

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE*
WIX PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS BIAYA PRODUKSI
DI SMKN 1 KUNINGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Oleh
WILDA NUR FADHILAH
NIM 2000030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI AGROINDUSTRI
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE WIX*
PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS BIAYA PRODUKSI DI
SMKN 1 KUNINGAN

Oleh
Wilda Nur Fadhilah
NIM 2000030

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri

© Wilda Nur Fadhilah
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan
dengan dicetak ulang, fotokopi, dan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

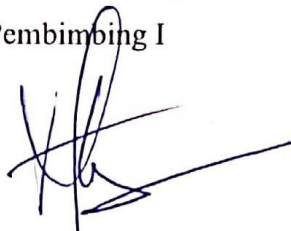
LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI

WILDA NUR FADHILAH

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE*
WIX PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS BIAYA PRODUKSI
DI SMK NEGERI 1 KUNINGAN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

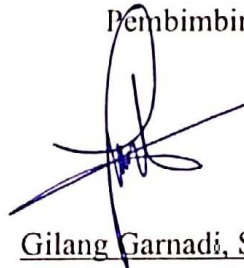
Pembimbing I



Dr. Yatti Sugiarti, M.P.

NIP. 196312071993032001

Pembimbing II



Gilang Garnadi, S.Si., M.T.

NIP. 920200119891216101

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri



Dr. Mustika Nuramalia Handayani, S.TP., M.Pd.

NIP. 198401252012122002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* WIX pada Kompetensi Dasar Menganalisis Biaya produksi di SMKN 1 Kuningan” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlakukan dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, Agustus 2024

Wilda Nur Fadhilah

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, penulis panjatkan puji dan syukur karena atas Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* WIX pada Kompetensi Dasar Menganalisis Biaya produksi”. Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri.

Penyusunan skripsi ini berdasarkan kepada pengalaman yang telah didapatkan penulis selama masa perkuliahan. Selesainya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, bimbingan dan pembelajaran kepada penulis. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Yatti Sugiarti, M.P. sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing, mendukung, memberi masukan serta arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Gilang Garnadi, S.Si., M.T. sebagai dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing, mendukung, memberi masukan serta arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dewi Nur Azizah, S.TP., M.P., Dr. Sri Handayani, M.Pd., dan Farhan Ilham Wira Rohmat, S.T., M.Si. sebagai dosen penguji yang telah memberikan arahan, masukan dari berbagai sudut pandang sehingga penulis dapat menghasilkan skripsi yang lebih baik
4. Dr. Mustika Nuramalia Handayani. S.TP ., M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Agroindustri yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dwi Lestari Rahayu, S.TP., M.Si., sebagai dosen pembimbing akademik yang senantiasa menemani, membantu, dan mendukung penulis selama duduk di bangku kuliah.
6. Meti Maryati S.Pd., sebagai Guru Pengampu mata pelajaran Produk

Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI yang telah memberikan motivasi, banyak membantu, serta mendukung penulis dalam penyusunan skripsi.

7. Kedua orang tua penulis yang telah berjuang memberikan motivasi dan dukungan baik secara moril maupun materil dengan tulus selama masa perkuliahan serta doa yang tiada hentinya sehingga penulis mampu menyusun skripsi ini dengan semangat dan percaya diri.
8. Teman-teman seperjuangan semasa kuliah khususnya sahabat penulis Lilis Rohayati yang selalu memberikan semangat, dukungan, penguatan, dan perhatian kepada penulis.
9. Semua pihak terkait yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
10. Serta pada diri sendiri yang telah mau berjuang menyelesaikan skripsi ini dan semoga dapat berjuang hingga akhir.

Penulis beranggapan bahwa yang telah dibuat merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Akan tetapi penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan tanggapan, kritik, dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

Bandung, Agustus 2024

Penulis

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE* WIX PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS BIAYA PRODUKSI DI SMK NEGERI 1 KUNINGAN

Wilda Nur Fadhilah (2000030)

Pendidikan Teknologi Agroindustri, Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung, Indonesia
wildanurfadhilah@upi.edu

ABSTRAK

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting pada proses pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada Program Keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) di SMKN 1 Kuningan membuat siswa tidak antusias dalam pembelajaran dan mengalami kesulitan untuk memahami materi sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *website* WIX. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *website* WIX dan mengetahui hasil belajar kognitif pada siswa yang menggunakan media pembelajaran berbasis *website* WIX dengan *powerpoint*. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* WIX ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dan pada penerapannya menggunakan metode *Quasi Eksperiment Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta berdasarkan hasil respon siswa media pembelajaran berbasis *website* WIX pada Kompetensi Dasar Menganalisis biaya produksi dinyatakan “sangat layak” digunakan. Berdasarkan hasil belajar yang dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal dan homogen. Hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *website* WIX lebih baik dibanding kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint*. Kemudian, melalui pengujian *N-Gain* dan *Independent Sample t-Test* dapat disimpulkan bahwa “terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen” dengan peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol termasuk dalam kategori “rendah” sedangkan untuk kelas eksperimen termasuk dalam kategori “sedang”.

Kata Kunci: Hasil belajar, media pembelajaran, menganalisis biaya produksi, *website* WIX

**DEVELOPMENT OF WIX WEBSITE BASED LEARNING MEDIA ON
BASIC COMPETENCY OF PRODUCTION COST ANALYSIS AT
SMKN 1 KUNINGAN**

Wilda Nur Fadhilah (2000030)

Agroindustrial Technology Education, Indonesia University of Education

Dr. Setiabudi Street No. 229 Bandung, Indonesia

wildanurfadhilah@upi.edu

ABSTRACT

Learning media has become one of the important factors in the learning process. The limitation of learning media used by teachers in the Agricultural Processing Product Skills Program (APHP) at SMKN 1 Kuningan has caused students to lack enthusiasm in learning and have difficulty understanding the materials, resulting in low student learning outcomes. Therefore, to address these issues, the development of interactive learning media needs to be carried out to support the learning process, one of which is by using WIX-based website learning media. The purpose of this study is to determine the feasibility of WIX-based website learning media and to determine the cognitive learning outcomes between students using WIX-based website learning media and PowerPoint. The development of WIX-based website learning media uses the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation), and its application uses the Quasi-Experimental Nonequivalent Control Group Design method. The results showed that based on validation by subject matter experts, media experts, language experts, and student responses, WIX-based website learning media for the Basic Competence of Analyzing Production Costs was deemed "very feasible" to use. Based on learning outcomes seen from pretest and posttest scores, it can be concluded that student learning outcomes are normally distributed and homogeneous. The experimental class using WIX-based website learning media had better learning outcomes compared to the control class using PowerPoint. Furthermore, through N-Gain testing and Independent Sample t-Test, it can be concluded that "there is a significant difference in learning outcomes between the control class and the experimental class," with learning outcomes in the control class falling into the "low" category, while in the experimental class they fall into the "moderate" category.

Keywords: *Learning outcomes, learning media, production cost analysis, WIX website.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN DAN PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Struktur Organisasi Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran	10
2.2 Website	11
2.3 Website WIX.....	12
2.4 Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i>	14
2.5 Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.....	15
2.6 Kompetensi Dasar Menganalisis Biaya Produksi	17
2.7 Hasil Belajar Kognitif.....	18
2.8 Penelitian yang Relevan	19
2.9 Posisi Penelitian	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Pengembangan Media Pembelajaran.....	23
3.1.1 Desain Penelitian	23
3.1.2 Partisipan	23
3.1.3 Populasi dan Sampel.....	23
3.1.4 Instrumen Penelitian	24

3.1.5	Prosedur Penelitian	28
3.1.6	Analisis Data	30
3.2	Penerapan Media Pembelajaran	30
3.2.1	Desain Penelitian	30
3.2.2	Partisipan	31
3.2.3	Populasi dan Sampel	31
3.2.4	Instrumen Penelitian	32
3.2.5	Prosedur Penelitian	33
3.2.6	Analisis Data	34
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Website WIX</i>	38
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	38
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	43
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	49
4.1.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	66
4.1.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	70
4.2	Penerapan Media Pembelajaran berbasis <i>Website WIX</i>	71
4.2.1	Penilaian Hasil Belajar Siswa pada Kelas Kontrol dan Eksperimen	71
4.2.2	Perbedaan Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	76
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		81
5.1	Simpulan.....	81
5.2	Implikasi	81
5.3	Rekomendasi	82
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.....	16
Tabel 3.1 Kriteria Skala Likert.....	24
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	25
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	26
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	26
Tabel 3.5 Kisi-kisi Kuesioner Respon Siswa	27
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan untuk Validator dan Peserta Didik	30
Tabel 3.7 Desain Penelitian <i>Quasi Experiment</i>	31
Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Validasi Soal.....	32
Tabel 3.9 Kisi-kisi Soal <i>Pretest-Posttest</i>	33
Tabel 3.10 Kriteria Validasi Soal <i>Pretest-Posttest</i>	34
Tabel 3.11 Kriteria N-Gain.....	35
Tabel 3.12 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	35
Tabel 3.13 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	36
Tabel 3.14 Hasil Perhitungan Uji <i>Independent Sample t-Test</i>	37
Tabel 4.1 Kompetensi Inti	39
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Kegiatan Pembelajaran	40
Tabel 4.3 KD, IPK, dan Materi Menganalisis Biaya Produksi	43
Tabel 4.4 Storyboard Media Pembelajaran <i>Website WIX</i>	44
Tabel 4.5 Tampilan Media <i>Website WIX</i> yang telah dikembangkan	49
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	54
Tabel 4.7 Perbaikan berdasarkan Penilaian Ahli Materi	55
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4.9 Perbaikan berdasarkan Penilaian Ahli Media.....	57
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa	60
Tabel 4.11 Perbaikan berdasarkan Penilaian Ahli Bahasa	61
Tabel 4.12 Hasil Validasi Soal <i>Pretest Posttest</i>	64
Tabel 4.13 Perbaikan Soal <i>Pretest Posttest</i>	65
Tabel 4.14 Hasil Respon Peserta didik.....	67
Tabel 4.15 Komentar dan Saran Siswa	67

Tabel 4.16 Hasil Perhitungan <i>N-Gain</i>	73
Tabel 4.17 Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i>	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Tampilan <i>Website</i> WIX.....	13
Gambar 2.2 Contoh Tampilan <i>Powerpoint</i>	14
Gambar 3.1 Desain Penelitian Metode R&D Model ADDIE	28
Gambar 4.1 FlowChart Media Pembelajaran berbasis <i>Website</i> WIX	44
Gambar 4.2 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	72
Gambar 4.3 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Validasi Ahli Materi	91
Lampiran 2. Hasil Validasi Ahli Media.....	95
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Bahasa	99
Lampiran 4. Hasil Kuesioner Respon Peserta didik.....	103
Lampiran 5. Hasil Validasi Soal <i>Pretest Posttest</i>	105
Lampiran 6. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	108
Lampiran 7. RPP untuk Kelas yang Menggunakan <i>Website WIX</i>	113
Lampiran 8. RPP untuk Kelas yang Menggunakan <i>Powerpoint</i>	118
Lampiran 9. Hasil Belajar Kognitif Peserta didik yang Menggunakan Media Pembelajaran <i>Website WIX</i>	123
Lampiran 10. Hasil Belajar Kognitif Peserta didik yang Menggunakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i>	124
Lampiran 11. Dokumentasi	125

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanto, D., & Sumarsono, W. (2022). Evaluasi pembelajaran daring bahasa inggris transportasi berbasis web menggunakan google site di masa pandemi. *jurnal sains dan teknologi maritim*, 23(1), 85-96. <http://dx.doi.org/10.33556/jstm.v23i1.332>
- Agatan Lie, E., & Mandala, R. (2021). Rancang *User Interface* Media Pembelajaran Berbasis *Website* Untuk Mata Kuliah Animasi Komputer. *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability (JoDENS)*, 1(2), 36–43. <https://journal.uvers2.ac.id/index.php/jodens>
- Agung, Y. A. (2014). Pengembangan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan Multisim10 simulations pada mata pelajaran teknik elektronika dasar di SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal pendidikan teknik elektro*, 3(2).
- Andre, A. (2020). Sistem Informasi Order Jasa Pariwisata (Study Kasus: Musa Tour Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1).
- Andriyani, F., Jalmo, T., & Yolida, B. (2014). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi ilmiah*, 2(3).
- Anggraeni, N. (2020). Komparasi Media Domino Edukasi Konvensional Dan Digital. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1).
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan media animasi fisika pada materi cahaya dengan aplikasi flash berbasis android. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 3(1).
- Akbar, S. D. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anis, Y. (2018). Hubungan Kebiasaan Belajar Efektif Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 15(2).
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariningrum, W., & Sufanti, M. (2016). *Aspek Materi, Konstruksi dan Bahasa Pada Soal Sastra Ujian Nasional Tingkat SMK Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tahun 2014/2015* (Doctoral dissertation, Universitas Riau).
- Ariska, O. D., Kusyanti, A., & Bachtiar, F. A. (2018). Evaluasi Kualitas Layanan *Website* Portal Jurnal Universitas Brawijaya dan *Website Student Journal* Universitas Brawijaya Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan IPA (Importance Performance Analysis). *Jurnal Pengembangan Teknologi*

Informasi Dan Ilmu Komputer, 2(8).

- AR, H. S. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 18(1).
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi augmented reality untuk pembelajaran interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2).
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- BSNP. (2008). *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Chabibie, M. H., & Hakim, W. (2016). Pengaruh penerimaan teknologi dengan kebergunaan web. *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(1).
- Darussalam, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (Blog) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang *Website* (Studi Pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 3(2).
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi COVID 19 bagi mahasiswa universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal basicedu*, 5(1).
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian *Pre-Test* dan *Post-Test* Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2).
- Ekaputri, F. (2018). *Pengaruh Perbandingan Kulit Dan Sari Lemon Dan Konsentrasi Kayu Manis Terhadap Karakteristik Selai Lemon (Citrus Limon Burm F.) Secara Organoleptik*. (Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Pasundan. Bandung)
- Fatkhurrohman, F. (2019). Pengembangan Media E-Modul Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Kompetensi Basic Standard Tools di SMK Negeri 1 Kendal. In *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 20(2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/view/27934>
- Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis*

multimedia interaktif. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Hafsah, dkk. (2021). Desain Evaluasi Ranah Afektif dalam Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 8 Makassar. *Phinisi Integration Review*, 4(3). <https://doi.org/10.26858/pir.v4i3.24424>
- Hanafi, M. (2019). Pengaruh Kebiasaan Belajar Siswa Dan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 34-41.
- Hidayat, S. (2011). *Pengembangan media e-learning interaktif untuk memberikan pemahaman siswa SMA kelas XII IPA dalam menyelesaikan soal-soal materi integral* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Ismail, dkk. (2015). Penyusunan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Berbasis Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni bagi Masyarakat)*, 4(1).
- Isnaini, A. I., & Utami, L. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja untuk Mengukur Kemampuan Psikomotorik Siswa dalam Praktikum Laju Reaksi. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 12(1).
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun *Website* Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jti*, 9(1).
- Kartikasari, G. (2016). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi dan hasil belajar materi sistem pencernaan manusia: Studi eksperimen pada siswa kelas V MI Miftahul Huda Pandantoyo. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 16(1).
- Krisnayani, P., Arthana, I. K. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kom, S. (2016). Analisa Usability Pada *Website* UNDIKSHA Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2).
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2).

- Kusumawati, A. D., & Prapanca, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Jaringan Komputer Dan Telekomunikasi Di Smkn 7 Surabaya. *Jurnal Information Technology & Education*, 8(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/55847>
- Laili, I. (2019). Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3).
- Latifah, S., & Supardi, S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Nurul Yaqin Tahun 2020/2021) Sania Latifah, Supardi. *Jurnal Serambi Akademica*, 9(7).
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1). <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Lukitaningrum, H. L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. *E-JPTI (Jurnal Elektronik Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(5).
- Maharani, D., Helmiyah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan *Website* Pada Masa Pandemi Covid-19. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1). <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v1i1.130>
- Mahastri, A. N., Samuel, A. U., Tambani, A., Maramis, J. B., Novita Mahastri, A., & Udi Samuel, A. (2022). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Budaya Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Bakso Campur Di Manado. *Jurnal EMBA*, 10(4).
- Mazhud, N., & Sulaiman, R. (2021). Pelatihan Membuat Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Guru MA Wihdatul Ulum. *Madaniya*, 2(4). <https://doi.org/10.53696/27214834.122>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2). <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Milla, H., & Kurnia, Y. D. (2022). Hubungan Guru Profesional Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 65 Bengkulu Utara. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3).
- Muhtarudin & Tuti. (2019). Perlakuan Akuntansi Produk Rusak Dalam Menentukan Harga Pokok Produksi. *Jurnal Manajemen , Ekonomi Dan Akuntansi*, 3(c), 01. <https://doi.org/10.31955/mea.vol3.iss1.pp81-95>
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan media kartu (flash card) dalam meningkatkan hasil belajar konsep mutasi bagi peserta didik kelas XII. *Jurnal Profesi*

Keguruan, 3(2).

- Muniadi, R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Muntu, S. R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK*. (Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar).
- Monica, M. (2010). Pengaruh warna, tipografi, dan layout pada desain situs. *Humaniora*, 1(2).
- Nababan, S. A., & Iskandar, I. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA Negeri 1 Kuala kabupaten Nagan Raya. *Maju*, 6(2).
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., Naila, I., & Muhammadiyah, U. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 12(1).
- Nandini, A. (2021). Minuman “LESER” Lemon Sereh sebagai Minuman Kesehatan Penambah Imunitas. *Madaniya*, 2(4).
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nur, C., Susyeta, A., Darmayana, R. E., & Wijaya, K. (2021). Pelatihan pengembangan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi Wix bagi sukarelawan Yayasan Rumah Impian Yogyakarta. *Unri Conference Series: Community Engagement*, 3, 190–199. <https://doi.org/10.31258/unricsce.3>.
- Nurhidayat, O. (2012). Perbandingan Media Power Point Dengan Flip Chart Dalam Meningkatkan Pengetahuankesehatan Gigi Dan Mulut. *Unnes Journal of Public Health*, 1(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1).
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media.
- Pangestuti, R. (2013). Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Guru dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Beranah Afektif di SMP Negeri 4 Sekampung Lampung Timur Tahun Pelajaran 2012/2013. *Skripsi Jurusan Geografi. Lampung: Universitas Lampung*.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia interaktif berbasis game edukasi sebagai media pembelajaran materi sistem pernapasan di Kelas

XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1).

- Peprizal, P., & Syah, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3).
- Prasetyowati, D., Indiaty, I., & Nayla, A. (2021). Analisis Keterlaksanaan Perencanaan Dan Proses Kegiatan Pembelajaran Praktik Di Smk Selama Pandemic Covid 19. *Jurnal Riptek*, 15(2).
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Permanasari, L. (2012). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2).
- Putra, R. D. Y. S., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2020). Pengembangan media *website* e-learning berbasis model responsive web design untuk siswa SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3).
- Ramadhianto, A. (2017). *Uji Bioaktivitas Crude Buah Jeruk Nipis (Citrus Aurantifolia) Terhadap Bakteri Escherichia Coli Secara In Vitro*. (Skripsi. Fakultas Biologi. Universitas Medan Area. Medan)
- Rinning, T. (2018). *Pengaruh Atribut Produk dan Karakteristik Website Terhadap E-Loyalty (Studi pada Wisatawan Domestik ke Kota Malang yang Menggunakan Situs Traveloka)* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Riyani, R., Maizora, S., & Hanifah, H. (2017). Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas Viii Smp. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 60–65. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1>.
- Rosa, F. O. (2017). Eksplorasi kemampuan kognitif siswa terhadap kemampuan memprediksi, mengobservasi dan menjelaska ditinjau dari gender. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro*, 5(2).
- Sahril, S., Fajriah, N., & Sumartono, S. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Rotating Trio Exchange Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 142–149. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5678>
- Saidah, L. (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sjukur, S. B. (2013). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368–378. <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>

- Suanah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 243–252. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2412>
- Subagis, J., & Setiawan, A. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotor Pada Penggunaan Lego dalam Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 39(1).
- Subekti, Y., & Ariswan, A. (2016). Pembelajaran fisika dengan metode eksperimen untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan keterampilan proses sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(2), 252. <https://doi.org/10.21831/jipi.v2i2.6278>
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharman. (2020). Efektivitas Penggunaan Google Sebagai Sumber Belajar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Smk Negeri 2 Kabupaten Bone. *SILABI Education*, I.IX No.1(1).
- Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). Batasan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas pada model regresi linear. *Unnes Journal of Mathematics*, 6(2).
- Surjono, H. D. (2013). *Membangun course e-learning berbasis moodle*. Yogyakarta: UNY.
- Susilo, E., Wijaya, F. D., & Hartanto, R. (2018). Perancangan dan Evaluasi User Interface Aplikasi Smart Grid Berbasis Mobile Application. *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (JNTETI)*, 7(2). <https://doi.org/10.22146/jnteti.v7i2.416>.
- Syahbarka, H. H, A. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Kemampuan Investigasi Matematis Siswa Kelas Vii* (Doctoral dissertation, IAIN Bengkulu).
- Syahriandi, S. (2017). Kualitas Butir Soal Ujian Ditinjau dari Segi Bahasa (Analisis Kualitatif Butir Soal). *Visipena Journal*, 8(1).
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Ketut, P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Utomo, D., & Ariska, S. B. (2020). Kualitas minuman serbuk instan sereh (Cymbopogon citratus) dengan metode foam mat drying. *Teknologi Pangan: Media Informasi Dan Komunikasi Ilmiah Teknologi Pertanian*, 11(1).
- Wahid, A. (2018). Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan

- prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Wahyuni, S., Emda, A., & Zakiyah, H. (2018). Pengaruh penggunaan media animasi pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit terhadap kemampuan berfikir kritis siswa SMA. *JUPI (Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA)*
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1).
- Warsita, B. (2013). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik*, 092-101.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Wibawanto, W., & Ds, S. S. M. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Wiro'i, M., & Sulistyowati, R. (2021). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2092–2104. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/730>.
- Wulansari, W. (2011). *Pengaruh penggunaan modul terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS SMA Negeri 6 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1).