

Pengembangan media pembelajaran berbasis web desain wix untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

Erwin Suriansyah, Aniek Indrawati*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: aniek.indrawati.fe @um.ac.id

Paper received: 4-2-2022; revised: 20-2-2022; accepted: 26-2-2022

Abstract

Learning media is everything that is used to convey information in learning activities. This research and development aims to produce a learning media product for the Wix web design, test the feasibility of the product, and find out the differences in learning outcomes for class X OTKP SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi by comparing pretest and posttest learning outcomes. This type of research is development research with research procedures from Borg and Gall. Validation is done to media experts and material experts who have met the criteria. The results of the assessment from the validator stated that the product was very feasible. Then small group trials were conducted with 6 students and large group trials with 18 students. Data collection techniques using a questionnaire. While the analysis of learning outcomes in this research and development, uses the normality test and paired sample t-test assisted by the SPSS application. The result is that there are differences in pretest and posttest cognitive learning outcomes, namely differences before and after using the Wix web design learning media product.

Keywords: learning media; wix web design; learning outcomes

Abstrak

Media pembelajaran ialah segala jenis sesuatu guna dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian serta pengembangan ini bermaksud menciptakan produk media pembelajaran web desain wix, membuktikan kelayakan produk, dan melihat perbedaan hasil belajar kelas X OTKP SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi dengan membandingkan hasil belajar pretest dan posttest. Kategori penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan yang mengarah pada desain penelitian dari Borg dan Gall. Validasi dilaksanakan pada ahli media dan ahli materi yang sudah memenuhi kriteria. Hasil penilaian dari validator menyatakan produk sangat layak. Kemudian uji coba kelas kecil dilakukan kepada siswa sebanyak enam peserta didik dan uji coba kelas besar sejumlah 18 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Sedangkan analisis hasil belajar dalam penelitian dan pengembangan ini, memakai uji normalitas dan paired sample t - test berbantuan aplikasi SPSS. Adapun hasilnya adalah terjadi perbedaan hasil belajar kognitif pre test dan post test, yakni ada perbandingan sebelum dan sesudah memakai produk media pembelajaran web desain wix.

Kata kunci: media pembelajaran; web desain wix; hasil belajar

1. Pendahuluan

Kebijakan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran telah berubah dimana pembelajaran harus disesuaikan dengan protokol kesehatan karena proses pembelajaran menerapkan sistem hybrid, artinya pembelajaran dilakukan secara daring dan luring dengan catatan sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh pemerintah. Pada peraturan pemerintah tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran dimasa pandemi dilakukan dengan jarak jauh dan tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan serta pendidik dan peserta didik telah divaksinasi. Oleh sebab itu, dengan kondisi yang seperti ini dibutuhkan inovasi terkait media pembelajaran. Menurut Subiah, (2018) Pendidikan yang disertai media yang

tepat, dapat memudahkan siswa dalam memahami, mengerti, dan mempraktekkan sehingga menimbulkan motivasi yang lebih kuat dari pada menggunakan kata-kata abstrak. Media pembelajaran harus difungsikan sebagai mana mestinya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat dikembangkan secara menarik dan bervariasi. Peranan media pembelajaran dalam pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa sehingga dapat terjadi proses pembelajaran secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi dengan guru mata pelajaran Kejuruan OTKP diperoleh informasi bahwa sejak bulan juli 2021 SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi sudah mulai menerapkan PTM (Pembelajaran Tatap Muka) terbatas. Untuk proses pembelajaran di sekolah hanya menggunakan media pembelajaran seperti media *classroom*, *zoom* jika diperlukan, dan *whatsapp group* untuk pembelajaran online dan media *powerpoint* untuk pembelajaran luring. Adapun resiko yang diterima dalam proses pembelajaran secara daring dimana antusias belajar siswa menurun. Hal tersebut terbukti pada respon siswa di *classroom* sedikit serta mengabaikan materi dan tugas yang sudah di upload oleh guru di *classroom*. Sedangkan pada pembelajaran luring, ketika ada kesempatan belajar tatap muka siswa pun tidak terlalu mengerti tentang materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa menurun.

Disamping wawancara juga dilakukan observasi di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Hasil observasi tersebut adalah proses pembelajaran tatap muka tidak sepenuhnya disambut baik oleh peserta didik, nyatanya masih banyak yang terbawa suasana pembelajaran online karena satu tahun lebih proses pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh, yakni dari rumah. Adapun bukti riil berupa hasil nilai kognitif peserta didik mata pelajaran Kejuruan OTKP kelas X yang menyimpulkan motivasi dan hasil belajar peserta didik menurun yaitu rata-rata 65.2 masih dianggap kurang, karena standar nilai KKM di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi adalah 75. Perlu adanya media baru dengan design yang lebih menarik dan media official sekolah itu sendiri untuk pembelajaran yang bisa diakses di *handphone* dan juga laptop. Dari hasil temuan observasi banyak siswa yang membuka *handphone* pada saat pembelajaran berlangsung dan kebanyakan siswa tersebut membuka game dan social media. Berdasarkan hal tersebut sangat disayangkan kalau *handphone* yang dimiliki oleh hampir semua siswa tidak dimanfaatkan sebagai media belajar siswa.

Pemilihan model dan metode pembelajaran disesuaikan dengan tujuan prosedur operasional sekolah. Berhubungan dengan hal tersebut guru harus memiliki potensi dalam mengembangkan metode pembelajaran. Potensi merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi khususnya kelas X. Karena kelas X sudah menggunakan kurikulum sendiri yang dirancang oleh sekolah yaitu KOS (Kurikulum Operasioanl Sekolah). Menurut pendapat Djahiri 1992 (Rodiyansyah, Sutarno, & Siahaan, 2009) hal ini didasari asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa. Karena model dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat berpengaruh terhadap kualitas proses belajar mengajar yang dilakukannya. Pada Program Keahlian Otomatisasi Perkantoran terdapat mata pelajaran Kejuruan OTKP. Mata pelajaran OTKP berisi teori dan praktik sehingga untuk meningkatkan keterampilan siswa, perlu didukung oleh media pembelajaran yang efektif. Karena di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi menggunakan kurikulum sendiri untuk kelas 10 OTKP maka terbentuklah KOS yang

menjadikan didalamnya terdapat mata pelajaran kejuruan OTKP. Karena sebagai bahan ajaran dasar maka materi yang termuat hanyalah proses bisnis manajemen, teknik dasar aktivitas perkantoran, peralatan dan aplikasi teknologi perkantoran, dokumen berbasis digital, sistem informasi dan komunikasi, layanan bisnis dan logistik, dan yang terakhir ada entrepreneur. Dimana materi yang dimuat dalam penelitian ini ada LK CP 8 yaitu peluang usaha dan entrepreneur. Untuk materi atau fokus konsentrasi kejuruan akan didapat materi yang lebih mendalam sesuai dengan kejuruan OTKP di kelas 11 dan 12.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai alternatif, yaitu dengan menggunakan website desain wix sebagai media pembelajaran. Media berbasis *website desain wix* dalam pengembangan media pembelajaran biasanya disebut juga dengan multimedia pembelajaran. Kemampuan media *website desain wix* dalam menyampaikan pesan melalui media visual, media audio, text baik berupa rekaman atau berupa media siaran. Kelebihan dari media website desain wix sendiri adalah dapat dilakukan proses pembelajaran jarak jauh antara peserta didik dan pengajar, sehingga kapan dan dimanapun berada, dapat melakukan komunikasi jarak jauh tanpa dibatasi lagi oleh jarak dan waktu. Selain itu media ini juga dapat mealih fungsikan *handphone* sebagai media pembelajaran Pratama & Buditjahjanto, (2016). Media ini sangat cocok untuk digunakan dalam media pembelajaran mata pelajaran kejuruan OTKP yang notabenenya di isi dengan kegiatan teori dan praktik. Pada materi tentang Kejuruan OTKP ranah pengetahuan dan ranah keterampilan mempelajari tentang proses bisnis MPLB, Teknik dasar aktivitas perkantoran, Peralatan dan aplikasi dasar perkantoran, Dokumen berbasis digital, dan Menerima telepon. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *website desain wix* ini sebagai upaya untuk memberikan akses terhadap siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara jarak jauh. Media pembelajaran dengan berbasis web desain Wix merupakan sebuah inovasi yang memiliki kontribusi terhadap proses pembelajaran. *Website desain Wix* adalah halaman yang berisi informasi yang memuat berbagai macam materi dan latihan evaluasi yang dapat dilihat dan diakses dengan laptop ataupun *handphone* terkoneksi dengan jaringan internet.

Penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan sebagaimana terdapat penelitian yang serupa sebelumnya pernah dilakukan oleh Astuti, Wihardi, & Rochintaniawati, (2020) didapatkan hasil bahwa pengembangan pembelajaran berbasis Web desain wix dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil dari penelitiannya bahwa siswa memberikan respon positif terhadap website untuk pembelajaran berbasis *web desain wix*. Nilai evaluasi keseluruhan angket yang diisi oleh siswa adalah 80 dari skala 100 yang menunjukkan evaluasi "sangat baik". Siswa menemukan situs web pendidikan ini mudah diakses dan membantu mereka belajar di rumah. Penelitian serupa dilakukan oleh Fatahillah, Puspitasari, & Hussen, (2020) yang meunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis web dapat meningkatkan literasi TIK siswa. Selain itu diperkuat juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Budiman et al., (2019) terjadi peningkatan nilai hasil uji coba. Oleh karena itu, media ini diharapkan dapat membantu proses pendidikan secara umum maupun khusus sehingga apa yang ingin dicapai melalui proses pendidikan dapat diperoleh dengan baik. Walaupun masih dapat diperdebatkan, peran dari teknologi media ini adalah untuk membantu peningkatan efisiensi proses belajar mengajar secara keseluruhan. Berdasarkan permasalahan dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *website desain Wix* untuk mata pelajaran Kejuruan OTKP. Media yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *website desain Wix*.

2. Metode

Pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis Web Desain Wix ini digunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Peneliti mengambil desain penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall, alasan penggunaan pendekatan penelitian dan pengembangan karena dipandang tepat untuk mengembangkan model pembelajaran yang tujuannya tidak sekedar menemukan profil implementasi atau praktik-praktik pembelajaran, namun lebih dari itu, yakni mengembangkan model pembelajaran yang efektif dan mudah dalam penerapannya. Penelitian dan pengembangan juga memiliki keunggulan, terutama jika dilihat dari prosedur kerjanya yang sangat memperhatikan kebutuhan dan situasi nyata disekolah dan bersifat sistematis. Menurut Suparti, (2016) jenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) banyak digunakan untuk memecahkan masalah praktik dalam bidang pendidikan dan bisa disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan adalah suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis Web Desain Wix pada mata pelajaran Kejuruan OTKP kelas X.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg and Gall dalam Suparti, (2016) yang kemudian dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang terjadi dilapangan. Mengingat adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti menyederhanakan langkah-langkah tersebut menjadi delapan langkah yaitu 1) potensi dan masalah 2) pengumpulan data 3) desain produk 4) validasi desain 5) revisi desain 6) uji coba produk 7) revisi produk 8) uji coba pemakaian.

Pada tahap potensi dan masalah dilaksanakan identifikasi masalah dan kebutuhan SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data untuk mengatasi masalah yang telah ditemui, yakni masalah yang berkaitan dengan pembelajaran. Setelah itu, tahap desain produk, yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Web Desain Wix*. Pada validasi desain dilakukan penilaian produk oleh ahli media dan ahli materi yang sudah memenuhi kriteria. Validator sebagai penilaian untuk mempertimbangkan kelayakan dan kevalidan media pembelajaran. Selanjutnya peneliti merevisi produk sesuai masukan dan saran dari validator. Tahap selanjutnya uji coba produk kelompok kecil yang terdiri dari 6 siswa yang sudah sesuai kriteria. Setelah itu hasil uji coba kelompok kecil direvisi agar produk lebih sempurna sebelum diujicobakan pada kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan pada kelas X OTKP dengan membandingkan hasil belajar pre test dan post test ranah kognitif.

Jenis data pada penelitian dan pengembangan ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Bentuk instrumen pengumpulan informasi menggunakan angket, wawancara, tes awal, tes akhir, dan dokumentasi. Analisis hasil belajar siswa menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t-test*. Uji ini dilakukan untuk membandingkan hasil belajar siswa antara sebelum (*pre-test*) dengan setelah penggunaan media pembelajaran website (*post test*). Ketentuan uji normalitas sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi (*sig*) > 0,05, maka data berdistribusi normal
2. Jika nilai signifikansi (*sig*) < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal

Sedangkan ketentuan uji paired sample t-test diantaranya sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi $\text{sig}(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka dapat dinyatakan H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran berbasis website
2. Jika nilai signifikansi $\text{sig}(2\text{-tailed}) \leq 0,05$ maka dapat dinyatakan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran berbasis website desain wix.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Potensi dan Masalah

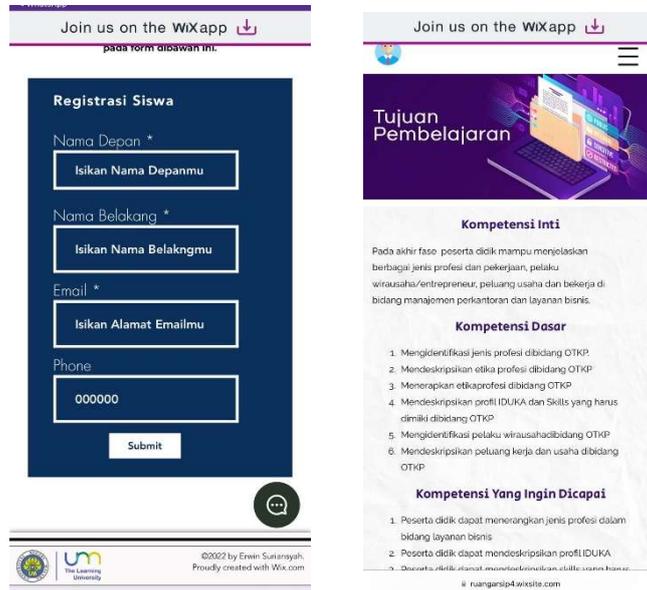
Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah dan kebutuhan yang ada di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Peneliti telah melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Kejuruan OTKP kelas X diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran sejak Juli 2021 dilakukan secara PTM terbatas atau *hybrid dan platform* yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh hanya *google classroom dan whatsapp group* serta media powerpoint untuk pembelajaran tatap mukanya. Mengingat satu tahun lebih pembelajaran dilakukan secara *daring* maka banyak siswa yang menggampangkan materi dan tugas di classroom dan kurang fokusnya pembelajaran melalui media *powerpoint* maka berdasarkan pengamatan terdapat berbagai permasalahan yang dialami diantaranya yaitu terdapat peserta didik yang terlambat dalam mengakses materi dan mengumpulkan tugas yang diberikan.

3.1.2. Pengumpulan Data dan Desain Produk

Berdasarkan riset dan pengembangan, menghasilkan media pembelajaran berbantuan website desain wix. Media tersebut dapat dibuka di web https://s.id/RuangBelajarku_html. Pengembangan media pembelajaran dapat diakses dengan mudah dan menggunakan internet. Di dalam aplikasi tersebut terdapat beberapa menu yang dimana halaman utama bernama ruang belajar atau pendahuluan yang terdapat fitur registrasi peserta didik sebelum memulai masuk kedalam media pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video, evaluasi pembelajaran, dan profil pengembang. Untuk detail media pembelajaran website desain wix disajikan pada Gambar 1.

Tampilan tersebut merupakan menu utama yang terdapat dalam media pembelajaran website. Pada menu tersebut terdapat menu registrasi serta mata pelajaran sebelum peserta didik masuk kedalam materi pembelajaran. Dan di menu tujuan pembelajaran terdapat kompetensi yang ingin dicapai, kompetensi dasar, dan kompetensi yang ingin dicapai sesuai dengan capaian mata pelajaran kejuruan OTKP. Karena di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi untuk kelas X sudah memakai kurikulum baru yang dirancang oleh sekolah yaitu bernama kurikulum operasional sekolah sehingga dalam hal ini tujuan dan capaian pembelajaran disesuaikan dan disusun langsung oleh guru pengampu mata pelajaran tersebut. Untuk materi yang ada didalam media adalah LK CP 8 dimana isinya Profil kerja, Hakekat kerja, dan Entrepreneur dimana kompetensi yang ingin dicapai adalah Pada akhir fase E peserta didik mampu menjelaskan berbagai jenis profesi dan pekerjaan, pelaku

wirausaha/entrepreneur, peluang usaha dan bekerja di bidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis.



Gambar 1. Media pembelajaran website desain wix bagian pendahuuan dan tujuan pembelajaran



Gambar 2. Media pembelajaran berbasis website desain wix dan vidio pembelajaran

Pada menu selanjutnya yang ada dalam media website adalah menu tentang materi pembelajaran. Pada menu ini terdapat materi untuk peserta didik sebagai acuan pembelajaran. Materi yang tersedia sudah lengkap sesuai dengan kurikulum operasional sekolah mata pelajaran kejuruan OTKP yang akan dipelajari dan sudah diujicoba melalui ahli materi. Di bagian selanjutnya terdapat menu video tentang materi dan penjelasan dari materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Dengan adanya penjelasan materi dari video maka tidak akan membuat peserta didik tidak gampang merasa bosan.



Gambar 3. Media pembelajaran berbasis website desain wix bagian evaluasi dan profil pengembang

Setelah peserta didik memahami isi materi yang dibaca dan melihat video yang sudah disimpulkan pada menu ini peserta didik di tuntuk untuk mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman belajar peserta didik saat menggunakan media pembelajaran website desain wix. Ada 2 tingkatan dalam evaluasi untuk peserta didik yaitu level 1 untuk soal pilihan ganda dan level 2 untuk soal uraian. Pada menu terakhir ada profil pengembang yang diantaranya terdapat nama, nim, fakultas, prodi, jurusan, dll

3.1.3. Validasi Desain

Validasi ahli media telah dilakukan pada tanggal 14 April 2022 oleh Bapak Buyung Adi Dharma, S.AP., M..AP. selaku Dosen Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang. Penilaian tersebut berisi apakah media pembelajaran yang dihasilkan oleh peneliti layak untuk digunakan kegiatan pembelajaran. Menurut validasi ahli media terdapat 15 unsur penilaian yang ada dalam instrumen, terdapat 3 skor 4 (setuju) dan 12 skor 5 (sangat setuju). Selanjutnya skor dari validasi ahli media diolah menggunakan tabel dan rumus persentase sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Soal	$\sum x$	$\sum xi$
1	Kelayakan Isi	5	24	25
2	Kegrafikan	8	39	40
3	Penyajian Isi	2	19	10
	Total	15	72	75
	Rata - Rata			96%

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{x}{xi} \times 100 \% \\ &= \frac{72}{75} \times 100 \% \\ &= 96 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian ahli media mendapat nilai sebesar 96% yang berarti produk sangat valid. Disamping itu, terdapat saran dari ahli media bahwa di dalam web desain wix dicantumkan kontak person dari pembuat produk.

Sedangkan validasi ahli materi dilakukan oleh Risma Agustina, S.Pd. selaku guru mata pelajaran kejuruan OTKP SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Validasi tersebut dilaksanakan pada 10 Mei 2022. Data validasi ahli materi terdapat 25 unsur penilaian yang ada dalam instrumen terdapat 1 skor 4 (setuju) dan 24 skor 5 (sangat setuju). Selanjutnya skor dari validasi ahli materi diolah menggunakan tabel dan rumus persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Soal	$\sum x$	$\sum xi$
1	Kelayakan Isi	7	31	35
2	Kelayakan Penyajian	5	20	25
3	Bahasa	3	13	15
	Total		64	75
	Rata - rata			85%

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{x}{xi} \times 100 \% \\ &= \frac{64}{75} \times 100 \% \\ &= 85 \% \end{aligned}$$

Dari hasil penilaian ahli materi mendapat nilai sebesar 85% yang berarti produk sangat valid. Adapun saran dari ahli materi yaitu anatara kompetensi dasar dan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai lebih disinkronkan lagi. Terlebih pada materi dan latihan soal. Setelah validasi ahli media dan ahli materi dapat diketahui, validasi keseluruhan yaitu 90,5%.

3.1.4. Revisi Produk

Acuan untuk tahapan revisi produk ini dilihat dari tahap sebelumnya yaitu uji coba kelayakan ahli media dan ahli materi berupa data kuantitatif yaitu penilaian melalui angket serta kritik dan saran berupa data kualitatif. Beberapa revisi yang dilakukan dari hasil uji coba kelayakan yaitu: (1) tata letak penulisan dirapikan; (2) memperbanyak gambar yang menarik; (3) penambahan kontak pengembang; (4) penggunaan font lebih menarik untuk media.

3.1.5. Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan uji kelas kecil yang dilakukan pada tanggal 12 Mei 2022 kepada 6 peserta didik kelas X OTKP yang diambil berdasarkan peserta didik yang memiliki kriteria dua nilai terendah, dua nilai sedang, dan dua nilai tinggi. Uji coba ini dilakukan secara offline di kelas. Data pada uji coba terbatas menunjukkan bahwa terdapat 6 unsur penilaian mendapatkan skor 3 (cukup baik), 31 unsur penilaian mendapatkan skor 4 (baik), dan 47 mendapatkan skor 5 (sangat baik). Setelah itu, data dianalisis menggunakan tabel dan rumus persentase penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Angket Respon Uji Coba Produk

No	Aspek	Jumlah Soal	$\sum x$	$\sum xi$
1	Sikap	2	55	60
2	Kelayakan Bahasa	3	80	90
3	Kelayakan Penyajian	7	183	210
4	Keterlaksanaan	2	57	60
	Total	12	375	420
	Rata - Rata			89%

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{x}{xi} \times 100 \% \\ &= \frac{375}{420} \times 100 \% \\ &= 89 \% \end{aligned}$$

3.1.6. Revisi Produk (Produk Akhir)

Tahap ini dilakukan setelah mengetahui hasil pengisian angket dan kritik saran dari siswa kelompok kecil setelah menggunakan *website* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kearsipan. Revisi produk ini dibutuhkan agar produk bisa lebih siap dan layak untuk di uji coba pada subjek penelitian yang lebih luas atau kelompok besar. Hasil revisi produk berupa kerapian dan pemahaman kalimat yang mudah dipahami serta memperbanyak penjelasan gambar.

3.1.7. Uji Coba Pemakaian

Berdasarkan uji pemakaian pada tanggal 19 Mei 2022 kepada 18 peserta didik kelas X OTP SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi secara offline diperoleh data 18 responden yang mengisi kuesioner. Data tersebut diperoleh total skor sebesar 1032 dan skor ideal yang ingin dicapai sebesar 1190. Analisis data hasil uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{x}{xi} \times 100\% \\ &= \frac{1032}{1190} \times 100\% \\ &= 86,7\% \end{aligned}$$

Selain itu, hasil belajar peserta didik dapat diketahui dengan tes membandingkan hasil belajar sebelum (pre-test) dengan setelah penggunaan media pembelajaran *Website (post test)*

pada siswa kelas X program keahlian OTKP SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Hasil dari *pre-test* dibandingkan dengan hasil *post test* untuk melihat ada tidaknya peningkatan hasil belajar pada siswa. Hasil tes dianalisis menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t-test* sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pre test	.231	18	.012	.875	18	.022
Post test	.229	18	.014	.911	18	.089

(Sumber: Data Hasil Uji Normalitas SPSS, 2022)

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada keterangan di atas menunjukkan data nilai kelas pretest dan posttest mempunyai nilai signifikan > 0,05 yaitu 0,22 untuk pretest. Sedangkan 0,89 untuk kelas posttest. Dari nilai tersebut kesimpulan yang didapatkan tentang hasil belajar pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tahap selanjutnya dilakukan uji *paired sample t-test* pretest dan posttest sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Pre test - post test	Paired Sample T-Test							
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
	-	7.76303	1.82976	-	-	-	17	.000
	38.50000			42.36047	3463953	21.041		

(Sumber: Data Hasil Uji Paired Sample T-Test SPSS, 2022)

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, pada *pretest dan posttest* bagian sig. (2-tailed) digunakan rumus sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *web desain wix*.
2. Jika nilai signifikansi sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *web desain wix*.

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 dan 0,000 < 0,05, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *website desain wix*.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk web desain wix, dijelaskan dalam pembahasan sebagai berikut:

3.2.1. Menghasilkan Produk

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada siswa. Dengan media yang tepat proses pembelajaran akan terlaksana dengan baik antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *web* desain *wix*. Produk ini dikembangkan dengan *web* desain *wix* karena sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti. Media pembelajaran ini dapat diakses di *handphone* dan juga laptop.

Pengembangan media pembelajaran dilengkapi dengan teks, gambar maupun video yang menarik untuk membantu dan memberi motivasi dan suasana baru kepada siswa saat proses belajar sedang berlangsung. Media *Web* Desain *Wix* merupakan platform pengembangan web berbasis awan yang memungkinkan penggunaannya membuat situs web HTML dengan cara seret dan tempel. Penggunaan web desain *wix* dapat menambahkan berbagai fitur seperti tautan media sosial, perdagangan elektronik, formulir kontak, pemasaran dan forum komunitas menggunakan beragam aplikasi *wix*. Website ini dapat digunakan siswa untuk berlatih dan belajar mandiri. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Web* Desain *Wix* hanya berfokus pada mata pelajaran Kejuruan OTKP dan hanya terbatas pada SOP Lembar Kerja 1 Capaian Pembelajaran 8 Profesi, Hakekat Kerja dan Entrepreneur Kelas X OTKP.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan adalah media pembelajaran *web* desain *wix*. Hal ini selaras dengan penelitian Muntu, (2017) dan Sul-tonik, Siddik, & Sudarman, (2020). Desain media pembelajaran ini berisi soal – soal ranah kognitif yang diujikan kepada siswa. Dengan desain media yang menarik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran *hybrid*.

3.2.2. Mengetahui Kelayakan Produk

Kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Web* Desain *Wix* dapat diketahui dari hasil validasi ahli media dan ahli materi serta respon dari peserta didik. Hasil kuantitatif dari validator ahli media mendapat nilai kelayakan sebesar 96% yang berarti produk sangat layak untuk digunakan. Sedangkan hasil kuantitatif dari validator ahli materi mendapat nilai kelayakan sebesar 85% yang berarti produk sangat layak digunakan. Dari hasil uji coba validator memiliki makna bahwa produk media pembelajaran berbasis *web* desain *wix* dapat diuji cobakan pada tahap selanjutnya, yakni diuji cobakan kepada pengguna. Setelah diuji cobakan kepada pengguna, mendapat hasil respon peserta didik dari kelompok kecil sebesar 89% yang memiliki arti produk media pembelajaran layak digunakan. Hal ini sesuai dengan penelitian Kistofe, Permadi, & Vitadiar, (2020); Banindro, (2019); Muntu, (2017); Pratama & Buditjahjanto, (2016); Rahman, (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan website layak untuk dikembangkan.

Manfaat produk media pembelajaran berbasis *Web* Desain *Wix* diantaranya adalah sebagai inovasi baru model pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar siswa, memudahkan siswa untuk berlatih dan belajar mandiri, dapat dioperasikan dengan *handphone* dan *laptop* sehingga kapan pun media dapat diakses, serta dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif.

3.2.3. Mengetahui Perbedaan Hasil Belajar Siswa

Menurut Nurrita, (2018) bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran berbasis *Web Desain Wix* dinyatakan sebagai produk yang layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Web Desain Wix* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Setelah produk digunakan untuk proses pembelajaran, siswa kelas X mata pelajaran kejuruan OTKP SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi mendapatkan rata – rata hasil belajar pretest sebesar 53,75 dan rata – rata hasil belajar posttest sebesar 82,41 sehingga hasil belajar posttest lebih besar dari hasil belajar pretest. Serta terdapat perbedaan selisih antara nilai pretest dengan posttest adalah 28,66. Hasil belajar berkaitan dengan materi jenis profesi dan pekerjaan, pelaku wirausaha atau entrepreneur, peluang usaha dan bekerja dibidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis. Hal ini juga terbukti dengan hasil uji normalitas dan *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai pada bagian *sig.(2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ dan $0,000 < 0,05$ dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari perbandingan hasil belajar tersebut, dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif *pretest dan posttest* yakni sebelum menggunakan produk dan setelah menggunakan produk *web desain wix*. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai *posttest* kognitif atau pengetahuan siswa lebih besar dari nilai *pretest*. Diketahui siswa memiliki kemampuan terkait pengetahuan tentang profil entrepreneur, hal ini sesuai dengan penelitian Sul-tonik et al., (2020); Astuti et al., (2020); Alwie, (2019); Sari & Suswanto, (2017) yang menjelaskan bahwa sebelum dan sesudah pemberian media pembelajaran berbasis web terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar.

3.2.4. Kelemahan Dari Penelitian Ini

Dalam peneilitan ini disadari bahwasanya hasil dari penelitian ini jauh dari kata sempurna. Maka dengan adanya penelitian ini diharapkan untuk pengembangan selanjutnya bisa lebih baik dan bisa terjadi penyempurnaan dalam hal pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis website desain wix memiliki beberapa tantangan dimana media ini harus menjadi alternatif pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Karena pengembangan yang baik adalah inovasi pengembangan yang mudah dipahami dan mudah diterapkan oleh semua orang. Adapun hambatan dalam penelitian ini adalah perlu adanya adaptasi dari peserta didik ke dalam penggunaan media pembelajaran. Serta bimbingan penuh peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga bisa menyeimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran dengan prinsip dasar belajar dan mengajar yaitu interaksi. Penelitian ini hanya terfokus pada peningkatan hasil belajar perserta didik diranah kognitif. Maka solusi untuk kedepannya media *website desain wix* sangat mudah dan menarik untuk di implementasikan sebagai media pembelajaran dengan cara pengembang bisa lebih kreatif mengelolah media sesuai dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan, selain itu, karena pada penelitian ini memiliki keterbatasan waktu dalam proses pelakasaannya maka hanya berfokus pada penelitian hasil belajar kognitif oleh sebab itu dirasa penelitian yang baik nantinya bisa melengkapi aspek penilaian hasi belajar peserta didik seperti aspek kognitif, aspek psimotorik dan aspek afektif. Produk yang dikembangkan dilakukan uji validasi dan uji kelayakan. Perhitungan angket penilaian dari ahli media terhadap

produk diperoleh hasil sebesar 80%. Hal ini menyatakan bahwa produk yang dibuat mendapat kategori cukup valid dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan adanya perbaikan kecil sesuai kriteria kelayakan. Sedangkan perhitungan angket penilaian dari ahli materi terhadap media diperoleh hasil sebesar 97,8%. Hal ini menyatakan bahwa produk yang dibuat memperoleh kategori sangat valid dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk pelajaran Sarana dan Prasarana sesuai kriteria kelayakan. Kemudian perhitungan angket uji coba kelompok kecil pada media yang dikembangkan menghasilkan nilai persentase sebesar 99%. Maka dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana sesuai kriteria kelayakan.

4. Simpulan

Berdasarkan analisis data serta hasil penelitian dan pengembangan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran web desain wix pada mata pelajaran kejuruan OTKP terkait elemen profil entrepreneur, job profile, peluang usaha dan pekerjaan/profesi dalam bidang manajemen perkantoran dan layanan bisnis. Media pembelajaran tersebut sebelumnya telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dari validator media mendapatkan nilai 96%, sedangkan hasil penilaian dari validator materi mendapatkan nilai 85%. Selanjutnya media pembelajaran diujikan kepada pengguna, yakni siswa yang berjumlah 6 siswa memberikan respon baik sebesar 89%. Dari penilaian validator dan respon peserta didik dapat dinyatakan bahwa produk media pembelajaran *web desain wix* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran kejuruan OTKP SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Disamping itu, terjadi peningkatan hasil belajar ranah kognitif antara pretest dan posttest, yakni terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran *web desain wix*. Hasil belajar tersebut telah diuji menggunakan uji normalitas dan *paired sample t-test*, uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan uji *paired sample t-test* menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu ada perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest. Selain itu, dalam keberhasilan peningkatan hasil belajar juga di pengaruhi oleh aspek perilaku siswa seperti siswa lebih cenderung mempelajari secara berulang materi yang terdapat didalam media sebelum mengerjakan soal evaluasi karena dalam proses pelaksanaannya link dibagikan terlebih dahulu sebelum waktu pembelajaran dan siswa lebih cenderung suka berdiskusi dengan teman sebangkunya karena pertama kali menggunakan media dalam proses pembelajaran. Saran untuk pemanfaatan produk media pembelajaran *web desain wix* ialah sebaiknya siswa membaca materi terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal agar mendapat nilai maksimal, guru atau peneliti sebaiknya mendampingi siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran supaya siswa memanfaatkan medianya dengan efektif, untuk peneliti selanjutnya produk ditambah video yang menarik agar siswa lebih paham tentang materi, untuk mengembangkan media *web desain wix* alangkah baiknya guru ataupun peneliti memilah materi yang sesuai karena tidak semua materi dapat dimasukkan di *web desain wix*.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang telah menunjang kelancaran penelitian dan pengembangan ini, di antaranya: (1) Pihak Universitas, Fakultas, Jurusan, dan Kaprodi atas fasilitas dan kemudahan yang diberikan; (2) Dosen pembimbing, atas kesabaran dan tanggap memberi masukan serta bimbingan; (3) Guru pengampu pelajaran Kejuruan OTKP kelas X Jurusan OTKP atas kesediaan menjadi narasumber serta ahli materi; (4) Keluarga

besar SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi atas kemudahan yang diberikan selama penelitian; serta (5) Orang tua peneliti atas doa, dukungan, dan penguat.

Daftar Rujukan

- Alwie, M. S. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis website terhadap motivasi belajar siswa di MAN 1 Kota Bogor. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(2), 547–553.
- Astuti, L., Wihardi, Y., & Rochintaniawati, D. (2020). The development of web-based learning using interactive media for science learning on levers in human body topic. *Journal of Science Learning*, 3(2), 89–98.
- Banindro, B. S. (2019). Pengembangan techno virtual berbasis website sebagai media pembelajaran rekayasa visual blender 3d bagi mahasiswa desain produk. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(01), 102–114.
- Fatahillah, A., Puspitasari, I. D., & Hussien, S. (2020). The development of schoology web-based learning media with geogebra to improve the ICT literacy on quadratic functions. *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)*, 5(3), 304–316.
- Kistofer, T., Permadi, G. S., & Vitadiar, T. Z. (2020). Digital learning system (DLS) sebagai model pengembangan media pembelajaran mata kuliah sistem digital berbasis website di jurusan teknik informatika Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 6(2), 81–89.
- Muntu, S. R. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran simulasi digital kelas x di SMK. Pascasarjana.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Pratama, A. P. P., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web (Web based learning) pada mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan pada siswa kelas XII TEI, di SMK negeri 1 Sukorejo, Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2).
- Rahman, K. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk mata pelajaran programmable logic controller (PLC) pada SMK Darussalam Makassar. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(2).
- Rodiyansyah, S. F., Sutarno, H., & Siahaan, P. (2009). Studi komparasi antara hasil pembelajaran berbasis komputer menggunakan metode cooperative learning tipe jigsaw dengan metode konvensional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK)*, 2(2), 47–52.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan media pembelajaran Berbasis Web Untuk mengukur hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar program Keahlian teknik komputer dan jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016.
- Subiah, S. (2018). Pemanfaatan media gambar acak (Picture and picture) untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa indonesia. *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 10(1), 57–64.
- Sultonik, A., Siddik, M., & Sudarman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Appsgeysers Tema Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sd Muhammadiyah 2 Full Day Education Sangatta Utara. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 1–5.
- Suparti, S. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan Borg and Gall*. Nuevos Sistemas de Comunicación e Información.