

**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)**

**Andi Darussalam**

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas  
Negeri Surabaya, Ketintang, Surabaya 60231. Telepon: (031) 8285362, 8299945

E-mail : [andid4rus@gmail.com](mailto:andid4rus@gmail.com)

**ABSTRAK**

The purpose of this study was to determine the feasibility of developing an interactive web-based learning media so as to produce a product in the form of an interactive web-based learning media and How to increase motivation to learn in learning using interactive web-based learning media on the subject of online marketing website designing sub competence base class X TN N 2 Nganjuk. The method used in this research is the development and quantitative methods. Development model used is the model development by Thiagarajan ie 4D models (four D Models) consisting of: Define, Design, Develop and Disseminate procedure used only until the Develop. Data obtained using interview techniques and distributing questionnaires to students of class X TN SMKN 2 Nganjuk.

The result of this research is a web learning media (blogs) is very suitable to be used in learning activities because the overall average percentage of 96% and 82% by media expert and expert material. Student responses in a limited test cobe obtain an overall average percentage of 95%. Media that has been developed by researchers can increase students' motivation after using instructional media web (blogs) on the subject of online marketing website designing sub competence base in class X TN N 2 Nganjuk by 76%, whereas prior to using the media by 61%.

Keywords : Development Learning, Media Web-Based interactive, Learning Motivation

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis website interaktif sehingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis website interaktif dan bagaimana peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis website interaktif pada mata pelajaran pemasaran online sub kompetensi dasar merancang website dikelas X TN SMKN 2 Nganjuk. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan dan kuantitatif. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan menurut Thiagarajan yaitu model 4D (four D Models. Data yang diperoleh menggunakan tehnik wawancara dan menyebarkan angket kepada siswa kelas X TN SMKN 2 Nganjuk.

Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran web (blog) sudah sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena presentase rata-rata keseluruhan 96% dan 82% oleh ahli media dan ahli materi. Respon siswa dalam uji cobe terbatas mendapatkan presentase rata-rata keseluruhan 95%. Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran web (blog) pada mata pelajaran pemasaran online sub kompetensi dasar merancang website di kelas X TN SMKN 2 Nganjuk sebesar 76%, sedangkan sebelum menggunakan media sebesar 61%.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Pembelajaran web interaktif, dan Motivasi Belajar

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perubahan. Salah satu perubahan pendidikan yang terus-menerus dilakukan oleh pemerintah adalah perubahan kurikulum. Awal tahun ajaran baru 2013/2014, pendidikan di Indonesia tengah menerapkan kurikulum 2013. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik. Adanya pendekatan tersebut juga tidak lepas dari peran media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran diantaranya adalah media pembelajaran menggunakan media website. Dengan pemakaian media pembelajaran menggunakan media website dapat megurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan dapat juga membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru Tata Niaga SMKN 2 Nganjuk, menyatakan bahwa media pembelajaran yang sering digunakan untuk menyampaikan materi adalah media *power point*. Observasi awal peneliti terhadap siswa kelas X TN 2 di SMKN 2 Nganjuk, diperoleh hasil bahwa 67% siswa dikelas tersebut menyatakan tampilan media *power point* yang digunakan oleh guru kurang menarik dan membosankan sehingga membuat siswa kurang termotivasi belajar. Didapatkan juga bahwa sebanyak 72% siswa menyatakan bahwa mata pelajaran pemasaran online merupakan mata pelajaran yang cukup sulit dan 75% siswa merasa kesulitan dalam memahami materi merancang website. Kesulitan tersebut dikarenakan mata pelajaran ini termasuk mata pelajaran baru dan banyak beberapa istilah bahasa pemograman yang masih belum dimengerti. Selain itu, karena mata pelajaran pemasaran online itu merupakan sebagian besar untuk praktek, sehingga memerlukan ketrampilan dalam mempraktekkan.

Melihat permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya inovasi guru dalam memberikan media pembelajaran yang menarik, membangkitkan motivasi belajar siswa serta membuat siswa bisa menerima, memahami, dan mengerti materi pembelajaran yang diberikan guru dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran

diantaranya adalah media pembelajaran menggunakan media website. Khan dalam Herman Dwi Surjono (2003) mendefinisikan pengajaran berbasis web sebagai program pengajaran berbasis hypermedia yang memanfaatkan atribut dan sumber daya World Wide Web (WWW) untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa termotivasi dalam melakukan pembelajaran.

SMK Negeri 2 Nganjuk merupakan SMK favorit di Nganjuk yang menerapkan kurikulum 2013. Diketahui bahwa fasilitas di SMKN 2 Nganjuk sudah memadai, diantaranya terdapat LCD disetiap kelas, memiliki laboratorium Tata Niaga. Selain itu, banyak juga siswa yang membawa laptop atau *notebook* kesekolah dan pada siswa kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sudah mengenal tentang website, mereka menghabiskan sebagian waktunya pada saat menggunakan internet untuk membuka sebuah situs website. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran web ini, diharapkan siswa tidak bosan dan termotivasi untuk belajar sehingga lebih mudah untuk memahami materi tersebut.

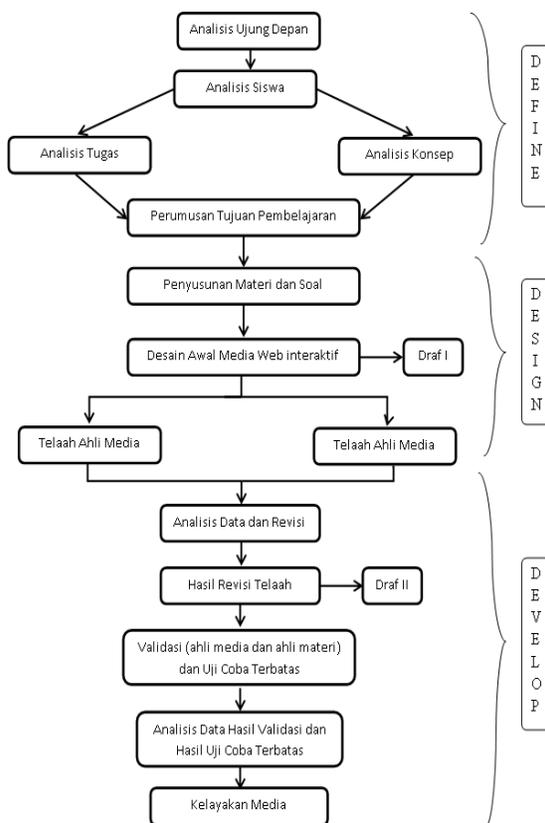
Pentingnya penggunaan media pembelajaran website ini pada mata pelajaran pemasaran online sub kompetensi dasar merancang website dikarenakan media pembelajaran website ini mempunyai beberapa kelebihan bagi siswa yaitu dengan menggunakan media website ini 1) siswa dalam melakukan belajar sendiri dapat melakukannya secara cepat, sehingga akan meningkatkan dan memperluas pengetahuan, belajar berinteraksi, dan mengembangkan kemampuan dalam membuat website, 2) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain, 3) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran khususnya mata pelajaran pemasaran online sub kompetensi dasar merancang website.

Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis website ini didasarkan jurnal penelitian Wijaya (2008) yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran *e-Learning* Berbasis Web dengan

Prinsip *e-Pedagogy* dalam Meningkatkan Hasil Belajar”. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa hasil pengujian efektifitas model menunjukkan bahwa model pembelajaran *e-learning* berbasis *web* dengan prinsip *e-pedagogy* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi mata pelajaran ekonomi dengan lebih baik yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar yang dicapai.

## METODE PENGEMBANGAN

Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan menurut Thiagarajan yaitu model 4D (four D Models) yang terdiri dari : tahap pendefinisian (Define), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Develop), dan tahap penyebaran (Disseminate) (Trianto, 2009:189). Pengembangan ini hanya sampai tahap pengembangan, maka tahap keempat tidak dilakukan. Adapun prosedur pengembangan yang akan dilakukan seperti gambar berikut :



Gambar 1: Skema Pengembangan Media Pembelajaran Website Interaktif dengan Modifikasi Four-D Models

Gambar diatas menjelaskan prosedur yang dilaksanakan dalam mengembangkan multimedia interaktif. Pada gambar tersebut terbagi menjadi 3 tahapan proses pengembangan yaitu tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini terdiri dari 1 ahli media, 2 ahli materi dan 20 siswa kelas X AK 1 SMKN 2 Buduran. Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif yang didapatkan dari hasil telaah media berupa angket telaah oleh ahli materi dan ahli media, dan data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi media berupa angket validasi oleh ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen lembar angket yang terdiri dari angket terbuka (lembar telaah media ahli media dan ahli materi) dan angket tertutup (lembar validasi ahli media dan ahli materi, lembar pendapat siswa). Angket telaah ahli media dan ahli materi dianalisis secara kualitatif, sedangkan angket validasi ahli media dan ahli materi dianalisis secara kuantitatif dengan perhitungan skor menurut skala likert (5,4,3,2,1). Angket motivasi siswa ini menggunakan angket ARCS Jhon Keller yaitu attention, relevance, confidence, dan satisfaction. Angket motivasi digunakan untuk memperoleh data motivasi dari siswa. Angket pendapat siswa dianalisis secara kuantitatif dengan perhitungan skor menurut skala guttman (1 dan 0). Dari hasil angket dianalisis dengan cara :

$$\text{Presentase (100\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total } (x)}{\text{Skor maksimum } (x_i)} \times 100\%$$

Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media menggunakan Skala Likert yang diadaptasi dari Riduwan (2012:15) dengan kriteria seperti berikut :

0% - 20% = Sangat Tidak Layak/Sangat Tidak Baik

21% - 40% = Tidak Layak/Tidak Baik

41% - 60% = Cukup Layak/Cukup Baik

61% - 80% = Layak/Baik

81% - 100% = Sangat Layak/Sangat Baik

## HASIL

Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan menurut Thiagarajan yaitu model 4D (four D Models) yang terdiri dari : tahap pendefinisian (Define), tahap perancangan (Design), dan tahap pengembangan (Develop). Tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut :

Tahap pendefinisian yang dilakukan adalah menciptakan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Ada lima langkah pokok di dalam tahap ini, yaitu : Analisis ujung depan adalah memunculkan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran website interaktif. Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa sesuai dengan rancangan media pembelajaran website interaktif yang dikembangkan. Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang diperlukan siswa dengan media pembelajaran website interaktif. Analisis konsep materi bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama yang akan diajarkan pada kompetensi dasar membuat website, menyusun secara sistematis dan merinci konsep-konsep yang relevan yang nantinya akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran website interaktif tersebut, hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran tercapai. Perumusan tujuan pembelajaran secara spesifik dilakukan untuk mengkonversikan hasil dari analisis konsep dan analisis tugas menjadi tujuan pembelajaran.

Tahap Perancangan Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang *draft* awal media pembelajaran website interaktif sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap perancangan secara garis besar dapat dijabarkan sebagai berikut : 1. Merumuskan konsep materi, dimana konsep materi ini berupa peta konsep (Pra Produksi), 2. Menyusun sebuah media pembelajaran website interaktif (Produksi), 3. Menyelesaikan rancangan media pembelajaran website interaktif ini dan mempublikasikannya melalui internet (Finishing).

Pada tahap pengembangan ini terdiri dari telaah media pembelajaran berbasis website interaktif oleh ahli media dan ahli materi (dosen dan guru

penasaran). Telaah media dilakukan terhadap *draft 1* untuk mendapatkan masukan dan saran. Berdasarkan masukan dan saran tersebut revisi dilakukan terhadap *draft 1* sehingga menghasilkan *draft 2*. Hasil telaah media oleh para ahli media dan materi, sebagai berikut :

Tabel 1. Telaah oleh ahli media

No	Telaah Ahli Media
1.	Gambar seharusnya disesuaikan dengan materi.
2.	Gambar tampilan awal pada halaman isi materi jangan gedung biasa bisa memakai gambar gedung/lambang UNESA atau Fakultas Ekonomi UNESA
3.	Dapat ditambahkan audio dengan tujuan memfasilitasi gaya belajar siswa yang lebih senang dengan audiotori

Tabel 2. Telaah oleh ahli media

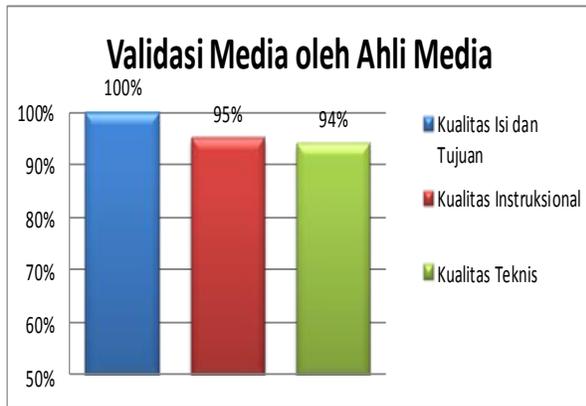
No	Telaah Ahli Materi
1.	Indikator sebaiknya diganti dengan kata materi pokok yang diajarkan
2.	Tujuan Pembelajaran seharusnya memiliki aspek audience, behavior, condition, degree.
3.	Keselarasn antara tulisan dalam satu slide/halaman perlu diperhatikan

## PEMBAHASAN

Kelayakan media pembelajaran web (blog) yang dikembangkan diukur dari lembar validasi ahli media dan materi serta uji coba terbatas kepada 20 siswa. Kelayakan media yang dikembangkan dilihat dari kelayakan menurut Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2011) yaitu kelayakan kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website pada mata pelajaran pemasaran online layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Kelayakan media pembelajaran dilihat dari validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi serta uji coba terbatas kepada 20 siswa. Penilaian validasi media dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

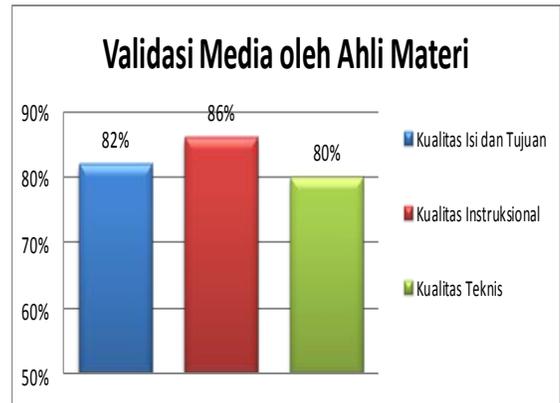
a. Validasi Media Oleh Ahli Media



Gambar 2. Validasi media oleh ahli media

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media ditinjau dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa penilaian terhadap produk media pembelajaran hasil pengembangan pada aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh rata-rata sebesar 100%, sedangkan rata-rata presentase kualitas instruksional sebesar 95%, dan untuk kualitas teknis memperoleh rata-rata sebesar 94%. Hasil rata-rata keseluruhan adalah 96% menurut Riduwan (2012) presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak, artinya ditinjau dari kualitas teknis, kualitas isi dan tujuan, dan kualitas instruksional media pembelajaran web (blog) layak dalam pembelajaran pemasaran online karena mendapatkan penilaian  $\geq 61\%$ .

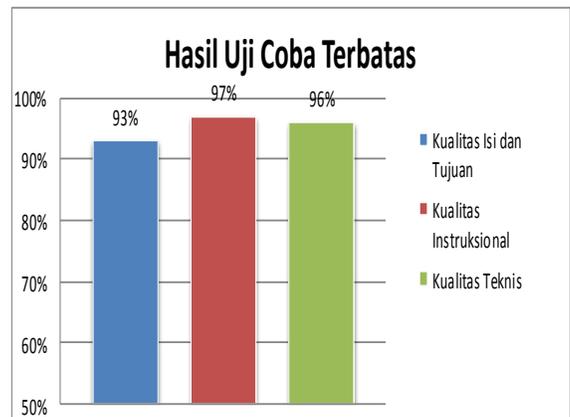
b. Validasi Oleh Ahli Materi



Gambar 3. Validasi media oleh ahli materi

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media ditinjau dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa penilaian terhadap produk media pembelajaran hasil pengembangan pada aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh rata-rata sebesar 82%, sedangkan rata-rata presentase kualitas instruksional sebesar 86%, dan untuk kualitas teknis memperoleh rata-rata sebesar 80%. Hasil rata-rata keseluruhan adalah 82% menurut Riduwan (2012) presentase tersebut termasuk dalam kriteria layak, artinya ditinjau dari kualitas teknis, kualitas isi dan tujuan, dan kualitas instruksional media pembelajaran web (blog) layak dalam pembelajaran pemasaran online karena mendapatkan penilaian  $\geq 61\%$ .

c. Uji Coba Terbatas



Gambar 4. Hasil uji coba terbatas

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli media ditinjau dari aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, kualitas teknis. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa penilaian terhadap produk media pembelajaran hasil pengembangan pada aspek kualitas isi dan tujuan memperoleh rata-rata sebesar 93%, sedangkan rata-rata presentase kualitas instruksional sebesar 97%, dan untuk kualitas teknis memperoleh rata-rata sebesar 96%. Hasil rata-rata keseluruhan adalah 95% menurut Riduwan (2012) presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat layak, artinya ditinjau dari kualitas teknis, kualitas isi dan tujuan, dan kualitas instruksional media pembelajaran web (blog) layak dalam pembelajaran pemasaran online karena mendapatkan penilaian  $\geq 61\%$ .

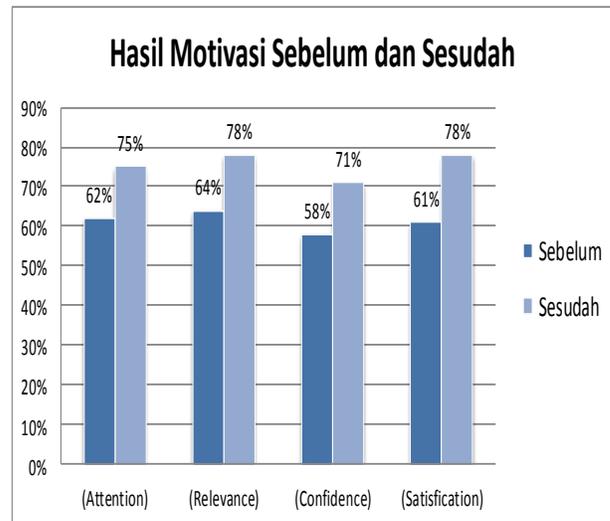
Dari keseluruhan hasil validasi oleh para ahli dan uji coba teratas, berikut ini merupakan rekapitulasi dari rata-rata keseluruhan hasil validasi dan uji coba terbatas :

Tabel 4.6 Hasil keseluruhan validasi oleh para ahli dan uji coba terbatas

No	Kelompok Ahli	Persentase	Keterangan
1	Ahli Media	96%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	82%	Layak
3	Uji Coba Terbatas	95%	Sangat layak
Total Keseluruhan		273	-
Rata-rata Persentase (%)		91%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh persentase sebesar 96% dari ahli media, dan diperoleh persentase sebesar 82% dari ahli materi, artinya media pembelajaran web (blog) sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Respon siswa terhadap media pembelajaran web (blog) adalah sangat baik dengan perolehan persentase 95%. Rata-rata persentase keseluruhan hasil validasi dan uji coba terbatas sebesar 91% dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran web (blog) sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran pemasaran online sub kompetensi dasar merancang website di kelas X TN SMKN 2 Nganjuk.

Data hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran web (blog) pada materi merancang website mata pelajaran pemasaran online ini secara ringkas disajikan pada tabel sebagai berikut :



Gambar 5. Hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran web (blog)

Nilai rata-rata motivasi sebesar keseluruhan sebelum menggunakan media pembelajaran web (blog) sebesar 61% dapat dikategorikan baik meningkat menjadi 76% dengan kategori baik, hal ini menunjukkan bahwa siswa termotivasi dengan adanya media pembelajaran web (blog) pada mata pelajaran pemasaran online sub kompetensi dasar merancang website sehingga nantinya meningkatkan motivasi belajar siswa dan diharapkan dapat menghasilkan respon positif terhadap media pembelajaran web (blog) yang sedang diterapkan yang mungkin bisa di implementasikan pula di pembelajaran-pembelajaran pada materi pemasaran online yang lain.

## KESIMPULAN

Dari keseluruhan proses pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran web (blog) ini mengacu pada model pengembangan menurut Thiagarajan, Semmel dan Semsel yaitu model 4D (*four D Models*). Prosedur yang digunakan hanya sampai pada tahap pengembangan saja.
2. Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi mendapatkan presentase rata-rata keseluruhan 96% dan 82%, maka media pembelajaran web (blog) yang telah dikembangkan oleh peneliti media pembelajaran web (blog) sudah sangat layak digunakan.
3. Berdasarkan data hasil respon siswa dalam uji cobe terbatas mendapatkan presentase rata-rata keseluruhan 95%, maka media pembelajaran web (blog) yang telah dikembangkan oleh peneliti media pembelajaran web (blog) sudah sangat layak digunakan
4. Media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran web (blog) pada mata pelajaran pemasaran online sub kompetensi dasar merancang website di kelas X TN SMKN 2 Nganjuk sebesar 76%, sedangkan sebelum menggunakan media sebesar 61%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Raya
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Sardiman, A.M. 2002. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sardiman. Arief S dkk. 2012. *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RayaGrafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2001. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Olgesindo
- Sudjana, Riva'i. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Olgesindo
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Wijaya. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran e-Learning Berbasis Web dengan Prinsip e-Pedagogy dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Online.
- Wijatno. 2009. *Pengelolaan Perguruan Tinggi Secara Efisien, Efektif Dan Ekonomis Untuk Meningkatkan Penyelenggaraan Pendidikan Dan Mutu Lulusan*. Jakarta: Salemba Empat