

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MASA PANDEMI COVID-19

Dedy Juliandri Panjaitan<sup>1\*</sup>, Muhammad Ridwan<sup>2</sup>, Rima Aprilia<sup>3</sup>

<sup>1\*,2</sup> Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan,  
Sumatera Utara, Indonesia

<sup>3</sup> Matematika, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Sumatera Utara, Indonesia

\*Corresponding author. Jl. Garu II A, Harjosari I, Kec. Medan Amplas, 20147, Medan, Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: [dedyjuliandri@gmail.com](mailto:dedyjuliandri@gmail.com)<sup>1\*)</sup>

[m.ridwanx4@gmail.com](mailto:m.ridwanx4@gmail.com)<sup>2)</sup>

[rima\\_aprilia@uinsu.ac.id](mailto:rima_aprilia@uinsu.ac.id)<sup>3)</sup>

Received 07 February 2022; Received in revised form 08 June 2022; Accepted 29 June 2022

### Abstrak

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis website yang dapat digunakan kapan pun, di manapun dan memenuhi kriteria, serta mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan prosedur pengembangan yang dipakai pada penelitian ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini adalah 35 orang peserta didik kelas X SMA Taruna PBD Medan. Media ini diuji baik dari segi materi dan kelayakan media berdasarkan pendapat para ahli dan guru melalui angket kelayakan. Sedangkan untuk mengukur motivasi belajar digunakan angket siswa. Berdasarkan penilaian oleh para ahli dan guru, media pembelajaran telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran berbasis website ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di masa Pandemi COVID-19.

**Kata kunci:** Media pembelajaran berbasis website, pandemi COVID-19, pengembangan media pembelajaran.

### Abstract

*The objective of this research is to create website-based learning media that can be utilized anytime, anywhere and meets the criteria, as well as to find out how students react to the generated media. The research approach employed in this study is Research and Development (R&D), with the development procedure based on the ADDIE development model. This study included 35 pupils from class X SMA Taruna PBD Medan as trial subjects. This medium was examined for material and media viability using a feasibility questionnaire and the comments of experts and teachers. Meanwhile, a student questionnaire was employed to assess learning motivation. According to expert and teacher evaluations, the learning media met the criteria of being valid, practical, and effective. During the COVID-19 epidemic, this website-based learning material can be employed as an alternative to studying to improve student learning motivation.*

**Keywords:** COVID-19 pandemic, development of learning media, website-based learning media.



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

## PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang berperang dalam perang global melawan jenis virus korona yang baru ditemukan. Komite Internasional Taksonomi Virus menamai strain tersebut SARS-CoV-2, dikonfirmasi untuk kali pertama pada Desember 2019 di kota Wuhan, dengan cepat menyebar ke hampir seluruh dunia (Koley & Dhole, 2020).

Mewabahnya *Corona Virus Disease* (COVID-19) memaksa pelaksanaan pendidikan jarak jauh yang saat ini belum merata diterapkan (Sun, Tang, & Zuo, 2020). Pandemi COVID-19 juga menjadikan waktu, jarak, dan lokasi menjadi permasalahan serius saat ini (Kusuma & Hamidah, 2020). Pembelajaran tatap muka untuk sementara tidak dapat dilaksanakan selama kondisi darurat COVID-19 (Pernantah et al., 2022). Hal tersebut menjadikan pembelajaran jarak jauh menjadi alternatif yang bisa dipilih guna menjawab permasalahan pembelajaran tatap muka yang terhambat. Ini menjadi tantangan tersendiri untuk elemen pendidik agar tetap mampu menjalankan kelas yang aktif walaupun sekolah tidak diizinkan beroperasi seperti biasa.

Di lain sisi, hasil dengar pendapat dengan sejumlah peserta didik kelas X di Sekolah Menengah Atas Taruna PBD Medan, pembelajaran yang dilakukan saat ini menggunakan pembelajaran *online* menggunakan media sosial WhatsApp dan juga Google Classroom. Penggunaan media pembelajaran tersebut secara gamblang menurunkan minat pembelajaran peserta didik, bercermin dari hasil wawancara, diketahui setidaknya lima faktor yang mengurangi minat siswa, yaitu: kurangnya interaksi, kondisi rumah yang tidak kondusif, kurangnya materi

ajar, durasi kegiatan yang singkat dan koneksi internet yang kurang stabil.

Guru mata pelajaran juga menyampaikan hal senada, yaitu guru mengalami kesulitan menyiapkan bahan ajar yang masih belum digunakan sebelumnya dan dipersiapkan dalam waktu yang singkat, menyebabkan kurang maksimalnya pendidik menyiapkan dan menyampaikan materi ajar kepada siswa, ditambah beberapa masalah teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil dan penggunaan Google Classroom yang kurang dipahami oleh beberapa siswa.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang bisa dipilih pendidik adalah media pembelajaran berbasis *website*. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menurunkan kondisi belajar yang kaku, juga dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, interaktif, menarik dan tentu menambah motivasi belajar peserta didik (Darussalam, 2015). Beberapa keuntungan yang ditawarkan oleh penggunaan *website* sebagai media pembelajaran disampaikan oleh Darussalam (2015), yaitu: 1) kegiatan belajar dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa, sehingga siswa dapat memperluas pengetahuannya; 2) siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar, seperti mengamati, dan mencoba daripada hanya mengamati penjelasan guru; 3) penggunaan media pembelajaran berbasis *website* memberikan banyak referensi tambahan bagi siswa untuk memperkaya materi pembelajaran.

Hasil survei yang dirilis oleh Tim APJII, berkolaborasi dengan *Indonesia Survey Center* (ISC) menjabarkan pada kuartal kedua tahun 2021 jumlah pengguna internet berada pada 73,7 persen dari total populasi penduduk

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

Indonesia, atau sekitar 196,7 juta jiwa di dasarkan pada data sensus jumlah penduduk oleh BPS dengan jumlah penduduk Republik Indonesia sebanyak 266,9 juta jiwa. Dengan tingkat ketersediaan layanan internet ini tentu sangat mendukung untuk diberlakukannya pembelajaran jarak jauh menggunakan internet. Berdasarkan permasalahan di atas, guna mempermudah siswa dalam mengakses materi dan melaksanakan pembelajaran selama pandemi COVID-19 maka dilaksanakanlah penelitian ini, dengan tujuan membuat media pembelajaran yang dapat dipergunakan kapan pun, di manapun, dan memenuhi kriteria.

Website adalah media berupa kumpulan halaman yang saling terkait, website ini memiliki peran untuk menampilkan beragam data mulai dari teks, audio, video, atau gabungan dari semuanya (Khadafi et al., 2019). Media pembelajaran dikembangkan menggunakan *website* builder, yaitu Wordpress, di mana aplikasi ini mempermudah pembuatan web tanpa harus memiliki kemampuan pemrograman sama sekali. Selain itu aplikasi ini memiliki banyak *template* dan *plugin* yang dapat disesuaikan sesuai keinginan dan kebutuhan pengguna untuk mendesain *website* yang akan digunakan dalam penelitian. Wordpress sendiri merupakan piranti lunak yang bebas digunakan karena bersifat *open source* dan dapat digunakan untuk membuat web yang cukup menarik (Nugraha, 2018). Wordpress merupakan *content management system* (CMS) terpopuler saat ini. CMS memudahkan kita untuk membuat *website* tanpa harus melakukan koding secara manual. Semua pengaturan dilakukan menggunakan *Graphic User Interface* yang mudah dimengerti. Adapun keunggulan Wordpress ada pada popularitasnya, dengan komunitas

yang cukup massif dan dinamis, jumlah *website* yang dibentuk dengan Wordpress, isu keamanan, kemudahan perubahan desain, dan kemudahan dalam pemeliharaan (Pratiwi et al., 2020).

E-learning merupakan sebutan lain untuk pembelajaran berbasis web, pembelajaran jenis ini mengintegrasikan teknologi web dalam proses pendidikan. Sederhananya, pembelajaran yang menggunakan teknologi internet selama prosesnya dikatakan pembelajaran berbasis web. Teknologi internet memberikan kelebihan berupa kecepatan dan kebebasan dalam hal tempat dan waktu, dengan demikian batasan ruang, jarak dan waktu tidak akan mejadi penghalang (Khotimah, Astuti, & Apriani, 2019) bagi peserta didik.

## METODE PENELITIAN

*Research and Development* (R&D) atau yang biasa disebut pengembangan adalah metode yang dipakai dalam riset ini. Adapun prosedur pengembangan didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Menurut Cahyadi (2019), terdapat lima tahapan dalam model ADDIE, antara lain: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Lokasi uji coba adalah SMA Taruna PBD Medan yang dilaksanakan pada 15 – 18 Desember 2021. Subjek penelitian yang terlibat dalam penelitian sebanyak 35 siswa kelas X.

Adapun data yang dikumpulkan pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif adalah jenis non numerik yang dapat berupa jalan pengembangan media, saran, maupun kritik yang diberikan oleh validator dan guru. Sedangkan data kuantitatif merupakan jenis data numerik yang diperoleh dari data penilaian media pembelajaran dari ahli media, ahli materi, guru, dan juga

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

peserta didik mengenai pemanfaatan media pembelajaran. Adapun rumus yang dipakai guna mengukur kevalidan materi dan media menggunakan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N} \quad (1)$$

dengan terlebih dahulu mengkonversi penilaian kualitatif menjadi kuantitatif berdasarkan ketentuan yang diadaptasi dari (Sugiyono, 2016) pada Tabel 1.

Analisis data untuk kevalidan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui apakah media telah memenuhi kriteria valid. Perhitungan analisis data dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dari masing-masing indikator. Materi dan media

dikatakan valid apabila memperoleh skor dengan kategori “Layak” maupun “Sangat Layak”. Kriteria validasi dalam penelitian ini mengadaptasi kriteria konversi skala lima menurut Sukardjo dalam Hasyim et al. (2018) pada Tabel 2.

Tabel 1. Ketetapan pemberian skor validasi

Klasifikasi	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2. Kriteria Konversi Nilai Menurut Sukardjo

Rumus	Rentang	Klasifikasi
$\bar{x} > \bar{X}_i + 1,8SB_i$	4,21-5,00	Sangat Layak
$\bar{X}_i + 0,6SB_i < \bar{x} < \bar{X}_i + 1,8SB_i$	3,41-4,20	Layak
$\bar{X}_i - 0,6SB_i < \bar{x} < \bar{X}_i + 0,6SB_i$	2,61-3,40	Kurang Layak
$\bar{X}_i - 1,8SB_i < \bar{x} < \bar{X}_i - 0,6SB_i$	1,81-2,60	Tidak Layak
$\bar{x} < \bar{X}_i - 1,8SB_i$	0-1,80	Sangat Tidak Layak

Adapun analisis data untuk motivasi belajar dilakukan menggunakan angket. Pada penelitian ini digunakan angket tertutup sebagai alat untuk memperoleh data peserta didik. Pilihan jawaban yang ada pada angket tertutup ini hanya ada dua, yaitu “Setuju” dan “Tidak Setuju”. Pengkajian terhadap respons peserta didik dilakukan dengan menggunakan presentase (Widiastuti & Sagoro, 2017). Presentase tiap aspek dihitung dengan menggunakan rumus yang disadur dari (Faradita, 2021) yaitu:

$$N = \frac{Sp}{Sm} \times 100\% \quad (2)$$

Setelah dilakukan perhitungan dengan rumus tersebut dilakukan, langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan hasil perhitungan dengan pedoman pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori motivasi belajar

Persentase	Kategori
76 – 100%	Tinggi
56 – 75%	Sedang
< 56%	Rendah

Berdasarkan pedoman tersebut, media dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar jika respon rata-rata mencapai kategori sedang atau tinggi. Kemudian untuk menilai respons siswa terhadap aspek media pembelajaran menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Khabibah dalam (Kiswanto & Amin, 2012) pada Tabel 4.

Tabel 4. Kriteria respons peserta didik mengenai media

Rentang	Deskripsi
$RPD \geq 85\%$	Sangat Positif
$70\% \leq RPD < 85\%$	Positif
$50\% \leq RPD < 70\%$	Kurang Positif
$RPD < 50\%$	Tidak Positif

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

Angket ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran matematika, dan peserta didik merupakan instrumen penilaian yang digunakan. Data mengenai kelayakan materi media pembelajaran diperoleh dari angket ahli materi, terdapat 12 butir pertanyaan yang tergabung dalam aspek desain pembelajaran. Kemudian untuk memperoleh data mengenai kelayakan media pembelajaran digunakan angket ahli media, tersusun dari 2 aspek penilaian, antara lain aspek rekayasa piranti lunak yang memuat 7 butir pertanyaan, dan aspek tampilan visual yang memuat 7 butir pertanyaan. Sedangkan untuk mengetahui pendapat dari guru mengenai media pembelajaran, digunakan angket praktisi pembelajaran matematika, memiliki 3 aspek penilaian, antara lain: aspek desain pembelajaran yang memuat 12 butir pertanyaan, aspek rekayasa piranti lunak yang memuat 5 butir pertanyaan, dan aspek tampilan visual yang memuat 3 butir pertanyaan. Terakhir, untuk mengumpulkan respons dari peserta didik mengenai media pembelajaran, digunakan angket peserta didik, memuat 15 butir pertanyaan untuk aspek media dan 12 butir pertanyaan untuk aspek motivasi belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Adapun rangkaian kegiatan pengembangan yang dilakukan adalah:

### **1. Tahap Analisis**

Tahap ini dimulai dengan serangkaian kegiatan observasi yang dilakukan pada 30 Agustus sampai dengan 02 Oktober 2021. Dalam observasi ini dilakukan pengamatan aktivitas pembelajaran dan tanya jawab dengan guru dan PKS bagian kurikulum di SMA Taruna PBD. Observasi difokuskan pada matematika wajib kelas X SMA.

Berlandaskan pada hasil observasi yang diperoleh terdapat beberapa kendala pelaksanaan pembelajaran matematika selama pembelajaran jarak jauh diantaranya: 1) Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring menggunakan Google Classroom, video maupun audio sering kali terjeda yang disebabkan oleh kurang baiknya sinyal yang dimiliki oleh peserta didik; 2) Kurangnya wawasan pendidik mengenai media pembelajaran jarak jauh, sehingga untuk menutupi kekurangan penggunaan Google Classroom, pendidik menggunakan Whatsapp sebagai sarana pemberian dan pengumpulan tugas, dan Youtube digunakan sebagai media penyampai materi. Hal ini mengakibatkan turunnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan sedikitnya peserta yang aktif bertanya di grup Whatsapp.

Berdasarkan masalah tersebut, maka diperlukan adanya suatu inovasi guna menjawab permasalahan di atas. Dalam hal ini, inovasi dapat dilakukan dalam bentuk media pembelajaran. Mengingat pembelajaran sebelumnya menggunakan Google Classroom yang mengharuskan siswa dan guru memiliki koneksi yang stabil agar tidak terjadi delay, maka website merupakan pilihan yang tepat, di mana tidak diperlukan koneksi yang begitu stabil, sebab ketika halaman web sudah berhasil dimuat maka tidak diperlukan koneksi internet yang kontinu, selain itu website dapat memuat konten multimedia dan dapat dikembangkan sesuai kebutuhan.

Platform yang digunakan sebagai dasar pembuatan media pembelajaran berbasis website ini adalah Wordpress, dengan pertimbangan Wordpress memiliki beragam tema, plugin, dan penggunaannya yang relatif mudah,

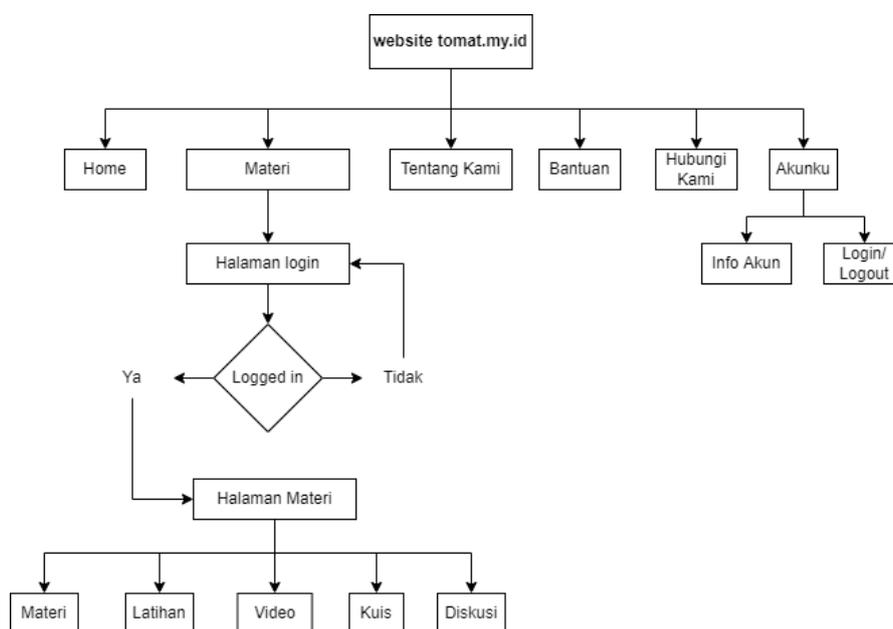
DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

terlebih lagi Wordpress bersifat open sources yang berarti semua orang boleh menggunakannya secara gratis dan dapat memodifikasinya sesuai kebutuhan.

## 2. Tahap Desain

Rancangan metode yang ada di tahap ini masih berbentuk konsep dan akan menjadi dasar proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

Konsep pengembangan media dirancang pada tahap desain, pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan dan perangkuman materi, soal, dan pembahasan soal sebagai materi ajar. *Flowchart* terdiri dari simbol-simbol tertentu yang menunjukkan alur dari *website* dengan tujuan mempermudah pembuatan media ini. Gambar 1 berikut ini merupakan *flowchart* dari *website tomat.my.id*.



Gambar 1. *Flowchart website*

Setelah *flowchart* dibuat, selanjutnya adalah membuat storyboard yang merupakan visualisasi dasar dari halaman *website* yang akan dibuat. *Storyboard* ini berfungsi sebagai titik acuan dalam perancangan *website*. Halaman-halaman yang akan dibuat antara lain: halaman depan, halaman *login* dan *register*, halaman *course*, halaman *lesson*, halaman diskusi, dan halaman profil.

## 3. Tahap Pengembangan

Tahap ini merupakan realisasi dari rancangan media. Pengembangan media pembelajaran berbasis web dengan

*platform* Wordpress ini menggunakan alamat *website tomat.my.id*, penamaan tomat merupakan akronim dari tutorial matematika. Halaman depan ini dibuat menggunakan tema yang terdapat pada Wordpress, tema yang digunakan adalah Astra, untuk melakukan penataan posisi, pengeditan dan pemberian beragam efek menggunakan *plugin* Elementor, sedangkan untuk pengeditan gambar menggunakan software Photoshop dan CorelDraw. Tampilan *home page* bisa dilihat pada Gambar 2.

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>



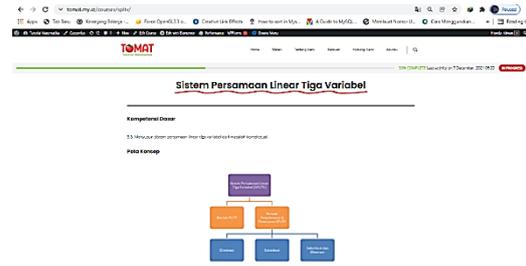
Gambar 2. Tampilan Home Page

Halaman *login* dan *register* dibuat menggunakan bantuan plugin Login Press, dengan pertimbangan halaman *login* bawaan Wordpress terkesan kurang menarik sehingga perlu dilakukan modifikasi. Fungsi dari Login Press ini sendiri adalah melakukan kustomisasi terhadap halaman *login* dan menambahkan fitur *register with social media* yang memudahkan peserta didik untuk membuat akun hanya menggunakan akun Google yang telah mereka miliki. Halaman *login* dan *register* dapat dilihat pada Gambar 3.



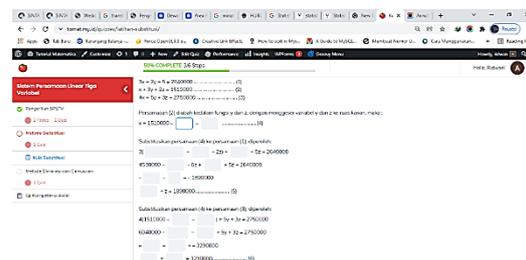
Gambar 3. Tampilan halaman Login dan Register

*Course page* berisi peta konsep dari materi yang akan dibahas, dilengkapi dengan kompetensi inti, glosarium, dan *course content*. Pembuatan halaman ini menggunakan plugin Learn Dash dengan cara memasukkan materi yang telah dipersiapkan ke dalam Learn Dash, maka otomatis halaman *course* akan muncul. Untuk memperindah tampilan digunakan Elementor sebagai *page editor*. *Course page* bisa dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Course Page

*Lesson page* terdiri atas 2 kolom, yaitu kolom navigasi yang merupakan daftar isi materi dan terletak di sebelah kiri, dan kolom materi yang memuat seluruh konten seperti teks, gambar, video, dan juga kuis. Sama dengan halaman *course*, halaman ini juga dibuat menggunakan bantuan plugin Learn Dash. Latihan dan kuis yang terdapat pada halaman *lesson* memiliki beberapa jenis pertanyaan mulai dari pilihan berganda, *true or false*, dan *fill the blank*. Setiap butir pertanyaan akan memberikan umpan balik, dan menunjukkan kesalahan pengguna dalam menjawab pertanyaan, umpan balik yang diberikan berupa ucapan selamat jika peserta menjawab dengan benar dan akan menampilkan jawaban beserta cara pengerjaan bila pengguna salah menjawab. Halaman kuis bisa dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan halaman kuis

Mengenai validitas materi, kegiatan validitas dilakukan oleh seorang ahli materi yang merupakan seorang dosen dan kepala program studi pendidikan matematika di UMN Al-Washliyah. Adapun validasi oleh ahli materi, yaitu

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

Dr. Cut Latifah Zahari, S.Pd., M.Pd. memberikan nilai rata-rata sebesar 4,58

Validasi untuk media pembelajaran dilakukan oleh dua orang ahli yang kompeten di bidang komputer, masing-masing adalah dosen ilmu jurusan komputer dan bahasa pemrograman di Universitas Harapan Medan, dan seorang ASN yang bertugas di Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Banda Aceh. Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1	Rekayasa Perangkat	4,43	Sangat Layak
2	Tampilan Visual	4,43	Sangat Layak

Praktisi pembelajaran matematika yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran berbasis *website* merupakan seorang pendidik bidang matematika di SMA Taruna PBD Medan. Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil validasi praktisi pembelajaran matematika

No	Aspek	Nilai Rata-Rata	Kriteria
1	Desain Pembelajaran	4,00	Layak
2	Rekayasa Perangkat	4,21	Sangat Layak
3	Tampilan Visual	4,33	Sangat Layak

#### 4. Tahap Implementasi

Implementasi dilaksanakan pada 15, 16 dan 18 Desember 2021 secara *hybrid* pada kelas X SMA Taruna PBD Medan dengan jumlah peserta sebanyak 35 orang. Kegiatan berlangsung dengan cukup baik meskipun terdapat beberapa masalah kecil seperti jaringan siswa yang cenderung lambat, namun media tetap dapat berjalan dengan semestinya. Respons peserta didik diperoleh melalui angket peserta didik, angket tersebut digunakan untuk mengumpulkan pendapat peserta didik mengenai aspek media dan motivasi belajar, angket tersebut tersedia dan diisi sesuai peserta didik menggunakan media pembelajaran di *website tomat.my.id*. Adapun hasil angket peserta didik pada tahap ini dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi angket respons peserta didik

No.	Indikator	No	Respons		Total Jawaban Ya	Persentase Jawaban Ya
			Ya	Tidak		
Aspek Media						
1	Kejelasan materi yang disampaikan	1	35	0	70	100,00%
		2	35	0		
2	Kejelasan contoh soal	3	34	1	34	97,14%
3	Kejelasan penyampaian soal	4	29	6	29	82,86%
4	Kejelasan ulasan contoh soal dan soal	5	34	1	68	97,14%
		6	34	1		
5	Kejelasan penggunaan bahasa	7	32	3	32	91,43%
6	Kemenarikan desain media	8	33	2	66	94,29%
		9	33	2		

No.	Indikator	No	Respons		Total Jawaban Ya	Persentase Jawaban Ya
			Ya	Tidak		
7	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik	10	34	1	103	96,19%
		11	34	1		
		12	35	0		
8	Kemanfaatan media dalam kegiatan belajar	13	35	0	98	93,33%
		14	34	1		
		15	29	6		
<b>Rata-Rata</b>						<b>95,24%</b>
Aspek Motivasi Belajar						
9	Adanya hasrat keinginan untuk berhasil	16	34	1	69	98,57%
		17	35	0		
10	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	18	34	1	68	97,14%
		19	34	1		
11	Adanya harapan dan cita-cita	20	30	5	98	93,33%
		21	35	0		
		22	33	2		
12	Kegiatan menarik	23	32	3	101	96,19%
		24	35	0		
		25	34	1		
13	Adanya kegiatan menarik dalam belajar	26	30	5	65	92,86%
		27	35	0		
<b>Rata-rata</b>						<b>95,48%</b>

Menurut Khabibah, aspek media pembelajaran dinyatakan positif bila persentase respons peserta didik  $\geq 85\%$ . Sedangkan untuk aspek motivasi belajar menurut Faradita motivasi peserta didik dikategorikan tinggi bila mendapat persentase  $\geq 76\%$ . Dari tabel 7 didapati rata-rata persentase respons peserta didik untuk media pembelajaran matematika berbasis *website*  $\geq 85\%$  hal ini menunjukkan respons yang cukup baik dari peserta didik terhadap media. Kemudian untuk aspek motivasi belajar terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *website* berdasarkan tabel 8 mendapatkan rata-rata persentase  $\geq 76\%$ . Sehingga dapat dikatakan untuk kedua aspek tersebut respons dari peserta didik cukup positif.

##### 5. Tahap Evaluasi

Pada tahap awal penggunaan, siswa masih belum sepenuhnya paham karena, karena mereka diharuskan login

terlebih dahulu sebelum dapat mengakses materi, hal ini bertujuan agar data siswa dapat tercatat dan progres belajar mereka bisa dipantau oleh guru. Namun setelah diberikan penjelasan lebih lanjut mereka dapat menggunakannya tanpa hambatan. Rangkuman analisis data dari penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Rekap pengembangan media pembelajaran.

Hasil	Kriteria
Desain media pembelajaran berbasis <i>website</i>	valid
Respon peserta didik mengenai media	Positif
Respon peserta didik mengenai aspek motivasi belajar	Positif

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

Berdasarkan tabel 8 dapat dikatakan pengembangan media pembelajaran berbasis website ini memenuhi kriteria valid untuk media pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa berdasarkan angket peserta didik.

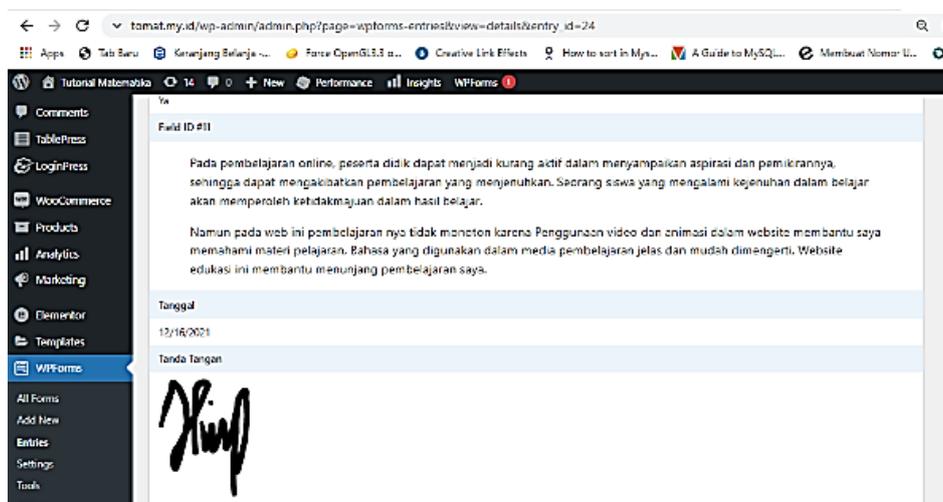
## 6. Pembahasan

Media pembelajaran berbasis *website* untuk materi SPLTV ini layak dan dapat dipakai pada tahap implementasi dan dinyatakan valid oleh validator dan guru. Melalui serangkaian kegiatan validasi yang dilakukan ditarik kesimpulan yakni media pembelajaran berbasis *website* ini valid, ahli materi memberikan nilai rata-rata 4,58, nilai ini memasukkan media ke dalam kategori “Sangat Layak”, ahli media memberikan nilai rata-rata sebesar 4,43, nilai tersebut juga memasukkan media pembelajaran kedalam kategori “Sangat Layak”, dan praktisi pembelajaran matematika memberikan nilai rata-rata sebesar 4,10, dengan nilai tersebut memposisikan media ke dalam kategori “Layak”. Hasil senada juga diperoleh Addarojat, (2020) dalam penelitiannya, dimana hasil penelitian

yang dilakukannya berada pada kategori sangat layak setelah dilakukan serangkaian pengujian yang dilakukan oleh ahli materi, media, dan bahasa.

Persentase rata-rata untuk media dikatakan sangat positif bila  $\geq 85\%$  (Kiswanto & Amin, 2012). Persentase rata-rata media pembelajaran berbasis *website* yang dilakukan oleh peneliti memperoleh nilai 95,24%. Hasil ini menunjukkan respons yang cukup positif dari peserta didik dalam hal aspek media. Penelitian yang dilakukan oleh (Anggoro & Yuniarta, 2019) juga mendukung hasil penelitian ini, di mana penelitian serupa yang dilakukan Anggoro dan Yuniarta memperoleh respon positif dari subjek penelitian.

Peserta didik juga tidak lupa memberikan saran dan komentar yang disediakan pada angket angket. Berdasarkan pendapat peserta didik dijelaskan bahwa belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *website* sangat membantu mereka dalam memahami materi, terutama dalam masa pandemi COVID-19, salah satu komentar dan saran peserta didik dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Komentar dan Saran Peserta Didik

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

Hal senada diungkapkan pula oleh Anggoro & Yunianta (2019) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* mempermudah siswa dalam belajar matematika, hal ini dapat dilihat pada tabel 7, berdasarkan data tersebut semua indikator untuk aspek media mendapat persentase yang sangat baik. Hal ini mengindikasikan kebulatan suara dari peserta didik yang menyatakan bahwa media yang dikembangkan sangat membantu mereka belajar.

Julhadi (2021) mengutarakan, ada beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar, salah satunya adalah dengan menggunakan media yang menarik dan relevan dengan materi ajar. Faradita (2021) mengklasifikasikan motivasi tinggi bila mendapat persentase rata-rata  $\geq 76\%$ . Adapun persentase rata-rata untuk aspek motivasi belajar yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebesar 95,48% dan termasuk kedalam kategori tinggi. Riset yang dilakukan Aprianti (2021) mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berbasis *website* memperoleh respons positif dari peserta didik, persentase yang diperoleh adalah sebesar 83,18%. Berdasarkan data pada tabel 7 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan berpengaruh pada motivasi belajar siswa.

Bercermin pada hasil validasi dan respons peserta didik, diperoleh kesimpulan bahwa penelitian ini berhasil mendapatkan media pembelajaran berbasis *website* untuk materi SPLTV kelas X yang layak dan mendapatkan respons yang sangat baik dari peserta didik.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil membuahkan sebuah media pembelajaran yang dapat dipergunakan kapan pun dan dimanapun

serta memenuhi kriteria dengan penilaian oleh ahli materi mengkategorikan media sangat layak dengan skor rata-rata 4,58, begitu pula penilaian oleh ahli media yang memasukkan media ini ke dalam kategori sangat layak dengan rata-rata tiap aspek 4,43, selanjutnya penilaian oleh praktisi pembelajaran matematika memasukkan media yang dikembangkan ke dalam kategori layak yaitu dengan rata-rata tiap aspek sebesar 4,10, kemudian dari respons peserta didik untuk aspek media memberikan respons yang sangat positif begitu pula untuk aspek motivasi belajar. Meski demikian masih perlu dilakukan pengembangan media untuk kedepannya, baik dari segi materi, jenis *platform*, maupun efektifitas media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Addarojat, M. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website pada Materi Bilangan untuk Kelas VII SMP*. (Skripsi). UIN Raden Intang, Bandar Lampung. Retrieved from <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/11755>
- Anggoro, I. F., & Yunianta, T. N. H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Materi Trigonometri Siswa SMA Kelas XI. *MATH DIDACTIC: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(XXXII), 253–260. <https://doi.org/10.33654/math.v4i0.276>
- Aprianti, S. B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website menggunakan Wix pada Materi Minyak Bumi untuk SMA*. (Skripsi). Universitas Jambi, Jambi. Retrieved from

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

- <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/23304>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.  
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- 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). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/download/12055/11237>
- Faradita, Meirza N. (2021). *Motivasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Course Review Horay*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Hasyim, F. (2018). MENGUKUR KEMAMPUAN BERPIKIR ANALITIS DAN KETERAMPILAN PROSES SAINS MAHASISWA CALON GURU FISIKA STKIP AL HIKMAH SURABAYA. *JIPVA*, 2(1), 80–89.  
<https://doi.org/10.31331/jipva.v2i1.591>
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Khadafi, S., Salim, A., Nopendri, Prabowo, R., & Anam, C. (2019). Rancang Bangun Website UKM Reviora Tanggulangin Sidoarjo Menggunakan Metode Waterfall Sebagai Media Pemasaran Online. *Menuju Penerapan Teknologi Terbarukan Pada Industri 4.0: Perubahan Industri Dan Transformasi Pertumbuhan Digital*, 705–710. Retrieved from <http://ejurnal.itats.ac.id/sntekpan/article/view/627>
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, D. (2019). PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI (PERMASALAHAN DAN TANTANGAN). *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 357–368. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3050>
- Kiswanto, H., & Amin, S. M. (2012). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN KOMPUTER PADA MATERI DIMENSI TIGA. *MATHEdunesa*, 1(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v1n1.p%25p>
- Koley, T. K., & Dhole, M. (2020). The COVID-19 Pandemic The Deadly Coronavirus Outbreak. In *Routledge India*. New York: Routledge.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781003095590>
- Kusuma, J. W., & Hamidah. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 97–106.  
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>

DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>

Nugraha, I. W. (2018).  
*PERANCANGAN WEBSITE E-COMMERCE BERBASIS WORDPRESS PADA BUTIK LARASATI SRAGEN*. (Publikasi Ilmiah), Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah. Retrieved from <http://eprints.ums.ac.id/59963/>

Pernantah, P. S., Rizatunnita, R., Kusnilawati, L., & Handrianto, C. (2022). Implementasi Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas Selama Masa Pandemi Covid-19 di SMA N 1 Kubu. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 22(1), 46–52. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v22i1.1257>

Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v2i1.109>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sun, L., Tang, Y., & Zuo, W. (2020, June 1). Coronavirus pushes education online. *Nature Materials*, Vol. 19, p. 687. Nature Research. <https://doi.org/10.1038/s41563-020-0678-8>

Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017).  
PENGEMBANGAN  
CROSSWORD PUZZLE  
ACCOUNTING (CPA)  
BERBASIS ELEKTRONIK  
SEBAGAI MEDIA

PEMBELAJARAN  
AKUNTANSI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XV(1), 40–53.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpai.v15i1.14817>