

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN
DEEP LEARNING BERBANTUAN GOOGLE SITES PADA MATERI JURNAL
PENYESUAIAN KELAS XI AKUNTANSI DI SMKN 4 SURABAYA**

Elvira Nurul Aulia¹, Irwan Adimas Ganda Saputra²

¹²Universitas Negeri Surabaya

Alamat e-mail: ¹elvira.22097@mhs.unesa.ac.id, ²irwansaputra@unesa.ac.id

ABSTRACT

Advancements in science and technology (IPTEK) within the education sector have transformed the way students learn, shifting from conventional methods to flexible, open, and information technology-based learning. However, many educators still fail to fully utilize technology, resulting in monotonous instruction. This study aims to develop and assess the feasibility of a Google Sites-based learning medium covering the topic of adjusting entries for Grade XI Accounting students at SMKN 4 Surabaya. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which comprises the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. During the analysis phase, the researcher conducted observations and interviews with both educators and students. The learning medium was designed to accommodate students' learning styles. The developed product underwent review by subject matter and media experts to ensure the quality of the content and the visual interface. Data collection involved the use of expert validation sheets and student response questionnaires based on a Likert scale. The study participants consisted of 30 Grade XI Accounting students. Expert validation results indicated that the developed learning medium achieved scores of 94.6% from the subject matter expert and 96% from the media expert, yielding an average of 95.3%—placing it in the "highly feasible" category. Furthermore, student response to the medium showed a 90% rating, falling into the "excellent" category. Consequently, this interactive Google Sites-based learning medium is deemed suitable for use as a learning resource.

Keywords: ADDIE, trading company accounting, Google Sites

ABSTRAK

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan mengubah cara belajar peserta didik, dari pembelajaran bersifat konvensional menjadi pembelajaran yang bersifat fleksibel, terbuka dan berbasis teknologi informasi. Namun, masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan media pembelajaran berbantuan google sites pada materi jurnal penyesuaian kelas XI Akuntansi di SMKN 4 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari *Analyze, Design, Development, Impelementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Media di desain dengan menyesuaikan gaya belajar peserta didik. Produk yang telah dikembangkan di telaah oleh ahli materi dan media guna memastikan kualitas isi materi dan tampilan yang digunakan. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar validasi ahli dan angket respon siswa dengan skala likert. Subjek penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas XI Akuntansi. Hasil validasi oleh para ahli menunjukkan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh hasil presentase sebesar 94,6% dari ahli materi dan 96% dari ahli media dengan rata-rata 95,3% termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, respon peserta didik terhadap media menunjukkan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbantuan *google sites* ini layak digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran.

Kata kunci: ADDIE, akuntansi perusahaan dagang, *Google Sites*

A. Pendahuluan

Transformasi digital dalam pendidikan di Indonesia terus didorong melalui berbagai kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Implementasi pembelajaran berbasis digital tidak hanya bertujuan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, tetapi juga mendorong kreativitas pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Akbar *et al.*, 2023). Namun, penerapannya masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait kesiapan pendidik, pemanfaatan media pembelajaran, dan variasi metode pembelajaran yang digunakan di sekolah (Suryaman, 2020).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah mengubah proses pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi lebih fleksibel, terbuka, dan berbasis teknologi informasi (Ghazy *et al.*, 2025). Pemanfaatan teknologi digital terbukti mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar, serta memperluas akses peserta didik terhadap berbagai sumber belajar (Sari & Munir, 2024). Oleh karena itu, pendidik dituntut mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan transformasi pembelajaran saat ini adalah *deep learning*, yaitu pendekatan yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam, kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penerapan pengetahuan dalam konteks nyata (Fatmawaty, 2024); (Zhang, 2020). Implementasi pendekatan ini memerlukan dukungan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif, mandiri, dan memperoleh umpan balik selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Media ini mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, latihan, dan kuis sehingga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan

hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Defi & Erita, 2023); (Fadilah & Erita, 2021). Salah satu media yang mudah dikembangkan adalah website berbasis *Google Sites*, karena mampu mengintegrasikan berbagai sumber belajar, mudah diakses melalui komputer maupun *smartphone*, serta tidak memerlukan kemampuan pemrograman (Faizahain & Rochmawati, 2024).

Pada pendidikan vokasi, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi semakin penting karena pembelajaran tidak hanya menekankan penguasaan teori, tetapi juga keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja (Khasanah *et al.*, 2025). Salah satu materi yang sering dianggap sulit oleh peserta didik program keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga adalah jurnal penyesuaian perusahaan dagang karena memerlukan pemahaman konsep serta kemampuan menganalisis transaksi (Salshabella *et al.*, 2021).

Hasil studi pendahuluan di SMKN 4 Surabaya menunjukkan bahwa proses pembelajaran akuntansi masih didominasi penggunaan buku LKS, PowerPoint, jobsheet, file PDF, dan papan tulis sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik. Padahal sekolah telah memiliki fasilitas pendukung berupa akses internet dan perangkat digital yang memadai. Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa 74% peserta didik mengalami kesulitan memahami materi jurnal penyesuaian, 80% merasa materi lebih mudah dipahami apabila disajikan secara visual dan interaktif, 77% membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan 71% menginginkan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian terdahulu oleh Maulina & Susilowibowo (2024), Putri & Pratiwi (2022), dan Adrian & Saputra (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website menggunakan *Google Sites* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan validasi ahli serta memperoleh respons positif dari peserta didik. Namun, penelitian-penelitian

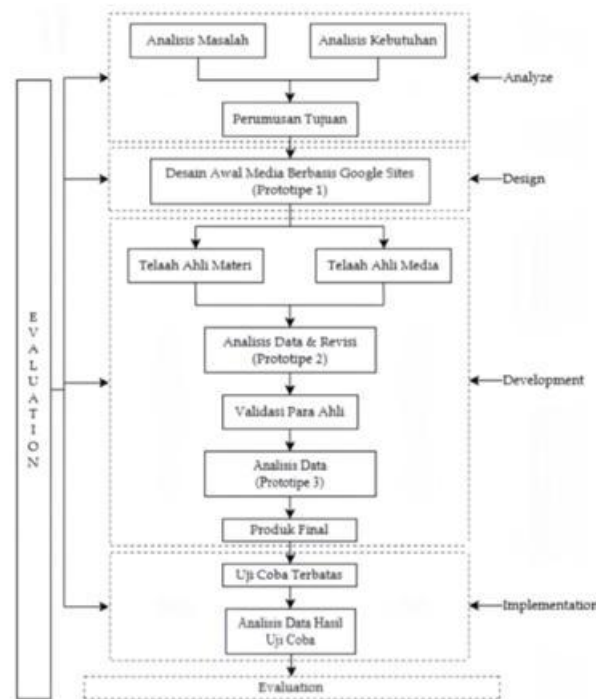
tersebut masih berfokus pada pengembangan media tanpa mengintegrasikan pendekatan *deep learning* sebagai dasar pedagogis dalam penyusunan materi dan aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, masih terdapat peluang penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong peserta didik berpikir kritis, reflektif, dan memahami konsep secara mendalam.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Sites* dengan pendekatan *deep learning* pada materi jurnal penyesuaian kelas XI Akuntansi di SMKN 4 Surabaya. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif, meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, serta mendukung terciptanya

proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (ADDIE). Menurut (Waruwu, 2024) model pengembangan ADDIE digunakan untuk mengembangkan produk dalam proses pembelajaran dan bertujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan valid. Model pengembangan ADDIE lebih sistematis dan terstruktur, mulai dari tahap analisis hingga tahap implementasi (Waruwu, 2024). Prosedur pengembangan dapat digambarkan dalam gambar berikut.



Gambar 1 Prosedur Penelitian Model ADDIE

Sumber: Branch (2009) dimodifikasi peneliti

Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, serta 30 peserta didik kelas XI AKL 1 SMKN 4 Surabaya. Ahli materi dilakukan oleh Dosen Prodi Pendidikan Akuntansi

dan guru mata pelajaran Akuntansi di SMKN 4 Surabaya. Ahli media dilakukan oleh Dosen Teknologi Pendidikan UNESA. Data yang digunakan menggunakan data

primer yang terdiri dari hasil telaah, validasi para ahli, dan respon peserta didik. Serta data sekunder yang terdiri dari jurnal, modul ajar, pedoman penilaian dan skala pengukuran oleh Arsyad (2019) dan Riduwan (2019).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan angket. Angket terbagi menjadi dua, angket terbuka dan tertutup. Angket terbuka berisi masukan yang diperoleh dari para ahli untuk menyempurnakan produk. Sementara itu, angket tertutup digunakan untuk mengukur kelayakan media dan respon peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif, di mana data kualitatif sebagai dasar penyempurnaan produk serta data kuantitatif dianalisis menggunakan skala likert untuk validasi dan skala Guttman untuk respon peserta didik.

Analisis hasil validasi oleh para ahli menggunakan skala likert seperti berikut.

Tabel 1 Skala Likert

Skala	Pernyataan
1	Sangat Tidak Layak
2	Tidak Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

Sumber: (Riduwan, 2019)

Data hasil validasi dihitung menggunakan rumus berikut:

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

Setelah hasil perhitungan, menentukan kelayakan media pembelajaran menggunakan kriteria penilaian kelayakan seperti dibawah ini.

Tabel 2 Kriteria Penilaian Kelayakan

Presentase (%)	Kriteria Penilaian
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: (Riduwan, 2019)

Analisis hasil respon peserta didik menggunakan skala Guttman seperti berikut.

Tabel 3 Skala Guttman

Kriteria	Nilai/Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Riduwan, 2019)

Data dari hasil nilai atau skor yang didapatkan akan dinilai dalam rumus presentase.

Presentase (%)=

$$\frac{\sum \text{Jumlah skor total}}{\sum \text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dari analisis memperoleh hasil kelayakan kriteria, seperti tabel berikut.

Tabel 4 Kriteria Respon Peserta Didik

Presentase (%)	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak Baik
41% - 60%	Cukup Baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Sumber: (Riduwan, 2019)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian berupa media pembelajaran interaktif dengan pendekatan Deep Learning berbantuan Google Sites pada materi jurnal penyesuaian kelas XI. Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Analyze (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi). Dan Evaluation (evaluasi). Berikut penjelasan masing-masing tahapan.

Tahap Analisis

Tahap analisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan berdasarkan kebutuhan. Tahap analisis mengidentifikasi masalah yang terjadi pada sekolah terkait penggunaan media pembelajaran dengan peserta didik. Tahap analisis dibagi menjadi 3, yaitu: (1) analisis masalah dengan melakukan observasi pembelajaran, dan wawancara guru; (2)

analisis kebutuhan peserta didik dilakukan melalui observasi, penyebaran angket kuesioner, dan analisis hasil belajar; (3) analisis tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar pada materi sebagai landasan guru dalam menentukan model pembelajaran dan perancangan media pembelajaran.

Tahap Perancangan

Tahap perancangan atau desain merupakan tahap awal dalam

pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menyusun materi yang digunakan, konsep dan pembuatan video pembelajaran, kuis, serta latihan soal yang nantinya akan disajikan dalam media pembelajaran berbantuan google sites. Storyboard berupa tata letak dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan storyboard disusun untuk menggambarkan alur dan isi dari media secara menyeluruh. Berikut merupakan rancangan awal media:

Tabel 5 Storyboard Media Pembelajaran

No	Fitur	Tampilan	Fitur	Tampilan
1	Halaman Utama		Video Pembelajaran	
2	Home		Kuis	
3	Tujuan Pembelajaran		Latihan Soal	
4	Materi		About	

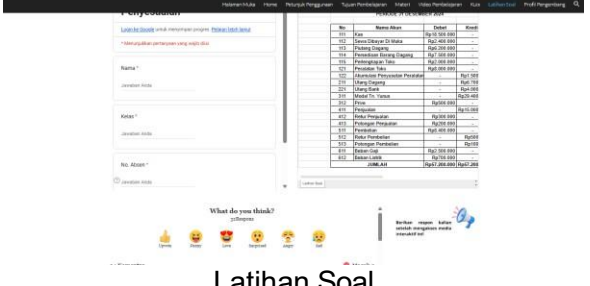
Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan pengembangan produk media pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Tahap pengembangan ini menciptakan media pembelajaran pada materi jurnal penyesuaian untuk kelas XI SMK. Produk ini merupakan inovasi dengan memanfaatkan teknologi yang berbantuan google sites. Dari tahapan ini menghasilkan produk awal (prototype 1). Produk awal yang dihasilkan akan di telaah oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil telaah oleh ahli materi menunjukkan adanya saran untuk

perbaikan, diantaranya menambahkan contoh soal pengerjaan dan penulisan judul materi yang belum tepat. Sedangkan hasil telaah oleh ahli media menunjukkan adanya saran perbaikan untuk menambahkan petunjuk penggunaan pada media. Kemudian hasil telaah oleh para ahli dianalisis dan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan komentar sehingga menghasilkan prototype 2. Setelah menghasilkan Prototype 2, produk akan divalidasi oleh para ahli dengan memberikan penilaian pada lembar validasi pada produk yang dikembangkan. Berikut tampilan media pembelajaran.

Tabel 6 Hasil Produk

 Halaman Utama	 Home
 Petunjuk Penggunaan	 Tujuan Pembelajaran
 Materi	 Video Pembelajaran
 Kuis	 Latihan Soal
 Profil Pengembang	

Setelah produk media pembelajaran selesai, selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Berikut link produk media pembelajaran: <https://sites.google.com/mhs.unesa.ac.id/jurnalpenyesuaian?usp=sharing>. Validasi

merupakan tahapan untuk menentukan kelayakan media. Berikut merupakan hasil validasi oleh para ahli.

Tabel 7 Hasil Validasi Para Ahli			
No	Aspek	%	Kategori
Ahli Materi			

1	Isi Materi	95%	Sangat Layak
2	Kelengkapan Penyajian	91%	Sangat Layak
3	Kualitas Instruksional	100%	Sangat Layak
Ahli Media			
4	Kegrafikan	96%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan hasil validasi materi yang memuat tiga aspek, yaitu aspek isi materi dengan presentase 95%; aspek kelengkapan penyajian sebesar 91%; dan aspek kualitas intruksional sebesar 100%. Hasil rekapitulasi oleh ahli materi menunjukkan hasil presentase rata-rata sebesar 94,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media yang memuat aspek kegrafikan menunjukkan presentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Setelah produk media pembelajaran divalidasi dan dinilai dengan dinyatakan layak digunakan oleh para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba.

Tahap Implementasi

Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, dilanjutkan dengan tahap implementasi yaitu tahap untuk melakukan ujicoba produk. Uji coba dilaksanakan di SMKN 4 Surabaya kelas XI AKL 1 dengan 30 peserta didik. Jumlah sampel sebanyak 36 peserta didik ini sudah memenuhi kriteria minimum, karena menurut Hendrajaya & Lestari, (2022) ukuran sampel yang layak adalah lebih dari 30 dan tidak lebih dari 500 responden. Uji coba diawali dengan mengenalkan produk media pembelajaran berbantuan google sites. Kemudian link media dikirim kepada peserta didik dan diminta untuk membuka media tersebut. Di akhir, peserta didik diminta mengisi lembar angket respon peserta didik. Berikut hasil analisis respon peserta didik.

Tabel 8 Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik

No	Aspek	%	Kategori
----	-------	---	----------

1	Kualitas dan Isi Tujuan	97%	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	93%	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	87%	Sangat Baik
Total Keseluruhan		90%	Sangat Baik

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Hasil rekapitulasi respon peserta didik memperoleh skor keseluruhan sebesar 90% dengan kategori “Sangat Baik”, yang dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan google sites dapat dipahami sangat baik oleh peserta didik serta mudah digunakan oleh peserta didik. Sehingga dapat dijadikan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Jendra et al. (2024) yang mengatakan penggunaan media pembelajaran berbasis web mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran karena disajikan secara menarik, sistematis, dan mudah diakses sehingga hasil belajar meningkat.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap perbaikan yang dilakukan sesuai saran, masukan, komentar, serta respon yang telah diberikan pada tahap sebelumnya. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan pada tiap tahapan yang digunakan untuk memperbaiki produk. Untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan atau tidak, evaluasi dilakukan dengan menganalisis angket dari ahli materi, ahli media, dan respon peserta didik (Sriwahyuni et al., 2021).

D. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbantuan google sites pada materi jurnal penyesuaian di SMKN 4 Surabaya menggunakan model pengembangan ADDIE. Media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh para ahli untuk digunakan dalam proses

pembelajaran sebagai media pendukung pembelajaran. Respon peserta didik menunjukkan dalam kategori sangat baik sehingga media dinilai efektif, mudah digunakan, dan menarik. Penelitian ini terbatas pada materi jurnal penyesuaian. Sehingga diperlukan pengembangan pada materi akuntansi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, M. F. P., & Saputra, G. Y. (2025). *Development of Interactive Learning Media Based on Website Using Google Sites at SMK Negeri 1 Samarinda*. 26(1), 260–268.
- Akbar, J. S., Ariani, M., Zulhawati, Haryani, Zani, B. N., Husnita, L., Firmansyah, M. B., Sa'dianoor, Karuru, P., & Hamsiah, A. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Defi, S., & Erita, Y. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate di Kelas IV SD*. 5, 5111–5116.
- Fadilah, S. N., & Erita, Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar*. 4(1), 3173–3186.
- Faizahain, N., & Rochmawati. (2024). *Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media to Support Basic Accounting Learning for Class X*. 34(2), 222–234.
- Fatmawaty. (2024). Deep Learning : Sebuah Pendekatan untuk Pembelajaran Bermakna. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1.
- Ghazy, A. C., Ghozali, & Wibowo, K. A. (2025). *Transformasi Pendidikan : Pengembangan Metodologi dan Media Pembelajaran di Era Digital Transformation of Education: The Development of Methodology and Learning Media in the Digital Era*. 7(76), 4.
- Jendra, C., Rahayu, W. P., & Wardhana, E. T. D. R. W. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa (Pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi Kelas XI BDP SMK Islam Batu)*. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(3). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i3.2024.2>
- Khasanah, T., Febriana, F. N., Fauzi, N. A., Fitriani, H., & Rahmawati, F. (2025). *Peran Guru PKWU di SMK Ma'arif NU Kajen Pekalongan dalam Membangun Kreativitas dan Produksi Produk Inovatif*. *Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Kewirausahaan*, 2(6), 61–69.
- Maulina, C. P., & Susilowibowo, J. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas XI Akuntansi di Sekolah Menengah Kejuruan*. 6(4), 3786–3794.
- 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.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta.
- Salshabella, D. C., Pujiati, & Rahmawati, F. (2021). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Akuntansi*. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 5, 35–43.
- Sari, A. P., & Munir. (2024). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas*. 4(September), 977–983.
- Sriwahyuni, T., Kamaluddin, & Saehana, S. (2021). *Developing android-based teaching material on temperature and heat using ADDIE model*. *Journal of*

Physics: Conferences on Physics Issues. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2126/1/012021>

Suryaman, M. (2020). *Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar.* 13–28.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

Zhang, J. (2020). *The Application of Human Comprehensive Development Theory and Deep Learning in Innovation Education in Higher Education.* 11.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01605>