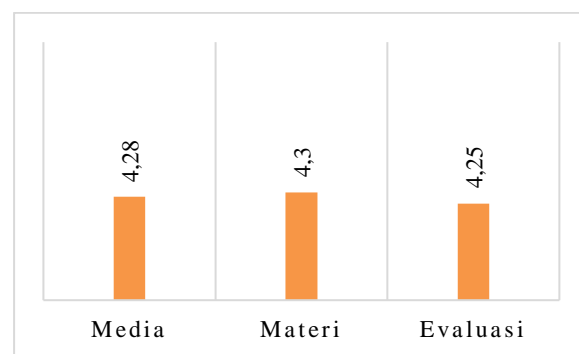


Secara keseluruhan hasil penilaian siswa berdasarkan tiga aspek yaitu Media, Materi dan Evaluasi mendapatkan rata-rata skor 4,16. Skor berada pada rentang $3,40 < X \leq 4,20$ sehingga mendapat nilai “**B**” dan termasuk dalam kategori “**Layak**”.

Pada tahap uji coba kelompok kecil juga dilakukan uji validitas instrumen dan uji reliabilitas untuk angket Motivasi Belajar. Berdasarkan hasil pengujian validitas, terdapat 15 butir pernyataan yang “**Valid**” dan 5 butir pernyataan “**Tidak Valid**”. Penentuan kevalidan data dilakukan dengan mencari r_{tabel} untuk $N = 32$ dengan tingkat signifikansi 5% dan ditemukan nilainya sebesar 0,349. Sedangkan uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach’s Alpha* dari variabel Motivasi Belajar sebesar 0,863 dan lebih besar dari nilai 0,60 sehingga dapat disimpulkan “**Sangat Reliabel**”.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas X AKKL 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta dengan melibatkan 25 siswa. Melalui uji coba lapangan, hasil penilaian kelayakan media diperoleh dengan menggunakan angket. Data hasil penilaian tersebut kemudian diolah dan diperoleh rekapitulasi sebagai berikut: Media 4,28 (Sangat Layak), Materi 4,30 (Sangat Layak) dan Evaluasi 4,25 (Sangat Layak). Hasil uji coba lapangan ketika disajikan dalam bentuk diagram batang yaitu: Gambar 8. Diagram Hasil Uji Coba Lapangan



Secara keseluruhan hasil penilaian siswa berdasarkan tiga aspek yaitu Media, Materi dan Evaluasi mendapatkan rata-rata skor 4,28. Skor berada pada rentang $X > 4,20$ sehingga mendapat nilai “**A**” dan termasuk dalam kategori “**Sangat Layak**”.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk melihat efektivitas pengembangan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Simpanan Dana Giro dapat diketahui melalui pengukuran angket motivasi belajar yang dibagikan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*. Berikut merupakan rekapitulasi hasil angket: sebelum menggunakan media mendapatkan total skor keseluruhan siswa 1425 dengan persentase 76,00% dan sesudah menggunakan media mendapatkan skor 1598 dengan persentase 85,23% sehingga mengalami peningkatan sebesar 9,23%. Kemudian dihitung nilai *gain* dari peningkatan Motivasi Belajar dan memperoleh nilai *gain* sebesar 0,38. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan Motivasi Belajar termasuk dalam kategori “**Sedang**”, karena nilai $gain$ $0,7 < g \leq 0,3$. Kemudian untuk memastikan apakah ada perubahan motivasi yang signifikan, dilakukan uji *Paired Sample T-Tes*. Berdasarkan analisis dari interpretasi *output Paired Samples Statistic* ditemukan

peningkatan rata-rata skor motivasi sebesar 6,92 setelah siswa menggunakan media pembelajaran. Sebelum menggunakan media, nilai motivasi memiliki rata-rata 57,00 dengan standar deviasi 5,24. Sedangkan setelah menggunakan media, nilai motivasi meningkat menjadi rata-rata 63,92 dengan standar deviasi 5,69. Sedangkan berdasarkan analisis dan Interpretasi *Output “Paired Samples Test”* diketahui bahwa t_{hitung} (6,190) > t_{tabel} (2,064) dan $sig = 0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan Motivasi Belajar Kompetensi Simpanan Dana Giro yang signifikan antara motivasi sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Simpanan Dana Giro

Prosedur pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* menggunakan model pengembangan ADDIE, sesuai dengan teori Dick and Carry (1996) yang diadaptasi Endang Mulyatiningsih (2014: 199-201). Terdapat lima tahapan pada model ini

yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hal ini didukung oleh penelitian Rizal, Latief, Abdullah, Ilham, Murniati, dan Nining (2022) yang berjudul “*Google Site-Based Service and Trade Accounting Practice Learning Media for Grade XI Accounting Students*”. dimana penelitian tersebut juga menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa model pengembangan ADDIE mampu digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan model ADDIE pada penelitian ini dikarenakan model tersebut memiliki struktur yang terstruktur, iteratif, dan sesuai dengan proses pengembangan web. Media pembelajaran memiliki peranan penting pada saat pembelajaran berlangsung sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* yang mampu meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro atas dasar hasil penelitian.

2. Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*

Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* mendapatkan penilaian dari para ahli validator, dengan rerata keseluruhan 4,59 dan termasuk dalam kategori "**Sangat Layak**". Penilaian ini sejalan dengan teori Sugiyono (2019) tentang penelitian dan pengembangan produk yang layak. Hasil penelitian juga mencerminkan temuan Sakinah, Ika, dan Ruski (2021) mengenai media pembelajaran akuntansi berbasis web *blog*, bahwa para ahli validator memberikan penilaian Sangat Layak. Penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* telah melewati validasi oleh ahli validator dengan minimal capaian nilai B dalam kategori "Layak", seperti Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* yang mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 4,59 dengan nilai A dengan kategori Sangat Layak. Dengan demikian, media ini dapat diaplikasikan dan siap digunakan sebagai media pembelajaran siswa untuk meningkatkan motivasi belajar Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro di kelas X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta.

3. Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*

Hasil penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*

menunjukkan rerata keseluruhan sebesar 4,21 dan masuk dalam kategori "Sangat Layak". Penilaian ini sesuai dengan pandangan Widoyoko (2011) yang menyatakan bahwa suatu produk dianggap memenuhi syarat jika meraih nilai minimal "B" atau termasuk dalam kategori "layak". Penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Widy Triani dan Vivi Pratiwi (2023) yang mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* mendapatkan respon sangat baik dari siswa dengan persentase 98%. Penelitian ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* dapat menjadi alternatif fasilitas pembelajaran yang efektif di kelas maupun sekolah untuk mempelajari materi Simpanan Dana Giro.

4. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Simpanan Dana Giro Kelas X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*

Hasil Penelitian menunjukan bahwa terdapat peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro sebesar 9,23% dari 76,00% yang dimana belum diterapkan media pada saat pembelajaran, kemudian meningkat menjadi 85,23% setelah menerapkan

penggunaan media pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan hasil pada perhitungan dengan nilai *gain*, ditemukan nilai *gain* sebesar 0,38. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* akan meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro dalam kategori sedang. Hasil uji t berpasangan pada Motivasi Belajar Kompetensi Dasar Simpanan Dana Giro menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar sebelum (rata-rata 57,00) dan sesudah (rata-rata 63,92) menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites*. Hal ini dapat disimpulkan dari nilai besar t_{hitung} yaitu 6,190. Hasil penelitian pengembangan ini sesuai dengan teori Sufri Mashuri (2019) yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan pada aktivitas belajar mengajar dan berperan sebagai media penyampaian informasi yang dapat memotivasi, menggugah perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga terjadi interaksi komunikasi edukatif yang efektif dan bermanfaat antara guru dan siswa. Hasil penelitian juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Sakinah, Ika, dan Ruski

(2021) mengenai media pembelajaran akuntansi berbasis web *blog*, yang menyatakan menyatakan bahwa media pembelajaran akuntansi berbasis *web blog* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Dengan demikian penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Simpanan Dana Giro maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* untuk Kompetensi Simpanan Dana Giro telah dilakukan dengan mengikuti prosedur pengembangan ADDIE. Tahap-tahap dalam model ADDIE yang diterapkan meliputi analisis kebutuhan siswa, sumber daya, dan materi pelajaran Perbankan Dasar. Selanjutnya, perancangan produk awal, penyusunan materi, latihan, dan instrumen penilaian dilakukan dalam tahap Desain. Pembuatan produk dilakukan dalam

tahap Pengembangan dengan validasi dari Ahli Materi dan Ahli Media, yang diikuti oleh revisi I. Validasi juga melibatkan Praktisi Pembelajaran Perbankan Dasar, diikuti oleh revisi tahap II. Pada tahap Implementasi, dilakukan uji coba kelompok kecil di kelas X AKKL 1 dan uji coba lapangan di kelas X AKKL 2. Tahap Evaluasi bertujuan untuk mengukur pencapaian tujuan pengembangan produk, khususnya peningkatan Motivasi Belajar dalam Kompetensi Simpanan Dana Giro.

2. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Kompetensi Simpanan Dana Giro dilakukan penilaian kelayakan media oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Perbankan Dasar serta memperoleh kategori “Sangat Layak”.
3. Penilaian (respon) siswa sebagai pengguna Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Kompetensi Simpanan Dana Giro diperoleh melalui Uji Coba Kelompok Kecil di kelas X AKKL 1 dan Uji Coba Lapangan di kelas X AKKL 2. Pada penilaian ini media memperoleh kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.
4. Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* terbukti dapat meningkatkan Motivasi Belajar

Kompetensi Simpanan Dana Giro Siswa Kelas X AKKL SMK Negeri 1 Yogyakarta.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran lebih lanjut sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* perlu dikembangkan lagi sehingga materi tidak hanya terbatas pada Kompetensi Dasar Simpana Dana Giro saja.
2. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* perlu diperluas lagi agar mengetahui efektifitas penggunaan media.
3. Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* perlu menggunakan *domain* sendiri agar muncul pada mesin pencarian *Google*.

DAFTAR PUSTAKA

Arief S, S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2003). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.

Hake, R. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana University.

Hermawan, F., Pudjiastuti, S. R., & Sutisna, M. (2021). Pengembangan Media Web E-Learning PPKn Berbasis Moodle Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kemandirian Belajar. *Jurnal Ilmu*

Pendidikan, 16(1), 7–12.
<http://sintesa.stkip-arrahmaniyah.ac.id>

Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika* (Cetakan Pertama). Deepublish.

Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.; Cetakan ke-3). ALFABETA.

Nursakdiah, N., Khairinal, K., & Syuhada, S. (2023). Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Efikasi Diri Terhadap Kejenuhan Belajar dan Dampaknya Terhadap Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Negeri di Kabupaten Sarolangun. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(2), 653–664.
<https://doi.org/10.38035/jmpis.v4i2>

Rizal, Sahidin, L., Igo, A., Ilham, Muh., Murniati, & Gustamar, N. (2022). Google Site-Based Service and Trade Accounting Practice Learning Media for Grade XI Accounting Students. *International Journal of Social Science and Business*, 7(1), 131–140.
<https://doi.org/10.23887/ijssb.v7i1.51943>

Sakinah, S., Mariatun, I. L., & Ruski. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 3 Bangkalan* [STKIP PGRI Bangkalan]. <http://repo.stkippgri-bkl.ac.id/1343/>

Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi & motivasi belajar-mengajar / Sardiman A.M* (1st ed.). Rajawali Pers.

- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Triani, W., & Pratiwi, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Diakty (Digital Akuntansi Syariah) Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN*, 3(2), 267–284. <https://doi.org/10.55606/jurdikbud.v3i2>
- Widoyoko, E. P. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Yuangga, K. D., Sunarsi, D., Syawaludin, S., Effendy, A. A., & Seta, A. B. (2022). Determinan GAP Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3663–3666. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.896>