

## Implementasi Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C SKB Gudo Jombang

Kiki Irafa Candra<sup>1\*)</sup>, Heryanto Susilo<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Luar Sekolah, <sup>2</sup>Pendidikan Luar Sekolah

E-mail : [kiki.18060@mhs.unesa.ac.id](mailto:kiki.18060@mhs.unesa.ac.id) , [heryantosusilo@unesa.ac.id](mailto:heryantosusilo@unesa.ac.id)

Received 2022

Revised 2022

Accepted 2022

Published Online 2022

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini mengkaji factor pendukung dan penghambat dari implementasi pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang manfaatnya ketika selesai menganalisis factor pendukung maupun penghambat dapat memunculkan solusi yang dapat menarik motivasi peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan studi literature, metode pengumpulan data diperoleh dari jurnal-jurnal maupun buku yang relevan dengan pembahasan yang ada pada penelitian ini. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisi deskriptif, dengan metode pengembangan ADDIE, Hasil dari implementasi pembelajaran berbasis website mampu meningkatkan motivasi peserta didik, sebab terbukti lebih efektif dan efisien saat proses pembelajaran berlangsung terbantu oleh layanan fitur yang ada, dari hasil penelitian yang telah di himpun juga memperoleh sebuah factor pendukung maupun factor penghambatnya, yang dimana untuk mengantisipasi factor penghambat tersebut ada beberapa analisis yang di lakukan, yaitu di antaranya penambahan fitur, dengan fungsi dari penambahan fitur ini mampu membuat pihak yang mengaplikasikan terbantu dalam banyak hal, Sehingga yang bisa disimpulkan ialah implementasi dari pembelajaran berbasis website memerlukan fitur yang lebih beragam, sehingga memudahkan peserta didik, dengan saran dimana perlunya kolaborasi dari pihak lembaga maupun masyarakat dalam artian orang tua peserta didik.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Website, Motivasi.

**Abstract:** The purpose of this study is to examine the supporting and inhibiting factors of the implementation of website-based learning to increase students' learning motivation, the benefits of which when finished analyzing the supporting and inhibiting factors can bring up solutions that can attract student motivation. This research method uses a literature study, data collection methods are obtained from journals and books relevant to the discussion in this study. The analysis used in this study is descriptive analysis, with the ADDIE development method. The results of the implementation of website-based learning are able to increase student motivation, because it is proven to be more effective and efficient when the learning process takes place assisted by existing feature services, from the results of research that has been carried out. collect also obtains a supporting factor as well as an inhibiting factor, in which to anticipate the inhibiting factor there are several analyzes carried out, including the addition of features, with the function of adding this feature is to be able to make the party who applies it assisted in many ways, so that it can The conclusion is that the implementation of website-based learning requires features that make it easier for students, with suggestions where collaboration is needed from the institution and the community in terms of parents of students.

**Keyword :** Learning, Website, Motivation

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:  
Laboratorium Pendidikan Luar Sekolah  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Gedung O-1 Lantai 2, Jalan Lidah Wetan  
Sby Kode Pos 60213  
Telp. 031-7532160 Fax. 031-7532112  
E-mail: [jpus@unesa.ac.id](mailto:jpus@unesa.ac.id)

---

## Pendahuluan

Era digital atau era informasi seperti sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat. Perkembangan ini berdampak, semakin terbukanya penyebaran informasi dan pengetahuan, sehingga berpengaruh kesemua hal, yaitu jarak, wilayah, ruang dan waktu secara global. Kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berkaitan dengan penggunaan teknologi. Teknologi pada dasarnya adalah suatu proses untuk memperoleh nilai tambah produk agar bermanfaat. Dampak teknologi dan substitusi kehidupan sehari-hari manusia, sehingga kini gagap teknologi' akan membuat terlambat dalam akses informasi, akan tertinggal mendapatkan berbagai peluang untuk maju. Informasi merupakan peran vital dan nyata dalam masyarakat, Informasi dan komunikasi bagian dari teknologi juga dalam perkembangannya sangat pesat, Hal ini menunjukkan bahwa banyak kehidupan dan memberikan perubahan gaya hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia Pendidikan. (Maemunah et al., 2017).

Perkembangan pendidikan yang sangat pesat di dalam perjalanannya meliputi banyak hal, termasuk pembelajaran digital *digital learning*. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, merupakan jenjang pendidikan sosial dalam rangka menyebarkan berita dan informasi, secara keseluruhan memberi manfaat terhadap sektor pendidikan. Peran seseorang adalah untuk mendidik tentang pemahaman keterampilan untuk memenuhi kebutuhan teknis mereka, atau secara teknis membaca dan menulis apa yang mereka klaim sebagai pembelajaran digital. Peran bertanggung jawab untuk kehidupan saat ini dan masa depan. Akibatnya, situasi pendidikan global saat ini dan masa depan, sistem pembelajaran yang mengandung banyak kesamaan akan semakin membuat pendidikan memberikan kemudahan bagi pembangunan.

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menuntut perubahan pesat di berbagai bidang tak terkecuali pendidikan. Sub bidang layanan khusus terutama dalam pembelajaran menjadi prioritas utama dikarenakan permasalahan sosial yang berada di lingkungan pendidikan semakin tidak terkendali. Berbagai tindakan yang mengganggu pengembangan karir bagi peserta didik minim dilakukan pada era saat ini. Hal ini dikarenakan tuntutan inovasi yang ada tidak selaras dengan pengembangan moralitas, karir dan potensi diri bagi peserta didik (Achmad.et al., 2016).

Bicara tentang pembelajaran digital maka sudah semestinya kita di beri pilhan menggunakan platform seperti apa untuk mempermudah dalam mencapai tujuan yang di inginkan serta mempermudah setiap orang yang ada di balik dunia pendidikan itu sendiri, dengan melihat berbagai platform yang sudah banyak di dunia pendidikan, Website merupakan salah satu platform yang sesuai dengan kebutuhan saat ini, maka konsep pembelajaran berbasis website akan menjadi cita-cita pada dunia pendidikan, Pembelajaran berbasis web sendiri merupakan suatu pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet.

Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan *web-based training (WBT)* atau kadang juga diklaim *web based education (WBE)* bisa didefinisikan menjadi aplikasi teknologi pembelajaran pada sebuah institusi pendidikan, secara sederhana bisa disebutkan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan teknologi berupa internet disebut pembelajaran berbasis website.

Pembelajaran berbasis web bukan sekedar meletakkan materi belajar di web kemudian diakses melalui personal komputer , web tidak hanya digunakan dalam menjadi media alternative pengganti kertas untuk menyimpan beragam macam dokumen atau informasi penting, tetapi web juga digunakan untuk mendapatkan sisi unggul yang tidak ada dalam pembelajaran konvensional. Pembelajaran berbasis web itu unik namun berfokus, yang dimaksud berfokus disini ialah merancang hingga menggunakan pembelajaran berbasis web tidak semudah yang diperkirakan. Selain digitalisasi pendidikan yang semakin pesat, pembelajaran berbasis web memerlukan sebuah rule model yang memang didesain spesifik untuk keperluan pembelajaran.

Contoh instruksional adalah komponen vital yang memilih keefektifan proses belajar, adapun contoh instruksional yang dirancang, diantaranya ialah interaksi antara siswa, pengajar, pihak pendukung dan materi belajar wajib mendapatkan perhatian secara khusus. Monitoring proses pembelajaran berbasis web, menyediakan bahan ajar secara online, tidak cukup jika hanya mengharapakan sebuah desain instruksional menjadi model belajar yang mengundang sejumlah siswa untuk terlibat dalam aneka macam aktivitas

---

belajar. Satu hal yang perlu diingat bagaimana teknologi web ini dapat membantu proses belajar, untuk kepentingan dari proses penyampaian materi belajar yang dikemas menarik sehingga tidak sama dengan pembelajaran konvensional yang jelas secara penyampaian berbeda (Goldman, Ian. and Pabari, 2021).

Kondisi yang mengharuskan berbagai kegiatan dilakukan secara daring berdampak pada Lembaga-lembaga pendidikan, tak terkecuali Lembaga Pendidikan Non-Formal, Berangkat dari sejarahnya ialah, Pendidikan Non-formal, dan juga Pendidikan Informal, Terbentuk setelah terbagi secara pelaksanaannya atau oleh Ki Hadjar Dewantara disebut sebagai Tri Sentra Pendidikan. Disebutkan sebagai tri pusat karena memberi peran proses pengembangan insan yang begitu besar. Arti dari Formal yaitu sinkron dengan peraturan dari suatu sistem pendidikan sebagaimana yang telah diatur oleh negara, memiliki peranan besar saat dalam kontribusinya dengan tujuan untuk tercapainya pendidikan nasional yang maksimal. Konsepsi yang telah usang, membentuk suatu paradigma bahwa pembelajaran hanya aktifitas atau proses belajar yang hanya terjadi di sekolah. Namun dalam pelaksanaannya, pendidikan formal tidak senantiasa dapat memenuhi kebutuhan peserta didik, oleh karenanya pendidikan nonformal serta informal memiliki peran sebagai penambah

pelengkap maupun pengganti, oleh karena itu kerangka berpikir pendidikan formal perlu dirubah secara pemahamannya. Sedangkan Pendidikan Non-formal sendiri merupakan suatu pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan tertentu, namun tidak memenuhi syarat untuk dikategorikan sebagai pendidikan formal.

Pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan di luar pendidikan formal, Artian dari pendidikan dilaksanakan secara sengaja, meliputi tujuan tertentu yang tidak terikat dengan kurikulum baku, Secara lebih jelas pendidikan itu di definisikan, dalam ruang lingkup kegiatan pendidikan merupakan program khusus jangka pendek, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, serta proses manajemen yang fleksibel, tingkat kesulitan materi, kemampuan, peringkat, maupun usia. Misalnya, juga sosial, diklat, pendidikan kesetaraan, dan diklat keterampilan. Sebagaimana yang disebutkan dalam Undang-Undang "Sisdiknas No 20 Tahun 2003 Pasal 26" (Pendidikan Non Formal diselenggarakan bagi warga warga yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi menjadi pengganti, penambah, dan atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat) (E.B., 2003).

Lembaga Pendidikan Non-Formal sejatinya beragam, dan dari ruang lingkup yang beragam itu tadi tentunya juga bermacam tujuan, namun dalam konteks ini akan menjelaskan salah satu Lembaga pendidikan non-formal yaitu SKB ( Sanggar Kegiatan Belajar ), SKB atau yang biasa di singkat Pusat Kegiatan Belajar adalah satuan pendidikan informal dan informal (PNFI) yang dibentuk oleh pemerintah kabupaten/kota untuk menjadi badan pendidikan pemerintah, dengan kewajiban merencanakan, melaksanakan, mengkoordinasikan, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengelola mutu. Ini memiliki fungsi. , Dan pelaksanaan program percontohan dan program layanan. Dalam PNFI inovatif, Permendikbud Nomor 4 Tahun 2016, sebutan lain yang disebut Sanggar Kegiatan Belajar atau SKB, adalah pelaksanaan teknis kabupaten/kota tentang pedoman pengalihan fungsi Sanggar Kegiatan Belajar ke satuan pendidikan nonformal. Dinyatakan sebagai satu kesatuan. Unit Pelaksana Teknologi Daerah (selanjutnya disebut UPTD) adalah unsur pelaksana tugas teknis di Dinas Pendidikan Kabupaten/ Kota (PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 4 TAHUN 2016 TENTANG PEDOMAN ALIH FUNGSI SANGGAR KEGIATAN BELAJAR MENJADI SATUAN PENDIDIKAN NONFORMAL, 2016).

Pada pembahasan ini bicara SKB GUDO JOMBANG, Lembaga Kursus Pendidikan Masyarakat Gudo Gudo (KPDPM) berlokasi di Kabupaten John Van tahun 1965. KPDPM merupakan satu-satunya lembaga di Jawa Timur yang menjadi lokasi kursus pendidikan masyarakat, bahkan peserta kursusnya pun berasal dari berbagai daerah di Indonesia bagian timur. Karena reorganisasi Departemen Pendidikan (P dan K) pada tahun 1975, KPDPM berubah nama menjadi Pusat Pelatihan Pendidikan Masyarakat (PLPM). Dengan berkembangnya dunia pendidikan, maka SK Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi nomor 0206/0/1978 tanggal 23 Juni 1978 berubah nama menjadi Pusat

Kegiatan Belajar Gudo (SKB) Kabupaten Jombang. Dengan berlakunya UU Pemerintah Daerah, maka pada tahun 2000, pemerintah pusat dalam hal ini Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menyerahkan organisasi SKB Gudo kepada pemerintah daerah, kemudian Peraturan Daerah Kabupaten Jombang tahun 2005. 94 tanggal 5 Januari 2005. Dibentuk UPTD SKB Gudo Kabupaten Jombang.

Tujuan penelitian ini yang pertama untuk mengetahui implementasi dari pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan motivasi dan juga mengkaji factor pendukung dan penghambatnya, yang manfaatnya ketika selesai menganalisis factor pendukung maupun penghambat dapat memunculkan solusi yang dapat menarik motivasi peserta didik, sehingga dari tujuan yang telah dikaji dapat menghasilkan manfaat ke berbagai *stake holder* antara lain peserta didik yang menjadi termudahkan saat proses pembelajaran, pendidik lebih efektif dan efisien dalam proses penyampain materi dan serta pengelola bisa melihat hasil capaian serta evaluasi secara sistematis dan terintegrasi.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi literature review, dalam hal ini mengkaji hal yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis website. Arti dari Studi Literatur berangkat dari bahasa inggris, yang di artikan kepastakaan atau daftar bacaan, Dimana studi literature sendiri ialah sebuah hal yang saling berkaitan dengan permasalahan, solusi dari masalah menunjukkan hubungan dengan konsep yang berkembang pada studi literatur. Banyaknya bahasan studi literatur sangat tergantung dengan ruang lingkup masalahnya (dewey petra, 2009).

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis *framing* (pembingkaiian). Framing digunakan dalam literature penelitian untuk meneliti bagaimana proses kejadian atau realitas yang ada, dalam model *framing* Pan dan Kosicki, perangkat framing dapat dibagi kedalam 4 (empat) struktur besar, yaitu *Sintaksis, Skrip, Tematik, dan Retoris*. Objek penelitian pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan motivasi peserta didik paket C SKB Gudo Jombang menggunakan jurnal, buku dan prosiding yang akan dikaji, dalam interval 10 tahun terakhir.

Teknik pengumpulan data yang di lakukan pada penelitian ini ialah dengan, membaca, mencermati, dan mengkaji jurnal, buku, dan prosiding yang terkait dengan pembelajaran berbasis website untuk peningkatan motivasi peserta didik. Kemudian dari jurnal, buku, prosiding yang telah dihimpun akan dianalisis menggunakan Analisis Framing Pan dan Kosicki dengan menelaah, sehingga berita akan diframing berjumlah 26 sumber yang berasal dari jurnal, buku dan prosiding.

### Analisis Data

STRUKTUR	PERANGKAT FRAMING	UNIT YANG DIAMATI
SINTAKSIS ( Cara penulis menyusun kata)	1.Skema Penelitian	Latar belakang, kutipan, sumber, penutup
SKRIP (Cara peneliti menceritakan fakta)	2.Kelengkapan Penelitian	5W+1H
TEMATIK (Cara peneliti menulis fakta)	3.Detail 4.Bentuk Kalimat 5.Kata Ganti	Paragraf, Kalimat, Hubungan antar kalimat
RETORIS (Cara peneliti menekankan fakta)	6.Hasil 7.Pemakaian kata 8.Grafis	Kata, Idiom, Grafik

Adapun untuk 26 penelitian yang terdiri dari jurnal, buku, prosiding yang telah dikaji sesuai dengan pendekatan analisis framing di sampaikan secara lebih rinci di dalam hasil penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

Adapaun materi kajian yang terkait berupa pembelajaran berbasis Website. Identitas rujukan kajian studi literature, yaitu jurnal nasional untuk interval 10 tahun terakhir, hasil artikel ini dilakukan dengan mengkaji isi dari setiap jurnal yang telah di pilih, kemudian akan di dapatkan temuan analisis isi dari tiap jurnal.

---

Sehingga nantinya dapat memberikan masukan atau usaha yang dilakukan terkait judul yang telah di pilih. Untuk melihat hasil kajian keseluruhan dapat di lihat pada bagian di bawah,

1. Penelitian yang di lakukan M. Tarman (2021) dengan judul Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Website Untuk meningkatkan motivasi Belajar Siswa Kelas Xii Ips 4 Di Sman 1 Arosbaya, memeperoleh hasil penelitian, Pengembangan media pembelajaran berbasis website melalui lima tahap yaitu: a. Analysis, berdasarkan analisis, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam materi persamaan dasar akuntansi adalah media pembelajaran berbasis website, Design, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan materi, membuat konsep media pembelajaran berbasis Website yang meliputi pembuatan coding desain website, penyesuaian materi, pembuatan vedio animasi dan dilanjutkan pada tahap pengembangan media pembelajaran berbasis website persamaan dasar akuntansi. c. Development, pada tahap ini dilakukan penilaian dan evaluasi media pembelajran berbasis website oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru dan siswa) serta menganalisis hasil penilaian kemudian melakukan perbaikan atau revisi produk untuk memperoleh produk akhir. d. Implementation, pada tahap ini siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Website. e. Evaluate, merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis website yaitu mengukur ketercapain tujuan pengembangan produk yang dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa. Hasil pengukuran motivasi belajar menggunakan gain score. Media pembelajaran media pembelajaran berbasis website dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII IPS 4 SMAN 1 Arosbaya sebesar 0,30. peningkatan tersebut termasuk dalam kategori sedang. 2. Hasil penilaian oleh ahli materi, penilaian media pembelajaran berbasis website dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,16 termasuk dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar 4 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Ahli media menilai media dari aspek desain website memperoleh skor sebesar 3,37 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek tata letak isi memperoleh skor sebesar 3,33 termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek ilustrasi memperoleh skor sebesar 3,14 termasuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi (guru) menilai media dari aspek materi memperoleh skor sebesar 3,4 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek kemanfaatan memperoleh skor sebesar (guru) 3,5 dan (siswa) 3,81 termasuk dalam kategori sangat layak, aspek penyajian memperoleh skor sebesar (guru) 4,33 dan (siswa) 3,75 termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek bahasa memperoleh skor sebesar guru 3,2 dan siswa 3,72 termasuk dalam kategori sangat layak. Kesimpulan dari penilaian media tersebut adalah media pembelajaran berbasis website sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Jurnal et al., 2021).
2. Penelitian berikutnya oleh H. Kali, K.Ksp, D. Saman (2014) dengan judul penelitian Implementasi Pembelajaran E-Learning Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Kelas Xi Ipa 1 Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan (Ksp) Di Sman 12 Banjarmasin, Memperoleh hasil, terhadap siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 12 Banjarmasin Tahun pelajaran 2012/2013, hasilnya : (1) Pembelajaran e-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasilkali kelarutan ditinjau dari aspek kognitif. Ketuntasan belajar meningkat dari 85,19% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II (2) Pembelajaran e-learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kelarutan dan hasilkali kelarutan sangat signifikan untuk siswa yang memiliki motivasi kategori sangat baik dari 6,90% pada siklus I menjadi 55,17% pada siklus II (Kali et al., 2014).
3. Penelitian selanjutnya oleh E. Novita, D. Wahyuni, J.Prihatin (2013) dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Dengan Media Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi (Siswa Kelas Xc Di Sman 2 Tanggul - Jember Tahun Pelajaran 2012/2013), memperoleh hasil, Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TPS (Think Pair Share) terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa kelas XC SMA N 2 Tanggul kabupaten Jember pada materi ajar lingkungan. Peningkatan motivasi siswa sebesar 39,31% dengan rincian pada aspek attention sebesar 16,63%, aspek relevance sebesar 9,25%, aspek confidence sebesar 7,18%, dan aspek satisfaction sebesar 6,25%. Peningkatan hasil belajar ranah kognitif meningkat sebesar 66,65% sedangkan peningkatan pada ranah afektif sebesar 30,8% (Biologi & Kelas, 2013).

- 
4. Berikutnya penelitian yang di lakukan oleh Zenudin Muhammad (2020) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Mangarai Barat, memperoleh hasil pengembangan produk yang telah di validasi oleh validator serta melalui uji coba media berbasis website, memperoleh hasil Media pembelajaran berbasis website dinyatakan layak sebagai penunjang untuk mempelajari materi perpindahan kalor di sekitar, Hal tersebut berdasarkan rata-rata keseluruhan hasil penilaian oleh para validator mendapatkan nilai 85% dengan kategori valid dan layak untuk di gunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis website materi perpindahan kalor di sekitar kita termasuk pada kriteria sangat menarik, pernyataan tersebut di perkuat hasil rata-rata keseluruhan angket respon siswa di peroleh presentase 94, 75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya perubahan signifikan terhadap nilai hasil belajar setelah menggunakan media Website (LIU, 2020).
  5. Selanjutnya penelitian yang di lakukan oleh A. Dixit, S. Subba (2018) dengan judul penelitian Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Enhanced Learning Terhadap Motivasi Siswa Kelas X Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sma Negeri 8 Pinrang, memperoleh hasil Skor rata-rata motivasi belajar Pendidikan Bahasa Indonesia siswa kelas X SMA Negeri 8 Pinrang yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran ELearning berbasis Web Enhanced Learning adalah 67,73% dari skor ideal 100 dan standar deviasi 12,318, 2. Skor rata-rata motivasi belajar Pendidikan Bahasa Indonesia siswa kelas X SMA Negeri 8 Pinrang, belajar dengan menggunakan media konvensional dalam hal ini media yang digunakan adalah ceramah adalah 63,63% dari skor ideal 100 dan standar deviasi 12.55292, 3. Selisih perbedaan nilai yakni sebesar 4,1% disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran E-learning berbasis Web Enhanced Learning merupakan hal baru di lingkungan SMA Negeri 8 Pinrang sehingga siswa masih bingung dan kaku dalam mengakses media pembelajaran yang telah disiapkan, 4. Nilai rata-rata motivasi siswa dari hasil observasi selama pembelajaran mengalami peningkatan dari 58,75% naik menjadi 63,75%, 5. Media pembelajaran ELearning berbasis Web Enhanced Learning lebih efektif dibanding dengan motivasi belajar siswa yang diajar dengan media konvensional dalam meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia siswa kelas X di SMA Negeri 8 Pinrang karena skor rata-rata motivasi belajar Pendidikan Bahasa Indonesia yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran E-Learning berbasis Web Enhanced Learning lebih tinggi dari pada yang diajar dengan menggunakan media konvensional (Dixit et al., 2018).
  6. Penelitian selanjutnya oleh D. Kusumah, D. Darmawan, D. Hermana (2018) dengan judul penelitian, Pemanfaatan Website Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Mempersiapkan Dan Mengoperasikan Peralatan Transaksi Di Lokasi Penjualan, memperoleh hasil penelitian Penerapan media pembelajaran mobile learning berbasis Website dapat meningkatkan kompetensi peserta didik pada mata pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan, Persepsi peserta didik termasuk kategori “Baik” terhadap media pembelajaran mobile learning berbasis website, pada mata pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan media pembelajaran mobile learning berbasis website terhadap kompetensi peserta didik pada Mata pelajaran Mengoperasikan Peralatan Transaksi di Lokasi Penjualan, Dari hasil tersebut maka rekomendasi yang dapat ditawarkan diantaranya: (a) para peneliti diharapkan lebih menelaah dari aspek hubungan dan kontribusi variable lain yang tidak diteliti; (b) Sekolah Kejuruan mampu menjadi mitra dalam mewujudkan capaian bersama; (c) Dalam melakukan penelitian diharapkan ada kerjasama antar pihak lembaga kampus, sekolah dan dinas Pendidikan provinsi (Dixit et al., 2018).
  7. Penelitian selanjutnya oleh F. Dwi Ariyani (2020) dengan judul penelitian, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Iquiz.Sg Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Xi Smk Diponegoro Depok, memperoleh hasil sebagai berikut, Analisis data perhitungan perbedaan rata-rata sampel berkolerasi sebelum dan setelah diberikannya perlakuan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut, 1. Media pembelajaran bahasa Arab berbasis Web (Iquiz.sg) telah dikembangkan ditinjau dari penilaian aspek media dan aspek materi yang termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil produksi pengembangan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Web (Iquiz.sg) dapat dilihat pada website [www.iquiz.sg](http://www.iquiz.sg) dengan

---

mengetikkan alamat dengan nama “syalalala” pada kolom pencarian. Penggunaan media pembelajaran bahasa Arab berbasis Web (Iquiz.sg) menjadi solusi dalam pembelajaran secara daring karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa kelas XI SMK. 3. Analisis data pengaruh media pembelajaran Bahasa Arab berbasis web Iquiz.sg terhadap minat belajar memiliki dampak yang tidak begitu kuat tetapi signifikan dan memiliki perbedaan meskipun sedikit. Hal tersebut terlihat dari besarnya koefisien dari korelasi data sebelum dan sesudah eksperimen, sebesar -0,103, yang berarti memberikan kontribusi perubahan sebesar -10,3 %. Dan uji hipotesis dalam minat belajar menunjukkan besarnya perbedaan rata-rata sebesar 21,714 hasil dari (55,024 – 33,309). Analisis data pengaruh media pembelajaran Bahasa Arab berbasis web Iquiz.sg terhadap motivasi belajar memiliki dampak yang tidak begitu kuat tetapi signifikan dan memiliki perbedaan meskipun sedikit. Hal tersebut terlihat dari besarnya koefisien dari korelasi data sebelum dan sesudah eksperimen sebesar -0,027, yang berarti memberikan kontribusi sebesar -2,7 %. Dan uji hipotesis dalam minat belajar menunjukkan besarnya perbedaan rata-rata sebesar 5,00 yang merupakan hasil dari (54,714-49,714) (Mtsweni et al., 2020).

8. Penelitian selanjutnya oleh Sri Mulyati, K. Nasution (2022) dengan judul penelitian, Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Website Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), memperoleh hasil, Pengaruh Strategi pembelajaran berbasis website terhadap prestasi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam Siswa MA NU Gesi Sragen tahun Pelajaran 2020/2021. Strategi pembelajaran berbasis website terbukti efektif signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa, 2. Pengaruh Motivasi belajar terhadap prestasi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam Siswa MA NU Gesi tahun Pelajaran 2020/2021, 3. Pengaruh Strategi pembelajaran berbasis website dan motivasi belajar terhadap prestasi mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam Siswa MA NU Gesi Sragen tahun Pelajaran 2020/2021 terbukti efektif signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa. Dengan demikian hipotesis yang diajukan mengatakan bahwa “Ada pengaruh positif yang signifikan antara pembelajaran berbasis website dan motivasi belajar terhadap prestasi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa di MA NU Gesi Sragen Tahun pelajaran 2020/2021” dapat diterima (Sri Mulyati & Nasution, 2022).
9. Penelitian selanjutnya oleh E. Priyambodo, A. Wiyarsi, R.Sari (2012) dengan judul penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa, memperoleh hasil telah dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web untuk mata kuliah Sejarah dan Kepustakaan Kimia yang berisi materi Perkembangan Ilmu Kimia, Iatrochemistry, Studi Awal tentang Pembakaran, Eksperimen dengan Gas, Lavoisier dan Awal Kimia Modern, Awal Teori Atom dan Elek trokimia. Berdasarkan penilaian dosen dan mahasiswa diperoleh hasil skor sebesar 73 dan 69,2 dalam kategori sangat baik (SB). Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis web berperan dalam meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Perlu pengembangan media pembelajaran lebih lanjut baik dari segi kedalaman maupun keluasan materi disertai latihan soal untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa (Priyambodo et al., 2012).
10. Penelitian di lakukan Khaidir Rahman N (2016). dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Programmable Logic Controller (Plc) Pada Smk Darussalam Makassar, memperoleh hasil Media pembelajaran PLC berbasis web ini dikembangkan dengan model gabungan antara model pengembangan pembelajaran Dick dan Carey, metodologi penelitian pengembangan Borg dan Gall, serta metode pengembangan media Arch C Luther. 2. Dari hasil analisis data respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran tersebut, menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan website layak untuk dikembangkan. Begitupun dengan kevalidan dan keefektifan produk yang dikembangkan dapat dilihat dari segi: a) ketercapaian hasil belajar dan b) terlaksananya aktivitas peserta didik dan pendidik sesuai indikator yang ditetapkan. Hasil analisis data terjadi peningkatan skor. Hal ini berarti penggunaan produk media pembelajaran mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Sementara itu hasil analisis data pengamatan aktivitas peserta didik dan pendidik pada saat proses pengembangan media pembelajaran berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan data tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan website yang dikembangkan dalam pembelajaran mandiri sangat valid dan efektif untuk digunakan siswa di SMK (Rahman, 2016).

11. Penelitian yang dilakukan oleh Syaiful Warman (2014) dengan judul penelitian Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Meningkatkan Motivasi Pada Pembelajaran Produktif Di SMK, memperoleh hasil sebagai berikut terdapat pengaruh yang sedang dan kontribusi rendah pemanfaatan media pembelajaran berbasis website terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Kelistrikan Sistem Refrigerasi, hal itu terjadi karena fitur yang masih cenderung kurang lengkap dan hanya bersifat dasar (Syaiful et al., 2014).
12. Penelitian oleh Pratama, IPBY Agung, A A G (2014), dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Viii B Semester Genap Di Smp Negeri 1 Negara, memperoleh hasil penelitian sebagai berikut, Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk pengembangan media pembelajaran inovatif berupa media pembelajaran e-learning berbasis website pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam kelas VIII B semester genap di SMP Negeri 1 Negara yang layak pakai. Desain pengembangan produk dilakukan dengan beberapa tahapan. (1) analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan, (2) menyiapkan prototype perangkat pembelajaran. Tahap ini terdiri dari tiga langkah yaitu, (a) penyusunan tes acuan, tes disusun berdasarkan hasil perumusan tujuan pembelajaran. Tes ini merupakan suatu alat ukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa setelah proses pembelajaran, (b) pemilihan media yang sesuai tujuan, untuk menyampaikan materi pelajaran, (c) Pemilihan format media (I. Pratama et al., 2014).
13. Penelitian berikutnya oleh Putu Risca Anapratwi, Ni Hanief, Shofwan Dody Sanjaya, Gede (2020) dengan judul penelitian Aplikasi Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Motivasi Pada Lembaga Pendidikan Primagama Berbasis Website Responsive, memperoleh hasil, setelah melakukan analisa, perancangan, serta implementasi sistem, untuk system pembelajaran jarak jauh, maka dapat menarik beberapa hasil, di antaranya yaitu : 1. Sistem ini dibangun dengan framework bootstrap 3.0 yang mengubah website menjadi responsive. Halaman latihan uji dibuat menggunakan ajax. Database disimpan secara lokal dengan menggunakan aplikasi Mysql. 2. Implementasi sistem pembelajaran jarak jauh online menggunakan website responsive dirasa sangat cocok dan efektif. Mengingat mayoritas pengguna mengakses sistem melalui smartphone. Namun tidak hanya melalui smartphone, sistem ini juga dapat berjalan dengan baik ketika diakses melalui pc/laptop, 3. Sistem ini memiliki fungsi yaitu membantu proses belajar mengajar antara pengajar dan siswa. Sistem ini menawarkan beberapa fasilitas yang dapat memudahkan siswa dan pengajar untuk saling berinteraksi dengan mudah kapan dan dimana saja. Dari perencanaan dan pembuatan aplikasi ini ada beberapa saran yang menarik guna penyempurnaan lebih lanjut, yaitu: 1. Sistem ini hanya dapat diimplementasikan pada satu cabang Primagama saja. Untuk kedepannya diharapkan sistem ini dapat berkembang dan dapat diimplementasikan pada setiap cabang Primagama serta dapat berjalan dan terintegrasi dengan baik. 2. Sistem ini akan lebih baik jika dikembangkan dengan menambah fungsi video conference. Setelah menemukan hasil selanjutnya di lakukan pengujian system, Untuk menguji fungsionalitas dari sistem yang dibangun, penulis menggunakan teknik pengujian, dengan menggunakan metode black box testing. Dan setelah dilakukan pengujian menggunakan metode ini, semua alur atau proses pada sistem berjalan dengan lancar, dan sesuai dengan apa yang diharapkan (Putu Risca Anapratwi et al., 2020).
14. Penelitian selanjutnya oleh Zainal, Z Asriati, N Syahrudin, H (2019) dengan Judul penelitian Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis Website Terhadap Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Sambas, memperoleh hasil penelitian sebagai berikut, Bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis website di SMA tersebut layak di gunakan, hal tersebut terlihat pada hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli media dan satu orang guru mata pelajaran menunjukkan pada rentang nilai > 4,21, maka dinyatakan sangat layak untuk di gunakan, dan media website tersebut cukup membantu siswa untuk aktif dan efisien dalam menyelesaikan tugas (Zainal et al., 2019).
15. Berikutnya penelitian oleh Heni Uswatun Hasanah (2016) judul penelitian Motivasi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Grammar Berbasis Website, memperoleh hasil penelitian sebagai berikut, hasil dari penelitin ini ialah pembelajaran grammar berbasis website, yang dimana berdampak kepada Tugas dosen menjadi ringan dalam kegiatan pengajarannya, Membiasakan mahasiswa dalam menggunakan internet sebagai media belajar, Mahasiswa yang tidak masuk atau tidak bisa mengikuti pelajaran bisa membuka situs pembelajaran grammar dan mempelajarinya dirumah, Website sebagai media belajar

---

dapat memberikan empowerment kemampuan personal pembelajar secara mandiri, Mahasiswa dapat belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu. Ini berarti bahwa mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen kapan saja melalui e-mail, Materi-materi pembelajarannya selalu up to date yang akan memperkaya wawasan mahasiswa, Mahasiswa lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan pikirannya, dan pembelajaran melalui internet dapat memotivasi pembelajar untuk berkomunikasi dalam media yang fleksibel (Henny Uswatun Hasanah, n.d.)

16. Penelitian oleh A. Permana (2018) yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Ict (Website) Berbantuan Software Lectora Inspire dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi, memperoleh hasil penelitian seperti berikut, Bahwa penerapan media pembelajaran berbasis ICT ( Website) berbantuan Software Lectora Inspire efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa, Berdasarkan hasil eksperimen dengan desain pretest posttest control group, pada kelas eksperimen diperoleh nilai pretest 61,88 sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai pretest 61,77. Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (Website) berbantuan Software Lectora Inspire pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 84,53, terdapat kenaikan nilai rata-rata sebesar 36,60%. Sedangkan untuk kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (Website) berbantuan Software Lectora Inspire diperoleh nilai posttest sebesar 70,65, dengan persentase kenaikan nilai rata-rata 14,38%. Berdasarkan uji-t, diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,135 > 1,999$ ) hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kenaikan hasil belajar siswa ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Permana, 2018).
17. Selanjutnya penelitian oleh Christian, Ignatius Chandra Supianto, Ahmad Afif Rokhmawati, Retno Indah (2019) yang berjudul Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Materi Laju Reaksi di Tingkat SMA ( Studi Pada SMA Brawijaya Smart School Malang ) dengan hasil penelitian, Pengembangan aplikasi media pembelajaran Laju Reaksi berbasis website dapat dirancangan dan dibangun secara berorientasi objek dengan pola perancangan Model- View-Controller (MVC). Aplikasi media pembelajaran Laju Reaksi berbasis website dapat diimplementasikan sesuai dengan perancangan yang sudah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil pengujian penerimaan, aplikasi media pembelajaran Laju Reaksi berbasis website sudah dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna untuk memberikan pemodelan, pengayaan dan analisa dalam proses pembelajaran materi Laju Reaksi. Selama proses pengembangan, Metodologi Extreme Programming (XP) berperan penting untuk mengetahui dalam lingkup seluruh kebutuhan pengguna namun kurang cocok jika diterapkan pada segmentasi pengembangan aplikasi media pembelajaran sebab pada segmentasi ini tidak terlalu banyak perubahan pada kebutuhan atau fungsionalitas melainkan perubahan pada tampilan media pembelajaran itu sendiri (Christian et al., 2019).
18. Penelitian berikutnya oleh M. Nur (2017) yang berjudul Pengaruh Strategi Pembelajaran Fisika Berbasis Website Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Yang Memiliki Self- Regulated Learning (Srl) Yang Berbeda, memperoleh hasil penelitian, Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan pembelajaran fisika berbasis website dengan siswa yang diajar dengan pembelajaran fisika berbasis video. Siswa yang diajar dengan pembelajaran fisika berbasis website mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan pembelajaran fisika berbasis video. Transfer ilmu pengetahuan dapat dilakukan dengan pembelajaran online sehingga terjadi pembelajaran sepanjang hayat bagi siswa (Nur, 2017).
19. Penelitian selanjutnya oleh Rizki Marsa, Arif Yunita, Rini Khatib Sulaiman ( 2019) yang berjudul Website Media Pembelajaran Matematika Berbasis Moodle Platform (Studi Kasus : D3 Teknik Komputer Stpt), memperoleh hasil penelitian, Penyajian materi Matematika dengan menggunakan aplikasi e-learning berbasis web lebih menarik dipakai dalam belajar sehingga mahasiswa lebih mudah memahami materi dengan langsung berinteraksi dengan dosen dan mahasiswa. Aplikasi ini memudahkan dosen dalam memantau nilai mahasiswa, pengelolaan soal dan nilai, serta dalam penyampaian materi. Dengan menggunakan e-learning akan memberikan dampak lebih luas dalam proses pembelajaran dan peningkatan keaktifan bagi mahasiswa-mahasiswi dikelas. Fitur yang disediakan di website e- learning sudah mencakup semua kebutuhan dalam pembelajaran Aljabar Linier.

---

Dengan menggunakan pembelajaran e- learning berbasis website Interaksi antara dosen dan Mahasiswa lebih intensif (Rizki Marsa et al., 2019).

20. Penelitian selanjutnya oleh A. Buchari (2018) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Materi Listrik Dinamis, yang memperoleh hasil, Berdasarkan pengembangan media pembelajaran website sebagai media pembelajaran remediasi untuk peserta didik SMP kelas IX SMP Negeri 2 Pontianak dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, bahwasanya sebagai, Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan dilakukan 7 tahap pengembangan. Tahap pengembangan dalam penelitian ini meliputi tahap pengumpulan data, tahap perencanaan, tahap pengembangan produk awal, tahap uji coba, tahap revisi produk, tahap uji coba lapangan, dan tahap publikasi, Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa website pembelajaran untuk peserta didik kelas IX SMP Negeri 2 Pontianak, Kualitas produk termasuk kriteria “sangat baik” dengan rata-rata persentase 87% dari hasil validasi dosen ahli media, ahli materi, dan guru. menurut ahli media kualitas produk “sangat baik” dengan persentase 97%. Menurut ahli materi kualitas produk “baik” dengan persentase 75%. Dan menurut guru kualitas produk “sangat baik” dengan persentase 83%, Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk kegiatan remediasi, hal ini terbukti dari perubahan konsepsi peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website (A Buchari ·2018, 2018).
21. Berikunya penelitian oleh Larisu, Zulfiah Idrus, Muhammad Upe, Ambo Kasim, Syaifudin S. (2020) yang berjudul, Pembelajaran Berbasis Website Sebagai Media Komunikasi Interaktif Di Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Kendari, memperoleh hasil penelitian dimana perlunya pengenalan website bagi seluruh warga sekolah dengan di antaranya berdasarkan 1. Pandemi Covid-19 telah berdampak secara langsung pada institusi pendidikan tanpa terkecuali SDIT Al Wahdah Kendari. Sejak dinyatakan pemberhentian pembelajaran tatap muka, maka pihak sekolah pun memberlakukan pembelajaran berlanjung di rumah dengan menggunakan media WhatsApp, Zoom Meeting, dan website. Pihak SDIT Al Wahdah Kendari sangat menyambut baik dan antusias mengikuti proses pelatihan website yang melibatkan staf sebagai administrator dan para guru. Pimpinan sekolah menginstruksikan kepada para guru untuk memahami platform ini untuk dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Perlunya dilakukan pelatihan dan workshop terkait berbagai inovasi media pembejaraan di sekolah-sekolah untuk menjaga keberlangsungan dan kualitas pendidikan di masa pandemi Covid-19, sebab era saat ini menuntut adanya adaptasi dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan website (Larisu et al., 2020).
22. Penelitian selanjutnya oleh A. Zaki, H. Nurdianto ( 2019 ) dengan judul Penelitian Rancang Bangun Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Website Terhadap Motivasi Siswa Smk Kp Gajahmada 1 Metro, yang memperoleh hasil Dengan adanya aplikasi media pembelajaran blended learning berbasis website di SMK KP Gajahmada 1 Metro, dapat menunjang proses pembelajaran antara guru dan siswa, membuat interaksi antara guru dan siswa lebih intesif sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa (Zaki et al., 2019).
23. Penelitian selanjutnya oleh Maemunah Sa’diyah, Alwi (2019) dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Terhadap Motivasi Belajar Siswa di MAN 1 Bogor, memperoleh hasil penelitian, Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan antusias siswa yang tinggi ketika mengikuti proses pembelajaran mulai dari mencari informasi melalui internet sampai men-desain website mereka dengan animasi masing-masing yang membuat suasana di dalam kelas tidak membosankan dan lebih hidup. Selain itu juga siswa dapat lebih mengembangkan imajinasinya dalam proses belajar. Sedangkan motivasi belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berbanding terbalik dengan motivasi belajar siswa di kelas yang menggunakan media website . Hal ini terlihat pada suasana belajar didalam kelas tidak interaktif atau dengan kata lain guru hanya menjelaskan materi dari awal sampai akhir pembelajaran yang membuat tidak terlihatnya motivasi belajar siswa karena siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis website yang memperoleh skor 939 atau 84,6% lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa di kelas

---

kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah yang memperoleh skor 495 atau 44,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis website terhadap motivasi belajar siswa kelas X di MAN 1 Kota Bogor (Maemunah Sa'diyah, 2019).

24. Penelitian selanjutnya oleh A. Pirmansyah, S. Fadilah (2017) dengan judul penelitian Study Literasi Pengaruh E-Learning Berbasis Website terhadap Motivasi Siswa untuk Menguasai Algoritma dan Bahasa Pemrograman pada Pembelajaran Pemrograman Dasar, memperoleh hasil, Dengan memanfaatkan ELearning berbasis website maka pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan logika terhadap algoritma dan bahasa pemrograman tidak mudah terlupakan oleh peserta didik dalam pembelajaran pemrograman dasar, karena semua materi algoritma dan bahasa pemrograman dalam berbagai format file seperti pdf, doc, image, animasi atau video tutorial dapat disimpan pada E-Learning tersebut yang dapat diperbaharui serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh pengajar dan peserta didik dengan menggunakan PC Desktop, Laptop atau smartphone yang terkoneksi dengan Internet. Dengan demikian peserta didik dapat belajar algoritma dan bahasa pemrograman secara berulang kali tanpa ada batasan waktu dan tempat sehingga hasil belajar atau prestasi peserta didik mampu berkembang dengan baik, selain itu juga materi bias di akses kapan saja sehingga lebih mudah untuk memperoleh materi dalam belajar (Pirmansyah & Fadilah, 2017).
25. Penelitian berikutnya oleh A. Setyorini (2017) dengan judul penelitian Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Papua Berbasis Website, memperoleh hasil penelitian Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Papua Berbasis Website ini dapat dirancang & dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Papua Berbasis Website ini dapat membantu masyarakat untuk mengenal kebudayaan di Propinsi Papua dan Papua Barat, sehingga juga dapat menunjang pemahaman masyarakat Indonesia secara umum (Setyorini, 2017).
26. Penelitian selanjutnya oleh F. Pratama (2021) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website Terhadap Motivasi Siswa, memperoleh hasil penelitian bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis website mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester 1 jenjang SMA telah diciptakan dan dikembangkan untuk memuat materi Teks Laporan Observasi, Eksososi, Anekdota, dan Cerita Rakyat. Media pembelajaran yang dibuat mengacu pada silabus dan RPP yang sudah dibuat berdasarkan observasi dan rujukan pembelajaran tatap muka terdahulu yang memenuhi unsur KI dan KD, Materi, Evaluasi, Pustaka, Petunjuk, dan Profil. Pembuatan media pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki fitur dimana guru mampu mengunggah materi, kuis dan penilaian dan siswa memiliki fitur untuk mengakses semua informasi yang diunggah. Media pembelajaran ini juga memberi fasilitasi fitur evaluasi formatif pada menu evaluasi. Media pembuatan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester 1 jenjang SMA Model ADDIE dan dengan rujukan model FUOR D sebagai penyeimbangannya dan dibuat menggunakan open source course management system (CMS) berupa WordPress, Webhosting (digunakan mulai dari penyimpanan serta aplikasi website, file transfer pada FTP, pusat data email dan lain sebagainya), Plugin (elementor). Pembuatan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester 1 jenjang SMA ini telah layak digunakan. Hal tersebut terbukti dari hasil kelayakan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran pembuatan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester 1 jenjang SMA. Hasil uji coba oleh peserta didik dengan kategori layak. Hal tersebut terbukti dari hasil rekapitulasi penilaian dari segi kualitas tampilan media, materi pada media, dan pembelajaran memperoleh skor rerata sebesar 4.6. Skor rerata hasil penilaian peserta didik tersebut masuk kategori layak (F. S. Pratama, 2021).

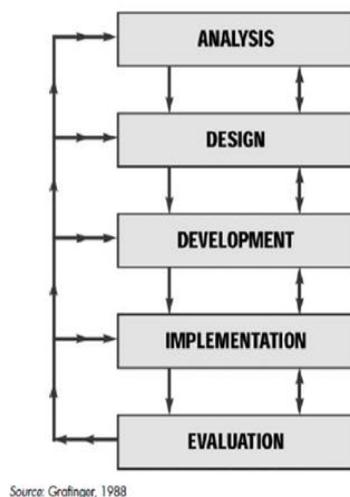
## PEMBAHASAN

Berdasarkan beberapa jurnal yang telah di himpun, jurnal tersebut berkaitan dengan pembelajaran berbasis website, dari jurnal-jurnal tersebut di perolehlah garis besar yang dimana perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar pembelajaran berbasis website lebih menarik dan menjadi alternative yang efektif bagi proses pembelajaran, Berdasarkan penelitian oleh Hariadi et al., (2016).

### 1. Implementasi Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Peserta Didik Paket C SKB Gudo Jombang.

Dalam penelitian berikut melakukan uji studi literature terhadap jurnal dan buku yang relevan dan mendapatkan informasi bahwa pendidik, peserta didik, dan lembaga menggunakan Laptop, dan HP Android menjadi media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam menyampaikan materi pada setiap pembelajaran saat berlangsung.

Dengan beberapa tahapan di implementasikan dengan beberapa cara, diantaranya :



Gambar 1. Proses Pengembangan ADDIE model.

#### a. Tahap Analisis

Tahap Analisis merupakan pengembangan analisa dasar dari proses instructional design. Pada tahap ini, desainer pengembang inovasi melakukan analisis dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, dimana sumber permasalahan yang ada sesuai penelitian yang telah dilakukan sebelumnya melihat bahwa fitur dari pembelajaran berbasis website masih kurang untuk mampu memfasilitasi secara universal kebutuhan peserta didik, selain itu juga ada hambatan dalam segi koneksi jaringan, sehingga perlu ditentukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan. dalam tahapan ini, penting untuk dilakukan agar dapat meninjau efektifitas penggunaan platform berbasis website sebagai inovasi pembelajaran pada siswa Paket C. Menganalisis kebutuhan peserta didik dan permasalahan yang ada maka perlu fitur yang mencakup informasi kesiswaan, akses pelayan dan akses materi pembelajaran serta menemukan formulasi campuran yang tepat dari berbagai inovasi kegiatan termasuk solusi teknis sangat penting untuk pendidikan yang efektif dan menarik.

#### b. Desain

Dalam tahap kedua yaitu design dimana tahapan lanjutan dari tahap analisis sebelumnya. Pada tahap ini ditentukan tujuan pengembangan inovasi yang akan dicapai oleh peserta didik serta menentukan strategi lanjutannya.

#### c. Tahap Pengembangan

Tujuan dalam tahapan ini adalah melakukan penyusunan dan integrasi bahan bahan dalam optimalisasi fitur platform basis website. Tahapan ini, perancang desain akan mengembangkan berbagai hal yang

berkaitan dengan pembelajaran bagi peserta didik melalui website. Konten dan fitur yang ada harus disiapkan dan disajikan secara efektif. Sementara konten website dapat terdiri dari berbagai elemen, mulai dari fitur akses materi, literasi digital berupa e-book dan e-modul serta proses pendaftaran bagi calon peserta didik baru. Pada tahap ini terjadi proses instructional design dimana para pembuat desain inovasi. Pada tahap ini, desainer pembelajaran menganalisis dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi, sumber permasalahan, dan menentukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan. Pada tahap ini, inovasi platform yang sebenarnya diproduksi. Konten, fitur ini bervariasi, namun bergantung pada sumber daya yang ada. Fitur inovasi platform berbasis website hanya dapat terdiri dari instruksi dan pengarahan pembelajaran yang lebih sederhana dan dapat dikolaborasikan dengan beberapa materi berupa video, ataupun audio, di dalam pengembangan media dan interaksi. Pengembangan fitur dan inovasi pengembangan website terdiri dari tiga langkah utama :



Gambar 2. Langkah pengembangan fitur dan inovasi platform basis website

- 1) Pada tahapan pengembangan inovasi fitur, intruksi, dan inovasi platform basis website yang dilaksanakan yaitu menulis atau mengumpulkan semua pengetahuan dan informasi yang diperlukan;
- 2) Pengembangan dan melakukan integrasi dari semua elemen yang dibutuhkan untuk mengembangkan papan cerita, fitur dan hal lain mampu mengabstraksikan semua bagian produk interaktif, terdiri dari gambar, teks, tes penilaian, dan sebagainya.
- 3) Pengembangan courseware adalah mengembangkan komponen media dan interaktif, memproduksi kursus dalam berbagai format sederhana dan mengintegrasikannya.

#### d. Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan tahap penggunaan sebagaimana yang telah didesain sebelumnya. Aktivitas penggunaan platform basis website ini, memiliki fungsi dari tahap ini adalah penggunaan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan dan sasaran platform. Adapun sebelum dilakukan tahapan implementasi, perlu uji coba yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu (1) uji coba lapangan awal (preliminary field testing); (2) uji coba lapangan (main field testing); (3) uji pelaksanaan lapangan. Dalam berbagai tahap tersebut, senantiasa diawali dengan hasil review para ahli, Beragam hadirnya berbagai ahli diharapkan dapat memberikan masukan tentang kebenaran isi dan fitur website.

#### e. Tahap Evaluasi

Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan. Dengan demikian, kita dapat mengukur efektivitas dan efisiensi penggunaan platform yang telah dilakukan. Hasil evaluasi yang digunakan sebagai masukan untuk rancangan program berikutnya. Adapun rencana pengukuran sasaran implementasi penggunaan platform dilakukan dengan mengevaluasi pencapaian sasaran implementasi dari capaian tujuan pembelajaran, yang dimana pada bagian ini ialah pembelajaran berbasis website.

## 2. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Berdasarkan beberapa jurnal dan buku relevan yang sudah saya himpun, dapat disimpulkan faktor-faktor pendukung yaitu sebagai berikut :

- a. Profesionalitas dan sikap kompeten menjadi hal mutlak yang dimiliki oleh pendidik.
- b. Penggunaan media Website menjadi kemampuan penting yang harus dimiliki oleh pendidik.
- c. Berhasilnya proses pembelajaran salah satu faktornya ialah kelengkapan perangkat.
- d. Fasilitas lembaga yang sudah terpenuhi dalam pembelajaran berbasis Website.
- e. Mengoperasikan Website menjadi kemampuan dari peserta didik (Islam & Agung, 2020)

Adapun faktor penghambat di antaranya:

- a. Faktor Ekonomi Peserta Didik untuk menyesuaikan diri di dalam menggunakan media berbasis Website, Pada saat pembelajaran dilakukan secara online peserta didik disarankan untuk menggunakan laptop dan HP. Dengan tujuan ketika mengakses internet para peserta didik bisa melakukannya dengan mudah, melakukan pembelajaran secara online bertujuan agar peserta didik mampu lebih efektif dalam mengerjakan tugas-tugas yang disampaikan oleh pendidik. Dengan relaitas bahwa adanya kesenjangan ekonomi maka tidak semua peserta didik menggunakannya, ada beberapa factor yang mempengaruhi diantaranya, ada peserta didik yang memiliki HP namun tidak memiliki kuota, begitupun ada juga peserta didik yang tidak memiliki laptop maupun HP, Hal-hal tersebut menjadi penghambat dari pembelajaran berbasis website.
- b. Kurang stabilnya koneksi internet, Sebenarnya pendidik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis website dengan tersedianya WiFi lebih membantu serta memudahkan, namun menjadi kurang stabil ketika WiFi digunakan secara bersamaan, berakibat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung menjadi kurang maksimal (Islam & Agung, 2020)

### **3. Solusi yang digunakan dalam mengatasi faktor-faktor penghambat Implementasi Pembelajaran Berbasis Website untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik Paket C SKB Gudo Jombang**

Dalam setiap lembaga selalu ada permasalahan yang meliputi, begitupun solusi atau jalan keluar juga senantiasa menjadi suatu hal mutlak menjadi bagian yang ada, untuk itu perlunya dalam merumuskan beragam solusi yang dapat mengatasi berbagai hambatan dan mencari jalan keluar, dengan diantaranya (Islam & Agung, 2020) :

- a. Solusi dari masalah ekonomi peserta didik, Saat pembelajaran daring pihak lembaga memberikan sebuah solusi berupa keringanan kepada peserta didik yang tidak memiliki HP, yaitu bisa menggunakan komputer dari lembaga untuk membantu proses pembelajaran, Sementara bagi peserta didik yang tidak mempunyai HP, solusi lainnya ialah bisa bergabung dengan peserta didik yang mempunyai HP. Selanjutnya, ketika proses pembelajaran peserta didik juga bisa memanfaatkan kuota gratis dari provider tertentu.
- b. Langkah Solutif terhadap kendala dari koneksi internet yang kurang stabil, yaitu perlu di buatkan jadwal oleh lembaga tentang pemakaian WiFi bertujuan internet tetap stabil. Jadwal yang telah ditentukan mengatur setiap kelas maupun setiap pembelajaran yang berlangsung untuk bisa mengikuti pembagian yang telah di tetapkan, yaitu dengan kriteria setiap dua minggu dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Ketika pembelajaran secara offline tidak terlalu menjadi masalah, sebab materi bisa disiapkan terlebih dahulu oleh pendidik ketika di rumah, sehingga pemakaian internet di lembaga hanya di gunakan ketika di perlukan saja, seperti saat mencari materi tambahan atau materi yang kurang lengkap.

## **Simpulan**

Hasil dari penelitian relevan yang telah di lakukan, meliputi buku maupun jurnal, dapat di simpulkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis website memberi motivasi yang lebih bagi peserta didik, hal itu terjadi berdasarkan oleh peserta didik yang merasa lebih mudah dalam mengakses materi sewaktu-waktu dan merasa terbantu oleh fitur yang ada. Pembelajaran berbasis website juga menjadi langkah adaptif terhadap penyesuaian kondisi yang serba digital apalagi di era pembelajaran daring seperti saat ini, banyak pihak yang merasa terbantu, selain peserta didik yang meningkat secara motivasi dalam belajar namun juga pihak lain meliputi guru (pendidik) yang lebih menghemat dalam segi waktu dan terbantu untuk menyampaikan materi karena bisa langsung terhubung dengan website maupun pemilik lembaga yang lebih bisa memantau proses pembelajaran secara langsung.

Melalui hasil pemaparan dan temuan pada penelitian sebelumnya, yang meliputi pembahasan maupun kesimpulan, Peneliti memberikan sebuah saran. Dari beberapa literature yang telah di himpun dan menelaah fungsi dari website menghasilkan ide baru untuk lebih mengembangkan beberapa fitur, yaitu dengan konsep ADDIE (Analisis, Design, Development, Innovation, Evaluation), dari konsep ADDIE tersebut bertujuan agar fungsi dari fitur website lebih menyeluruh dan membuat pembelajaran semakin interaktif untuk lebih meningkatkan motivasi peserta didik, selain itu dari tiap pihak, yang diantaranya

pendidik dan pemilik lembaga semakin merasa terbantu ketika proses pembelajaran dan pengelolaan system lembaga.

## Daftar Rujukan

- A Buchari (2018). (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Website Materi Listrik Dinamis*.  
 Biologi, B., & Kelas, S. (2013). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TPS (THINK PAIR SHARE) DENGAN MEDIA BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI (Siswa Kelas XC di SMAN 2 Tanggul - Jember Tahun Pelajaran 2012/2013)*.  
 Bisht, H., Behl, H. M., Roy, R., Sidhu, O. P., ... Helmy, M. (2018). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN E- LEARNING BERBASIS WEB ENHANCED LEARNING TERHADAP MOTIVASI SISWA KELAS X MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI 8 PINRANG SKRIPSI. *Analytical Biochemistry*, 11(1), 1–5. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12->  
 Christian, I. C., Supianto, A. A., & Rokhmawati, R. I. (2019). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Materi Laju Reaksi di Tingkat SMA ( Studi Pada SMA Brawijaya Smart School Malang ). *Jurnal Pengembangann Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 7051–7059.  
 Dewey Petra. (2009). *Analisis Dan Tinjauan Teori*. 8–71.  
 G. (2020). Aplikasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Lembaga Pendidikan Primagama Berbasis Website Responsive. *Eksplora Informatika*, 1–12.  
 Goldman, Ian. and Pabari, M. (2021). *Buku Pembelajaran Berbasis Website dan Budaya Literasi*. <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspiration/artic le/viewFile/2420/77>  
 Jurnal, J., Ekonomi, P., Tarman, M., & Mariatun, I. L. (2021). *UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XII IPS 4 DI SMAN 1 AROSBAYA*. 5(2), 39–48.  
 Kali, H., Ksp, K., Sman, D. I., Noorsalim, M., Nurdiniah,  
 Larisu, Z., Idrus, M., Upe, A., & Kasim, S. S. (2020). Berbasis Website Sebagai Media Komunikasi Interaktif Di Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Kendari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Anoa*, 2(1), 127–136.  
 LIU. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATERI PERPINDAHAN KALOR DI SEKITAR KITA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR INPRES MEROMBOK MANGGARAI BARAT*. 151–156.  
 Maemunah Sa'diyah, A. (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. <https://doi.org/10.32696/jp2sh.v4i2.338>  
 Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII B Semester Genap Di SMP Negeri 1. *Jurnal Edutech*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/artic le/view/3581>  
 Mtsweni, E. S., Hörne, T., Poll, J. A. van der, Rosli, M., Tempero, E., Luxton-reilly, A., Sukhoo, A., Barnard, A., M. Eloff, M., A. Van Der Poll, J., Motah, M., Boyatzis, R. E., Kusumasari, T. F., Trilaksono, B. R., Nur Aisha, A., Fitria, -, Moustroufas, E., Stamelos, I., Angelis, L., ... Khan,  
 Nur, M. D. M. (2017). Pengaruh strategi pembelajaran fisika berbasis website terhadap hasil belajar pada siswa yang memiliki self- regulated learning (srl) yang berbeda. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 65–76.  
 PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 4 TAHUN 2016 TENTANG PEDOMAN ALIH FUNGSI SANGGAR KEGIATAN BELAJAR MENJADI SATUAN PENDIDIKAN NONFORMAL, 1 (2016).  
 Permana, A. S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Website (Website) Berbantuan Software Lectora Inspired dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Jurnal Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 3(1), 3–5.  
 Pirmansah, A., & Fadilah, S. S. (2017). Study Literasi Pengaruh E-Learning Berbasis Website terhadap Kemampuan Siswa untuk Menguasai Algoritma dan Bahasa Pemrograman pada Pembelajaran Pemrograman Dasar. *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional*, 10–18.

- 
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, R. L. P. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 99–109.
- Putu Risca Anapratwi, N., Hanief, S., & Dody Sanjaya, Rahman, K. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk mata pelajaran programmable logic controller (plc) pada smk darussalam makassar. *Jurnal Inspiration*, 06(02), 13.
- Rizki Marsa, A., Yunita, R., Khatib Sulaiman Payakumbuh Selatan, J., & Komputer, T. (2019). WEBSITE MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MOODLEPLATFORM