

Website desain *WIX* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kearsipan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

Brenda Yuoni Andreansyah, Buyung Adi Dharma*

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

*Penulis korespondensi, Surel: buyung.adi.fe@um.ac.id

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

Abstract

This study aims to create a website-assisted learning media on archival subjects in order to improve student learning outcomes. The learning outcomes of students of class X OTP SMK PGRI Sooko Mojokerto are still low, so this study uses the Research and Development method with the Borg & Gall design modified by the researcher. The data used in the form of quantitative and qualitative data obtained through a questionnaire of material experts, media experts, small groups, and cognitive test questions. In this study using a trial class X SMK PGRI Sooko Mojokerto to determine the differences in student learning outcomes before and after using the media. The learning outcomes of students are then described through the normality test and paired sample t-test. Based on the validation of media experts and material experts, it can be concluded that the website media is very feasible to use and the results obtained that the website media is successful in improving student learning outcomes.

Keywords: learning media website; record management; learning outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbantuan *website* pada mata pelajaran kearsipan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik kelas X OTP SMK PGRI Sooko Mojokerto masih rendah sehingga penelitian ini memakai metode Research and Development dengan desain Borg & Gall yang dimodifikasi oleh peneliti. Data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh melalui angket ahli materi, ahli media, kelompok kecil, dan soal tes kognitif. Dalam penelitian ini menggunakan uji coba kelas X SMK PGRI Sooko Mojokerto untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil belajar peserta didik kemudian diuraikan melewati uji normalitas dan paired sample t-test. Berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media *website* sangat layak untuk digunakan dan diperoleh hasil bahwa media *website* berhasil untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: media pembelajaran website; kearsipan; hasil belajar

1. Pendahuluan

Kondisi pembelajaran kini telah mengalami perubahan yang jauh berbeda dengan pembelajaran sebelumnya, hal ini diakibatkan oleh adanya corona virus 2019 atau yang biasa dikenal dengan *covid-19*. Kebijakan dalam penerapan pembelajaran juga telah berganti, dimana pembelajaran wajib disesuaikan dengan protokol kesehatan yang dibenarkan oleh pemerintah, yaitu dengan menerapkan pembelajaran online. Hal ini selaras dengan Kemendikbud (2020), melalui Sirkuler No. 4 Tahun 2020 mengenai implementasi peraturan edukasi pada waktu pandemi covid-19 menjelaskan terdapat empat poin utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu diantaranya, pembelajaran dilakukan secara daring. Terkait dengan kebijakan pelaksanaan pembelajaran tersebut, maka kegiatan belajar

sebelumnya dilaksanakan dengan tatap muka bergeser menjadi pembelajaran online dengan memanfaatkan kemajuan teknologi digital untuk menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Setelah virus corona mulai berkurang, maka penerapan kegiatan pembelajaran juga mengalami perubahan terhadap segala tingkatan lembaga pendidikan, khususnya lembaga pendidikan formal tingkat Sekolah. Sekolah menjadi salah satu aspek pendidikan yang terdampak dari kebijakan pelaksanaan pembelajaran yang berlaku saat wabah covid-19. Berbagai sekolah menerapkan kegiatan pembelajaran *blended learning*, yang berarti perpaduan kegiatan belajar *online* dan *offline*. Pada kegiatan pembelajaran *online* dan *offline* diperlukan media pembelajaran yang menarik guna untuk memotivasi peserta didik agar semangat belajar. Media diartikan sebagai suatu sarana agar terjadi kegiatan pembelajaran secara optimal. Penggunaan media tersebut pada proses belajar mengajar akan mempermudah dalam penyampaian materi. Iswanto et al., (2019) menjelaskan bahwa media ialah alat dasar yang dimanfaatkan untuk memperbaiki pesan, informasi, dan materi agar tujuan belajar tercapai. Sehingga media pembelajaran saat ini memanfaatkan kecanggihan teknologi.

Perkembangan teknologi mengakibatkan perubahan besar di berbagai bidang. Salah satu diantaranya ialah bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dapat menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah menghasilkan inovasi dan variasi-variasi media pembelajaran yang semakin pesat (Suardi, 2018). Penyesuaian teknologi dapat mendorong adanya inovasi dan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Selain itu, guru yang profesional dan kompeten juga harus mampu menerapkan model dan metode pembelajaran berdasarkan tuntutan waktu dan kebutuhan peserta didik (Basuki et al., 2021).

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran ialah dengan mengevaluasi hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Hasil belajar dimaknai sebagai hasil dari kegiatan belajar yang telah dilaksanakan berkaitan dengan perubahan sikap pada karakter, perubahan sikap tersebut dapat dilihat pada bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik kearah yang lebih baik (Santika, 2020). (Nofyat, 2018) menyebutkan halaman *website* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTPS adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para *user* atau pemakai melalui *web browser*.

Berdasarkan hasil pengamatan pada tanggal 15 Mei 2022 serta wawancara telah dilaksanakan dengan guru mata pelajaran kearsipan SMK PGRI Sooko Mojokerto, diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran *offline* masih memanfaatkan media sederhana, yakni *power point* yang ditampilkan dilayar dan papan tulis dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran berupa media *power point* yang digunakan masih belum menarik karena animasi dan ilustrasi pendukung sedikit. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang antusias belajar sehingga siswa pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Diketahui bahwa peserta didik di SMK tersebut sudah memiliki fasilitas *smartphone* dan *wifi*, namun sering dipakai untuk bermain game dan mengoperasikan media sosial ketika di sekolah. *Smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran baik *online* maupun *offline* apabila berisi sebuah aplikasi dan konten edukasi.

Selain itu, masih ditemukan juga peserta didik yang mempunyai hasil belajar di bawah rata – rata / KKM, hal tersebut dikarenakan siswa mengabaikan penjelasan guru serta peserta didik lebih suka *game* daripada membaca. Pembelajaran yang cenderung membosankan membuat hasil belajar peserta didik yang rendah sehingga berdampak pada hasil ulangan harian dengan presentase 15% jumlah siswa memiliki nilai dibawah KKM. Sehubungan dengan kondisi di lapangan tersebut, dibutuhkan adanya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Peneliti tertarik mengembangkan media berupa media pembelajaran berbantuan *website* desain *wix* karena dapat digunakan secara praktis dan mudah dioperasikan oleh peserta didik. Satu diantara yang ada adalah media pembelajaran yang bisa jadi dipakai oleh guru ialah media pembelajaran berbentuk *website*. *Website* dapat diakses melalui *smartphone* siswa dan didukung dengan konten multimedia yang menarik. Fungsi penggunaan *Website* diantaranya dapat memberikan kebebasan siswa dalam memilih dan memanfaatkan berbagai fitur untuk mendapatkan materi - materi pembelajaran dengan mudah

Penelitian-penelitian pengembangan *website* menggunakan desain *wix* oleh Rahmawati, Achdiani, and Handayani (2021) dari riset menyebutkan bahwa *website WIX* dinyatakan “sangat layak” oleh pakar media, pakar materi, pakar bahasa, serta dinyatakan layak oleh peserta didik. Hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan setelah memakai *website WIX* sesuai nilai KKM peserta didik. Suanah (2019) juga melakukan penelitian serupa tentang mengenai pengembangan media pembelajaran berbantuan *website wix* tersebut dapat meningkatkan perolehan nilai siswa yang memuaskan. Rohdiani and Rakhmawati (2017) juga menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan *website* valid dimanfaatkan dalam hasil belajar peserta didik dan telah meningkat. Peneliti berharap media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendorong minat siswa agar lebih kreatif dan berwawasan luas serta ada peningkatan di dalam hasil belajar. Berdasarkan masalah dan kajian sudah dilaksanakan sebelumnya, maka akan dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran berbantuan *website* desain *wix* untuk mata pelajaran kearsipan pada kompetensi dasar 3.12 Menerapkan prosedur penyusunan arsip (retensi, pemindahan, pemusnahan). Sesuai dengan latar belakang tersebut, sebagai upaya untuk memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran *blended learning* maka dibuatlah media pembelajaran *website* desain *wix*.

2. Metode

Metode penelitian ialah langkah –langkah yang dipakai oleh peneliti untuk menghimpun data sesuai tujuan penelitian. Pendekatan dalam riset dan pengembangan ini, yaitu R & D (Research and Development). Desain Research and Development dari Borg & Gall. Sugiyono (2017) menyebutkan bahwa terdapat sepuluh langkah model riset dan pengembangan Borg & Gall, yakni 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; 9) Revisi produk; 10) Produksi massal.

Prosedur riset dan pengembangan dilaksanakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berbantuan *website* pada mata pelajaran kearsipan yang terdiri dari sembilan tahap diantaranya 1) Kemampuan serta masalah, pada langkah ini peneliti melakukan pengamatan sert wawancara pada guru mata pelajaran kearsipan kelas X OTP SMK Sooko Mojokerto; 2) Pengumpulan data, peneliti mengumpulkan informasi terkait kompetensi dasar, silabus, RPP, dan materi kearsipan; 3) Desain produk, prosedur ini peneliti merancang blueprint sebagai rancangan terkait desain produk yang akan di ciptakan; 4) Validasi desain,

dilaksanakan oleh ahli media dengan kriteria keahlian dalam bidang media dan memiliki gelar akademik minimal pendidikan S2 sedangkan ahli materi dengan guru kearsipan dengan kriteria memahami kurikulum yang baik dan memiliki pengalaman mengajar minimal 2 tahun; 5) Revisi desain, setelah mendapat penilaian dari pakar media dan pakar materi maka dilaksanakan revisi sesuai masukan validator; 6) Uji coba produk, tahap ini dilaksanakan uji pada kelas kecil sejumlah enam siswa; 7) Revisi produk, peneliti memperbaiki produk dari hasil uji kelas kecil agar produk lebih baik sebelum diuji pada kelompok besar; 8) Uji coba pemakaian, produk diuji cobakan kepada kelompok besar yang berjumlah 33 siswa; 9) Produk akhir, hasil produk setelah diuji cobakan dan direvisi

Jenis data pada riset dan pengembangan ialah data kuantitatif dan kualitatif. Langkah-langkah uji coba, pertama diberikan kepada pakar media dan pakar materi yang telah memenuhi kriteria. Validator tersebut diberikan angket untuk menilai produk. Kedua, dilakukan uji coba kelas kecil yaitu kepada enam peserta didik kelas X OTP SMK PGRI Sooko Mojokerto. Dan ketiga, dilakukan uji pemakaian kepada kelompok besar yang berjumlah 33 peserta didik kelas X OTP SMK PGRI Sooko Mojokerto

Bentuk instrumen pengumpulan data berupa dokumentasi, angket, wawancara, soal pretest dan posttest. Cara mengkaji data terdiri dari analisis kuantitatif atau hasil validasi, analisis kualitatif atau kritik dan saran dari validator, serta analisis data capaian belajar terkait ranah pengetahuan pada pretest dan posttest. Setelah itu, data hasil belajar yang telah didapatkan diukur menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t - test. Kedua uji tersebut dilaksanakan untuk dapat mengetahui beda dari hasil belajar sebelum dan sesudah memakai media.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.1. Potensi dan Masalah

Tahapan potensi dan masalah dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui serta mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di SMK PGRI Sooko yang dilakukan dengan guru kearsipan SMK PGRI Sooko Mojokerto. Dari hasil observasi dan wawancara dapat diidentifikasi bahwa potensi yang ada di sekolah yaitu sebagian besar siswa sudah mengenal teknologi dan internet, serta juga tersedianya fasilitas sekolah seperti komputer, LCD, jaringan internet. Sedangkan permasalahan yang terjadi yaitu belum adanya media berbasis digital yang digunakan siswa sebagai bahan acuan belajar. Permasalahan lain yang ditemukan yaitu masih terdapat siswa yang memiliki nilai dibawah rata-rata atau dibawah KKM, kurangnya bahan ajar interaktif, serta terbarukan, proses pembelajaran yang kurang bervariasi membuat siswa menjadi gampang bosan.

3.1.2. Pengumpulan Data dan Desain Produk

Setelah adanya potensi dan masalah secara faktual, maka pengumpulan data dan informasi dilakukan sebagai bahan perencanaan pembuatan website dengan desain wix. Langkah selanjutnya yaitu perencanaan desain produk dan materi mengenai mata pelajaran yang akan diuji cobakan. Perencanaan produk ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbantuan *website* desain wix. Media tersebut bisa dibuka pada web berikut, <http://s.id/TerasBelajar>. Pengembangan media pembelajaran dapat diakses dengan mudah menggunakan internet. Di dalam *website* tersebut terdapat menu halaman utama bernama teras belajar atau pendahuluan selanjutnya terdapat tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, evaluasi pembelajaran, video pembelajaran, dan profil pengembang. Detail desain media pembelajaran berbantuan *website* desain wix sebagai berikut:



Gambar 1. Media pembelajaran berbantuan website bagian pendahuluan dan tujuan pembelajaran

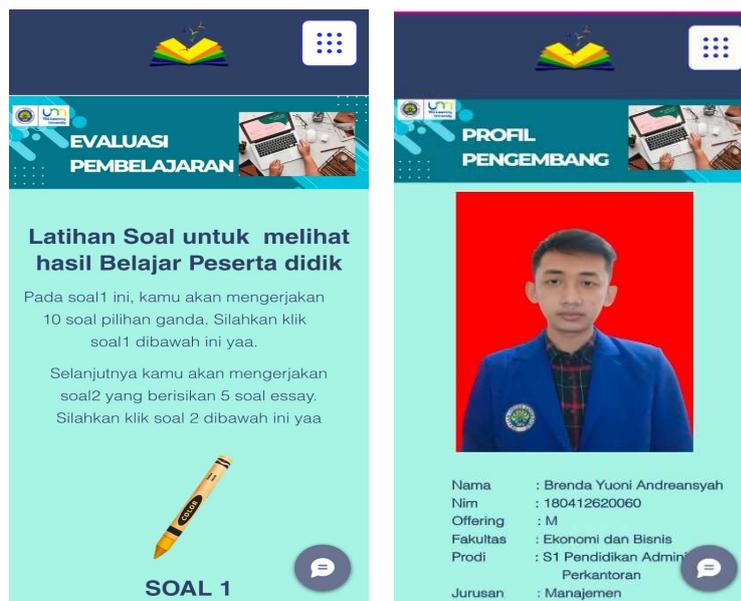
Tampilan tersebut merupakan menu utama yang terdapat pada website. Pada menu tersebut terdapat menu konten pembelajaran yaitu menunjukkan mata pelajaran yang akan digunakan pada website tersebut. Dan di menu tujuan pembelajaran terdapat indikator pencapaian kompetensi yang dimana sudah sesuai dengan KD kearsipan.

Pada menu yang ada didalam website pada Gambar 2 adalah menu tentang materi pembelajaran. Pada menu ini terdapat materi untuk peserta didik sebagai acuan belajar. Materi sudah disusun lengkap sesuai KD kearsipan yang akan dipelajari dan sudah diuji coba melalui ahli materi. Di menu selanjutnya terdapat menu video tentang materi kearsipan yang akan dipelajari. Hal ini akan mengakibatkan siswa mudah mengerti pelajaran yang disampaikan melalui video karena didalamnya terdapat animasi animasi yang menarik sehingga siswa tidak gampang bosan.

Setelah siswa memahami dari isi materi yang dibaca melalui website pada menu materi dan memahami materi yang disampaikan lewat video, kemudian beralih ke menu evaluasi pembelajaran. Di menu pada Gambar 3 terdapat 2 soal yang nantinya akan diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui dan mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media website. Soal ini berisi sepuluh pilihan ganda dan lima soal uraian. Pada menu selanjutnya yaitu profil pengembang. Disini peneliti mencantumkan profil pengembang diantaranya yaitu nama, nim, fakultas, prodi, Jurusan, dll.



Gambar 2. Media pembelajaran berbantuan website bagian materi dan video pembelajaran



Gambar 3. Media pembelajaran berbantuan website bagian evaluasi dan profil pengembang

3.1.3. Validasi Desain

Langkah selanjutnya setelah media pembelajaran didesain adalah dilakukan validasi kepada ahli media, ahli materi, dan uji coba pada pengguna. Penilaian pakar media dan materi yang telah dilakukan pada tanggal 23 Mei 2022 dengan dosen FEB Universitas Negeri Malang dengan kriteria keahlian dalam bidang media dan memiliki gelar akademik minimal pendidikan S2. Validasi tersebut tentang media berbantuan website apakah sudah layak

digunakan untuk kegiatan pembelajaran atau belum. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 1

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Jumlah Soal	Σx	Σxi
1.	Kemudahan penggunaan	4	15	16
2.	Kebahasaan	3	12	12
3.	Sajian desain	5	19	20
	Total	12	46	48
	Rata - Rata			95,8%

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100 \% \\ &= \frac{46}{48} \times 100 \% \\ &= 95,8 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh hasil bahwa validasi media senilai 95,8% dengan kategori sangat valid dan sangat layak sesuai dengan kriteria kevalidan dan kelayakan media. Sedangkan validasi ahli materi telah dilakukan dengan guru mata pelajaran kearsipan kelas X OTP SMK PGRI Sooko Mojokerjo dengan kriteria memahami kurikulum yang baik dan memiliki pengalaman mengajar minimal 2 tahun. Hasil validasi tersebut terdapat 15 unsur penilaian yang ada dalam instrumen terdapat 2 nilai 3 (valid) dan 13 nilai 4 (sangat valid). Validasi materi dilihat dalam Tabel 2

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Soal	Σx	Σxi
1.	Relevansi	5	18	20
2.	Keakuratan Materi	4	16	16
3.	Ketepatan	3	12	12
4.	Sajian	3	12	12
	Total		58	60
	Rata - rata			96%

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100 \% \\ &= \frac{58}{60} \times 100 \% \\ &= 96 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil bahwa validasi materi sebesar 96% dengan kategori sangat valid dan sangat layak sesuai dengan kriteria kevalidan dan kelayakan materi. Selanjutnya hasil respon angket dari siswa berdasarkan uji terbatas (kelas kecil) dilakukan 31 Mei 2022 pada 6 peserta didik kelas X OTP SMK PGRI Sooko Mojokerto dengan kriteria 2 kemampuan peserta didik terendah, 2 kemampuan sedang, dan 2 kemampuan peserta didik tinggi. Uji coba terbatas dilakukan secara offline di kelas. Hasil uji coba diperoleh 11 unsur penilaian mendapatkan skor 3 (valid), dan 67 unsur penilaian mendapatkan skor 4 (sangat valid).

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) pemberian animasi yang menarik; (3) penambahan profil pengembang; (4) penggunaan kalimat yang mudah dipahami

3.1.5. Uji Coba Awal

Setelah proses revisi dari hasil uji kelayakan selesai dilaksanakan maka selanjutnya dapat dilaksanakan uji coba awal pada kelompok kecil. Tahap uji coba awal melibatkan 6 siswa dengan kemampuan dan hasil belajar yang berbeda. Hasil uji coba produk dapat dilihat dari Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Uji Coba Produk

No	Aspek	Jumlah Soal	Σx	Σxi
1.	Kelayakan produk	4	93	96
2.	Kebahasaan	3	68	72
3.	Sajian	6	140	144
	Total	12	301	312
	Rata - Rata			96%

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{x}{xi} \times 100 \% \\ &= \frac{301}{312} \times 100 \% \\ &= 96 \% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 3 diperoleh hasil bahwa angket respon peserta didik pada uji coba produk sebesar 96% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran website yang dikembangkan mendapat kategori sangat valid dan sangat layak.

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 ujicoba pada subjek penelitian yang lebih luas atau kelompok besar. Hasil revisi produk berupa kerapian dan pemahaman kalimat yang mudah dipahami.

3.1.7. Uji Coba Pemakaian

Produk akhir dari media pembelajaran berbantuan *website* digunakan untuk uji coba pemakaian ke kelompok besar yaitu siswa kelas X OTP dengan jumlah 33 siswa. Dari hasil uji coba pemakaian yang dilakukan diperoleh rata-rata hasil post test yaitu sebesar 86,5 dibandingkan dengan pretest hanya diperoleh dengan nilai rata-rata sebesar 66,9. Dari hasil ini media pembelajaran website dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah mengetahui data hasil belajar siswa kemudian dilakukan uji normalitas melalui SPSS guna mengetahui data yang telah diperoleh apakah telah berdistribusi normal. Data hasil uji normalitas pada Tabel 4.

Uji normalitas pada kolom *Shapiro-Wilk* di atas menunjukkan data nilai kelas pretest dan kelas posttest mempunyai nilai signifikan $> 0,05$ yaitu 0,183 untuk kelas pre test. Sedangkan 0,145 untuk kelas post test. Dari kedua nilai tersebut didapatkan kesimpulan, yaitu hasil belajar pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro- Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRE TEST	.112	33	.200	.955	33	.183
POST TEST	.183	33	.007	.951	33	.145

(Sumber: Data Hasil Uji Normalitas SPSS, 2022)

Setelah itu, dilaksanakan uji *paired sample t - test* antara pretest dan posttest untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Data hasil uji Paired Sample T-Test diperoleh hasil pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T - Test

Paired Sample T - Test								
Pre test - post test	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
	-	11.1546	1.9417	-	-	-	3	.000
	19.6363	5	7	23.5916	15.6811	10.11	2	
	6			3	0	3		

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

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

- a) Apabila angka signifikansi *sig (2-tailed) > 0,05* maka dapat dinyatakan H_0 diterima dan H_a ditolak, memiliki arti tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran berbantuan *website*
- b) Apabila angka signifikansi *sig (2-tailed) ≤ 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 berbantuan *website*

Diketahui pada tabel *paired sample t-test* pada nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka sebagaimana ketentuan pengambilan keputusan pada uji *paired sample t - test* sehingga diperoleh kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran berbantuan *website*

3.2. Pembahasan

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media cetak sekarang beralih memakai media pembelajaran berbantuan *website*. Media ini dapat membantu terlaksananya kegiatan pembelajaran, guna meningkatkan hasil belajar, melatih kemandirian siswa, dan menambah semangat peserta didik untuk belajar tanpa harus menggunakan buku cetak yang tebal. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan tanpa mendownload aplikasi tetapi harus terhubung dengan internet.

Riset ini menghasilkan produk media pembelajaran berbantuan *website* desain *wix* pada mata pelajaran kearsipan kompetensi dasar 3.12 Menerapkan prosedur penyusunan arsip (retensi, pemindahan, pemusnahan). Media pembelajaran dikembangkan guna meningkatkan

hasil belajar peserta didik ranah kognitif. Media belajar ini dibuat dengan berbantuan *website* karena praktis dapat disesuaikan dengan kompetensi dasar yang digunakan. Dalam media tersebut terdapat materi, soal – soal, video belajar, dan evaluasi belajar. Hal ini selaras dengan penelitian Rohdiani and Rakhmawati (2017); Syaiful, Wahid, and Ega (2019); Widiyaningtyas and Widiatmoko (2020); Desy & Setyoko, (2018) yang menjelaskan bahwa produk yang diciptakan peneliti berupa media pembelajaran berbantuan *website*.

Kelayakan produk berbantuan *website* telah melewati uji penilaian oleh pakar media dan pakar materi serta uji coba terhadap kelompok kecil berjumlah enam orang. Hasil kuantitatif yang didapatkan dari pakar media sebesar 95,8% ketegori kriteria "sangat valid" yang bermakna bahwa media pembelajaran berbantuan *website* layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran offline maupun online. Hasil kuantitatif yang didapatkan dari pakar materi sebesar 96%. Hal ini selaras dengan penelitian Amri, (2019); Rahman, (2021); Rohdiani and Rakhmawati (2017); Rozi et al., (2019) yang menyatakan media pembelajara berbasis *website* yang telah dikembangkan terbukti valid berdasarkan uji yang dilakukan.

Media pembelajaran berbantuan *website* dapat meningkatkan ranah kognitif siswa. Hal ini selaras dengan rata – rata hasil post test lebih memuaskan dibanding hasil pre test. Hasil belajar peserta didik juga diuji menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t - test*. Berdasarkan uji normalitas didapatkan data berdistribusi normal dan uji *paired sample t-test* dapat menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang berarti ada perbedaan antara hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi media pembelajaran berbantuan *website*. Dari selisih capaian belajar siswa diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbantuan *website* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Hal ini selaras dengan riset Rahayu, Sapoetra, Suswanto & Sari, (2017) yang menyatakan media pembelajaran *website* mampu meningkatkan ranah kognitif pada hasil belajar peserta didik

4. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran berbantuan *website* desain *wix* yang dihasilkan oleh peneliti telah valid dengan langkah – langkah penelitian. Media pembelajaran tersebut dirancang untuk kelas X OTP mapel kearsipan SMK PGRI Sooko Mojokerto. Hasil validasi media pembelajaran berbantuan *website* desain *wix* mendapatkan nilai rata – rata dari para pakar sebesar 95% yang dapat dikatakan sangat layak. Hasil persentase dari pakar media diperoleh nilai sebesar 95% dan dari pakar materi diperoleh nilai sebesar 96%, maka disimpulkan terkait media pembelajaran yang telah didesain dinyatakan baik. Sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. sedangkan hasil uji kelompok kecil mendapat data sebesar 96%, maka produk media pembelajaran dinyatakan sangat baik. Data hasil belajar pretest dan posttest dalam uji kelompok besar pada ranah kognitif ada selisih hasil capaian peserta didik sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran *website* desain *wix*. Hasil dari belajar siswa telah di uji memakai uji normalitas dan *paired sample t - test*. Dengan demikian media pembelajaran berbantuan *website* desain *wix* dapat diterapkan untuk kegiatan belajar mengajar sehingga memudahkan guru dan peserta didik. Saran untuk pemanfaatan produk pembelajaran berbantuan *website* desain *wix* sebaiknya peserta didik bisa lebih memahami materi karena di dalam *website* desain *wix* ini sudah disediakan beberapa fitur tentang materi yang akan dipelajari, kemudian terdapat juga video tentang pembelajaran. Tidak lupa kuis atau tugas evaluasi juga terdapat pada fitur di *website* desain *wix* ini. Selain itu *website* juga terbukti efektif dan praktis sebagai media pembelajaran karena mudah didapatkan melalui *smartphone* serta terdapat koneksi internet.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih pada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Malang yang sudah mendukung selesainya penyusunan artikel ini. Selain itu, peneliti tak lupa mengucapkan terima kasih pada SMK PGRI Sooko Mojokerto yang telah memberi izin penelitian sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran berbantuan *website* desain *wix*

Daftar Rujukan

- Abdullah, M. (2015). *Metode penelitian kuantitatif*. Aswaja pressindo.
- Amri, I. (2019). *Pengembangan media pembelajaran E-learning berbasis web untuk mata kuliah pendahuluan fisika inti. 1*, 25–35.
- Basuki, A., Churiyah, M., Dharma, B. A., & Sakdiyyah, D. A. (2021). *Pelatihan virtual office di era 4. 0 bagi guru SMK administrasi. 10(02)*, 256–265.
- Desy, R., & Setyoko, S. (2018). Pengembangan pembelajaran blended learning berbasis website di program studi pendidikan biologi Universitas Samudra. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(3), 346–350. <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i3.7902>
- Iswanto, E., Sumiharsono, R., & Hidayat, S. (2019). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint dan buku teks terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam (IPA) materi tata surya siswa kelas VI semester ganjil*.
- Nofyat. (2018). Sistem informasi pengaduan pelanggan air berbasis website pada PDAM Kota Ternate. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 3(1). <https://doi.org/10.36549/ijis.v3i1.37>
- Rahman, K. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk mata pelajaran programmable logic controller (plc) pada SMK darussalam makassar. *Jurnal Inspiration*, 06(02), 13.
- Rahmawati, R., Achdiani, Y., & Handayani, M. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website Wix pada mata pelajaran produksi pengolahan hasil nabati di SMKN 2 Cilaku Cianjur. *Edufortech*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/edufortech.v6i2.39293>
- Rohdiani, F., & Rakhmawati, L. (2017). Pengembangan pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran dasar elektronika di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 105–110.
- Rozi, F., Listiawan, T., & Hasyim, Y. (2019). Pengembangan website dan sistem informasi desa di kabupaten Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 2(2), 107–112. <https://doi.org/10.29100/jipi.v2i2.366>
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- 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>
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode penelitian pendidikan*.
- Syaiful, R., Wahid, M., & Ega, T. B. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis website pada proses pembelajaran produktif di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 137–145.
- Widiyaningtyas, T., & Widiatmoko, A. (2020). Media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran kimia. *Jurnal Teknologi*, 21, 47–51.