

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web Learning dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa SMK

Agitsni Zannubah Afkarina*, Arie Eko Cahyono, Moh. Usman Kurniawan

Universitas PGRI Argopuro Jember, Jl. Jawa No.10, Jember, Jawa Timur, 68121, Indonesia

*Penulis korespondensi, email: agitsniafka@gmail.com,

doi: 10.17977/um065.v5.i6.2025.3

Riwayat artikel

Diajukan: 6 Mei 2025

Direvisi: 19 Mei 2025

Diterima: 20 Mei 2025

Diterbitkan: 22 Mei 2025

Kata kunci

Media pembelajaran

Minat dan motivasi belajar

Web learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis web learning dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa SMK. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya partisipasi siswa dan pemahaman materi yang kompleks. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan tiga siklus, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat dan motivasi belajar siswa, dengan 74,2% siswa mencapai ketuntasan belajar pada siklus III. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *web learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

1. Pendahuluan

Dalam lima tahun terakhir, pembelajaran modern telah mengalami transformasi signifikan melalui penerapan *blended learning*, yaitu penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan berani. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pembelajaran, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan akses digital yang lebih luas, siswa dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka (Utomo et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa *blended learning* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode tradisional.

Salah satu bentuk *blended learning* yang banyak digunakan saat ini adalah *web learning*. Pembelajaran memungkinkan interaksi, yaitu pemanfaatan platform berbasis web untuk mendukung proses belajar mengajar. Pembelajaran web memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa melalui akses terhadap materi, tugas, serta media pembelajaran secara berani (Saputri & Hannah, 2021). Menurut Awalia et al. (2021), media pembelajaran modern seperti *web learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

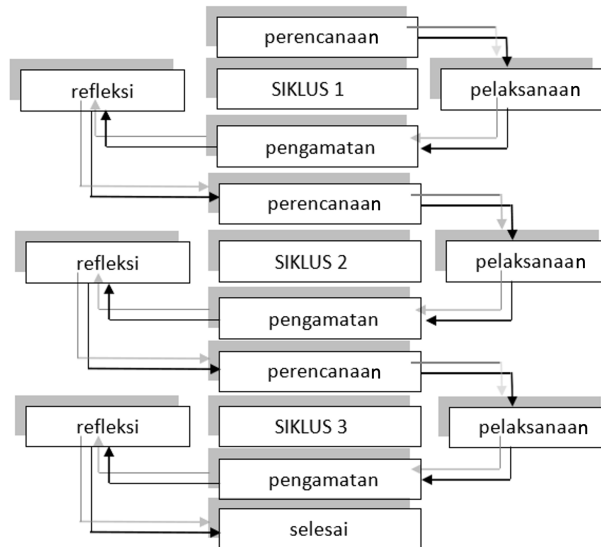
Meskipun memiliki potensi besar, penerapan media pembelajaran berbasis web di SMK Kartini Jember khususnya di kelas XI Bisnis Digital 3 masih belum optimal. Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode tradisional dan pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis web masih minim. Salah satu contoh penerapan *blended learning* adalah penggunaan aplikasi digital untuk praktik setelah memproses materi secara langsung oleh guru. Namun, antarmuka aplikasi yang kurang intuitif dan keterbatasan akses internet menjadi hambatan utama. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa, kurangnya motivasi belajar, dan terbatasnya pemahaman terhadap materi, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan praktik digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi *web learning* dan implementasinya di lapangan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan pelatihan bagi guru dan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis web, peningkatan infrastruktur pendukung, serta pengembangan modul digital yang lebih interaktif. Inovasi dalam pembelajaran diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital saat ini. Penelitian oleh Sumarni et al. (2020) menunjukkan bahwa penerapan metode inovatif seperti *blended learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan pula pada pembelajaran di SMKN 1 Mojokerto yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran *blended learning* mampu mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran berbasis *web learning* di SMK Kartini Jember kelas XI Bisnis Digital 3, serta mengidentifikasi cara-cara untuk meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar, dan hasil akademik mereka. Melalui pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan teknologi yang mendukung diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan responsif terhadap tantangan era digital.

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas XI Bisnis Digital 3 di SMK Kartini Jember melalui penerapan media pembelajaran berbasis *web learning*. Dalam penelitian ini menggunakan kurang lebih tiga siklus yakni dalam siklus terbagi menjadi empat bagian yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi atau evaluasi tindakan, dan tahap refleksi tindakan (Gambar 1).



Gambar 1. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Pada tahap awal, akan dilakukan analisis deskriptif untuk mengukur aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Data ini dapat diperoleh melalui observasi langsung. Metode penghitungan dapat dilakukan dengan menggunakan skor untuk mengukur keaktifan siswa skor 1 (tidak aktif) skor 5 (sangat aktif), (Simamora, 2022).

Beberapa indikator yang dapat dianalisis, menurut Baharudin (2020) meliputi:

- a. Minat belajar dengan indikator: (1) Siswa menunjukkan antusiasme ketika belajar. (2) Siswa tidak mudah teralihkan oleh hal lain selama. (3) Proses belajar. (4) Siswa berpartisipasi dalam diskusi atau tanya jawab di kelas.
- b. Motivasi belajar dengan indikator: (1) Siswa berusaha untuk terus meningkatkan prestasi akademik. (2) Siswa menunjukkan keseriusan dan kedisiplinan dalam belajar. (3) Siswa mengerjakan tugas sampai selesai

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini: (1) lembar observasi aktifitas siswa, yang mengamati siswa selama proses pembelajaran (2) tes belajar kognitif siswa. Kuesioner yang diberikan untuk siswa terdiri dari 25 pertanyaan untuk mengukur minat dan motivasi belajar siswa.

Rumus Penilaian Minat Siswa, Rentang Kategori Minat, (Body, 2020):

$$\text{Rentang Minat} = \frac{\text{skor maksimal} - \text{skor minimal}}{K} \quad (1)$$

Keterangan:

Skor Maksimal = 80

Skor Minimal = 20

K = Jumlah rentang katagori minat (3 untuk kategori tinggi, sedang, rendah)

Klarifikasi Minat:

Minat Tinggi: 60 – 80

Minat Sedang: 40 – 59

Minat Rendah: 20 – 39

Setelah mendapatkan skor minat, gunakan rumus berikut untuk menghitung persentase motivasi belajar :

$$X = \frac{\Sigma X}{Y} \times 100 \quad (2)$$

Keterangan:

X: Persentase motivasi belajar

Y: Skor maksimal

ΣX: Total skor

Hasil analisis dapat dibagi menjadi beberapa kategori motivasi belajar sesuai dengan tingkat persentase yang ditentukan (Qurani, 2024).

Tabel 1. Kategori Motivasi Belajar

No	Persentase	Kategori Minat dan Motivasi Belajar
1	80% - 100%	Sangat Baik
2	70% - 79%	Baik Sekali
3	55% - 69%	Cukup Baik
4	40% - 54%	Kurang Baik
5	Di bawah 39%	Sangat Kurang

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Data Minat dan Motivasi Siswa Siklus 1

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran berbasis web learning dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas XI Bisnis Digital 3 SMK Kartini Jember. Berdasarkan analisis data meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada siklus I yang dilaksanakan 1 kali pertemuan, dengan pembahasan materi Produksi Konten Digital. Maka diperoleh hasil tes pada siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus 1

No	Rentang Nilai	Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Rata-rata
1	80 – 100	Sangat Baik	3 siswa	9,67%
2	70 – 79	Baik Sekali	8 siswa	25,8%
3	55 – 69	Cukup Baik	5 siswa	16,13%
4	40 – 54	Kurang Baik	9 siswa	29,05%
5	0 < 39	Sangat Kurang	6 siswa	19,35%
	Total		31 siswa	100,00%

Berdasarkan Tabel 2 di atas pada siklus I, diperoleh data motivasi dari hasil belajar dengan kategori individu sebagai berikut. 3 orang siswa (9,67%) memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, 8 siswa (25,8%) memperoleh nilai dengan kategori baik sekali, 5 siswa (16,13%) memperoleh nilai dengan kategori cukup baik, 9 siswa (29,05%) memperoleh nilai dengan kategori kurang baik, 6 siswa (19,35%) memperoleh nilai dengan kategori sangat kurang.

3.2. Data Minat dan Motivasi Siswa Siklus 2

Sejalan dengan tujuan dari penelitian ini, harapan utama pada pelaksanaan siklus 2 adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus 1, capaian belajar siswa masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa siswa tampak kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, dan hasil evaluasi menunjukkan bahwa masih terdapat 15 siswa yang belum mencapai standar ketuntasan belajar. Oleh karena itu, sangat diperlukan upaya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran di siklus berikutnya agar hasil yang diperoleh bisa lebih optimal. Melihat berbagai tantangan yang muncul pada siklus 1, perbaikan pada siklus 2 menjadi langkah penting. Adapun data mengenai hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran diperbaiki terutama dalam materi produksi konten digital disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Tes Siklus 2

No	Rentang Nilai	Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Presentase Rata-rata
1	80 - 100	Sangat Baik	7 siswa	22,58%
2	70 - 79	Baik Sekali	6 siswa	19,35%
3	55 - 69	Cukup Baik	8 siswa	25,82%
4	40 - 54	Kurang Baik	7 siswa	22,58%
5	0 < 39	Sangat Kurang	3 siswa	9,67%
Total			31 siswa	100,00%

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh data motivasi dari hasil belajar dengan kategori individu sebagai berikut. 7 orang siswa (22,58%) memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, 6 siswa (19,35%) memperoleh nilai dengan kategori baik sekali, 8 siswa (25,82%) memperoleh nilai dengan kategori cukup baik, 7 siswa (22,58%) memperoleh nilai dengan kategori kurang baik, 3 siswa (9,67%) memperoleh nilai dengan kategori sangat kurang.

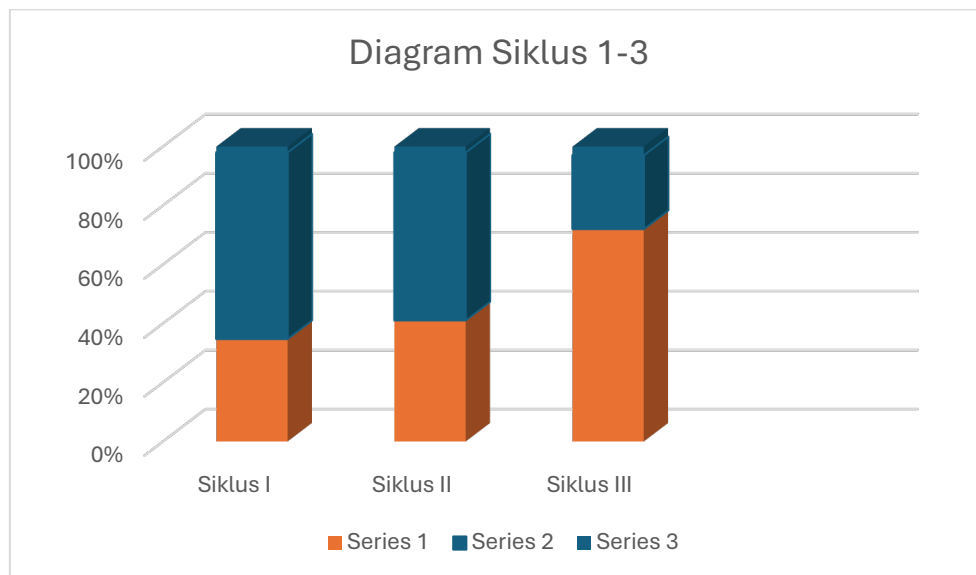
3.3. Data Minat dan Motivasi Siswa Siklus 3

Untuk mencapai hasil penelitian yang lebih maksimal, diperlukan pelaksanaan siklus 3 sebagai tahap penyempurnaan. Setelah dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi produksi konten digital, data mengenai hasil belajar siswa pada siklus 3 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Tes Siklus 3

No	Rentang Nilai	Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Presentase Rata-rata
1	80 - 100	Sangat Baik	15 siswa	48,4%
2	70 - 79	Baik Sekali	8 siswa	25,8%
3	55 - 69	Cukup Baik	5 siswa	16,13%
4	40 - 54	Kurang Baik	3 siswa	9,67%
5	0 < 39	Sangat Kurang	0 siswa	0%
Total			31 siswa	100,00%

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh data motivasi dari hasil belajar dengan kategori individu sebagai berikut. 15 orang siswa (48,4%) memperoleh nilai dengan kategori sangat baik, 8 siswa (25,8%) memperoleh nilai dengan kategori baik sekali, 5 siswa (16,13%) memperoleh nilai dengan kategori cukup baik, 3 siswa (9,67%) memperoleh nilai dengan kategori kurang baik, 0 siswa (0%) memperoleh nilai dengan kategori sangat kurang.



Gambar 2. Data Statistik Perbandingan Hasil Antar-Siklus

Berdasarkan Gambar 2 yang menunjukkan hasil evaluasi dari Siklus 1, 2, dan 3, berikut adalah perbandingan persentase hasil belajar siswa pada setiap siklus.

- a. Siklus 1 menunjukkan hasil awal yang baik dengan persentase 64%, tetapi masih perlu perbaikan.
- b. Siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan menjadi 75%, menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan mulai memberikan dampak positif.

- c. Siklus 3 menunjukkan hasil tertinggi dengan 85%, yang menandakan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang lebih baik telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara konsisten.

Dengan data ini, terlihat bahwa penerapan metode yang lebih interaktif dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dari waktu ke waktu.

3.4. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui tiga siklus, penerapan media pembelajaran berbasis *web learning* terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekaligus membangkitkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Pada pelaksanaan Siklus I, media ini sudah mulai menunjukkan efektivitasnya, namun masih ditemui beberapa kendala yang menghambat keberhasilannya secara menyeluruh. Salah satu tantangan utama adalah masih adanya siswa yang belum memahami cara menggunakan *web learning* dengan baik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 15 siswa belum mencapai standar ketuntasan belajar, dengan tingkat ketuntasan baru mencapai 35,47% (11 siswa).

Peningkatan hasil belajar pada Siklus II disebabkan oleh beberapa perbaikan disebabkan oleh beberapa perbaikan tindakan, antara lain: pendampingan lebih intensif bagi siswa yang mengalami kesulitan teknis, penyederhanaan antarmuka *web learning*, serta penambahan sesi orientasi penggunaan media sebelum pembelajaran dimulai. Perhatian khusus diberikan kepada siswa yang masih mengalami kendala dalam mengakses dan memahami materi pembelajaran melalui platform *web*. Upaya ini menghasilkan hasil dengan peningkatan ketuntasan belajar menjadi 41,93% (13 siswa).

Pada Siklus III, terjadi peningkatan yang signifikan dengan tingkat ketuntasan mencapai 74,2% (23 siswa). Keberhasilan ini tidak lepas dari beberapa faktor kunci, di antaranya: pengembangan konten pembelajaran yang lebih interaktif, seperti penambahan kuis online, video pembelajaran, dan latihan berbasis proyek kecil, serta peningkatan keterlibatan siswa melalui diskusi kelompok berbasis berani. Selain itu, guru mulai memanfaatkan fitur-fitur evaluasi otomatis yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang pada gilirannya mempercepat proses pemahaman dan perbaikan belajar secara mandiri.

Pembelajaran berbasis *web learning* kini menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Keunggulan utama dari model pembelajaran ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara interaktif dan menarik, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi game edukatif, telah terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka (Pratama et al., 2019; Rozi & Khomsatun, 2019). Dengan pendekatan ini, siswa terdorong untuk lebih aktif dalam berdiskusi serta menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh (Arifin, 2019) memang mengkaji pengaruh *mobile learning* terhadap motivasi siswa terhadap motivasi belajar siswa, namun belum secara eksplisit membahas aspek minat belajar serta terbatas pada penggunaan aplikasi berbasis *mobile*. Sementara itu, penelitian ini memiliki kekhasan tersendiri karena menggunakan media berbasis *web* sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, berbeda dengan penelitian (Komang, 2024) yang hanya melakukan dua kali uji coba, penelitian ini menerapkan tiga siklus tindakan sebagai langkah penyempurnaan untuk memperoleh hasil yang lebih optimal. Sehingga dari uji coba ketiga siklus tersebut, pembelajaran menggunakan media *web learning* dapat disimpulkan dapat meningkatkan minat dan motivasi melalui hasil belajar. Hal ini sejalan dengan temuan (Rahmawati, 2020), yang menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara motivasi dan hasil belajar siswa semakin rendah motivasi belajar, maka semakin rendah pula pencapaian hasil belajar mereka.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *web learning* efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Efektivitas ini tercermin dari adanya peningkatan hasil belajar pada setiap siklus yang dilakukan. Pada siklus I, rata-rata penguasaan materi masih rendah, dengan hanya 11 siswa (35,47%) yang mencapai ketuntasan, sementara 20 siswa (64,53%) belum tuntas. Memasuki siklus II, terjadi peningkatan yang cukup baik, di mana 13 siswa (41,93%) berhasil mencapai ketuntasan, meskipun masih ada 18 siswa (58,07%) yang belum memenuhi standar. Peningkatan yang paling signifikan terjadi pada siklus III, dengan 23 siswa (74,2%) yang berhasil tuntas, dan hanya 8 siswa (25,8%) yang masih belum tuntas. Dengan demikian, penerapan media *web learning* dalam proses pembelajaran tidak hanya mampu membantu siswa memahami materi lebih baik, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar secara keseluruhan.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Daftar Rujukan

- Arifin, I. N. (2019). *Pengaruh aplikasi mobile learning pada motivasi belajar*.
- Awalia, L., Pratiwi, I., & Kironoratri, L. (2021). Analisis penggunaan aplikasi pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa di Desa Karangmalang. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3940–3949. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1354>
- Baharudin. (2020). Unsur-unsur minat belajar. *Jurnal Pendidikan*, 120, 45–53.
- Jaya, I. K. G. P., & Indrayani, L. (2021). Penerapan model pembelajaran learning cycle 5e dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Ekuitas: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 34–43.
- Pratama, L., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta Lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Qurani, N. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X SMA pada mata pelajaran matematika melalui pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL). *Global Journal Education and Humanity*. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjeh/article/download/2109/1192/>
- Rozi, F., & Khomsatun, K. (2019). Rancang bangun game edukasi pengenalan warna untuk pendidikan anak usia dini menggunakan Adobe Flash berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(1), 12–20. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i1.781>
- Saputri, N. A. O., & Hannah, M. P. (2021). Analisis efektivitas penggunaan web-based learning pada mata kuliah praktikum struktur data. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*, 8(2), 69–77.
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, bias penggunaan dan jalan keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 120, 84–93. <https://www.researchgate.net/publication/376004584>
- Sumarni, R., Bhakti, Y., Astuti, I., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). Analisis kebutuhan guru SMP mengenai metode pembelajaran flipped classroom. *Orbita: Jurnal Kajian Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 236–245. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.3168>
- Utomo, S., Iriani, A., & Satyawati, S. (2022). Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 5(2), 353–360. <https://doi.org/10.24176/jpp.v5i2.8289>
- Wijayanti, N., & Widodo, S. A. (2021). Studi korelasi motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika selama daring. *Journal of Instructional Mathematics*, 2(1), 1–9.