

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA MATERI PELUANG KELAS XII SMA 4 SINJAI

Nurul Fajriani¹

Baharuddin²

Nur Khalisah Latuconsina³

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

e-mail: fajrianinurul44@gmail.com

ABSTRACT

This thesis discusses the development of website-based learning media on the opportunity material for class XII SMA 4 Sinjai. This study aims to develop a website-based learning media on material opportunities for class XII SMA 4 Sinjai that are valid, practical, and effective. The type of research used is Research and Development research or research and development with reference to the Alessi and Trollip development model suggested by Alessi and Trollip, namely: Planning, design, and development. The test subjects in this study were students of class XII Science 3. The instruments used in this study were validation sheets, learning management observation sheets, student activity observation sheets, teacher and student response questionnaire sheets, and learning outcomes tests. Based on the results of the experiments carried out, it was found that (1) the valid criteria based on the results of media validation were 4.12 which were in the very valid category because they were in the interval $4 < 5$. (2) Practical criteria based on observations of teacher responses to learning media gave a positive response of 87.5%, learning management obtained an average of 4.28 which is in the very good category because it is in the interval $3.50 \text{ TKG} < 4.50$ (3) Effective criteria based on the analysis of student responses, namely 85.14% of students gave a positive response, , 77.9% student activity is categorized as good because it is in the percentage interval $60\% \text{ P} < 80\%$, and the learning outcome test shows 31 of 35 students are in the complete category.

Keywords: Learning Media Development, Website, Opportunity

ABSTRAK

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada materi peluang kelas XII SMA 4 Sinjai. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* pada materi peluang kelas XII SMA 4 Sinjai yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development atau penelitian dan pengembangan dengan mengacu pada model pengembangan *Alessi* dan *Trollip* yang disarankan oleh *Alessi* dan *Trollip* yaitu: Perencanaan, desain, dan pengembangan. Subjek ujicoba pada penelitian ini adalah Siswa kelas XII Ipa 3. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi, lembar observasi pengelolaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas msiswa, lembar angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar. Berdasarkan hasil ujicoba yang dilakukan, diperoleh bahwa (1) Kriteria valid berdasarkan hasil validasi media adalah 4,12 yang berada pada kategori sangat valid karena berada pada interval $4 \leq M < 5$. (2) Kriteria praktis berdasarkan hasil pengamatan respons guru terhadap media pembelajaran memberikan respon positif 87,5%, pengelolaan pembelajaran diperoleh rata-rata 4,28 yang berada pada kategori sangat baik karena berada pada interval $3,50 \leq$

TKG < 4,50. (3) Kriteria efektif berdasarkan analisis respons siswa yaitu 85,14% siswa memberikan respons positif, aktivitas siswa 77,9% yang dikategorikan baik karena berada pada interval persentase $60\% \leq P < 80\%$, dan tes hasil belajar menunjukkan 31 dari 35 orang siswa berada pada kategori tuntas.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Website*, Peluang

1) PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu elemen penting dalam membangun suatu bangsa dan negara. Landasan dasar Pendidikan Indonesia yang tertuang dalam Undang-undang Dasar 1945 Pasal 31 yang menjelaskan bahwa betapa pentingnya Pendidikan sehingga negara wajib mendukung terlaksananya proses Pendidikan itu untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermoral. Hal ini mengartikan bahwa Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia untuk mengembangkan dirinya. Untuk mencapai tujuan dari Pendidikan ini maka diwujudkan dalam suatu proses kegiatan belajar. Sikap dan kedudukan belajar bukan hanya sekedar belajar untuk mengetahui. Akan tetapi lebih dari itu, belajar untuk memecahkan masalah dan yang lebih penting adalah belajar untuk kemajuan diri dan lingkungan (Fatonah, 2009).

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang terus bahkan dewasa ini berlangsung sangat pesat. Ilmu pengetahuan dan teknologi telah membuat kegiatan manusia lebih mudah. Jika membahas tentang teknologi, pastinya tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Selamanya, selama perkembangan kehidupan masih ada, teknologi menjadi hal yang harus ada dalam kehidupan. Teknologi telah membuang sekat pembatas antara setiap negara menjadi lebih dekat dan cepat. Pengaruh teknologi menyebar luas keberbagai aspek kehidupan, pengaruhnya dapat memberikan dampak positif dan negative sangat cepat bagi kehidupan.

Ilmu pengetahuan erat kaitannya dengan belajar. Karena untuk memperoleh ilmu, maka kita harus belajar dan terus belajar. Penganut psikologi tingkah laku (*behaviourist*) berpandangan bahwa belajar dihasilkan dari adanya pembentukan hubungan antara rangsangan dari luar (*stimulus*) dan tanggapan dari dalam diri (*response*). Psikologi kognitif meyakini bahwa belajar merupakan hasil dari pengorganisasian kembali persepsi dan pembentukan hubungan antara pengalaman yang baru dialami dengan pengalaman yang sudah tersimpan di dalam benak.

Seiring perkembangan zaman di era globalisasi ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, olehnya itu konsep penyelenggaraan Pendidikan bergeser pada upaya pembelajaran yang lebih modern. Walaupun pada dasarnya konsep teknologi Pendidikan masih tertuju pada upaya melahirkan konsep-konsep pemecahan masalah belajar manusia, namun salah satu pemecahan masalah belajar itu adalah suatu inovasi dalam model pembelajaran berbasis teknologi (Darmawan, 2016). Perkembangan teknologi inilah yang kemudian dimanfaatkan untuk pembelajaran atau disebut dengan teknologi pembelajaran. Dikutip dari AECT 1994: teori maupun praktik bagaimana

membuat desain, mengembangkan, memanfaatkan, mengolah, serta mengevaluasi suatu proses dan sumber belajar yang disebut dengan teknologi pembelajaran (Warsita, 2008). Untuk itu pengembangan media pembelajaran ini sangat dibutuhkan agar dapat menambah minat seorang anak dalam belajar. Mengingat kebutuhan media saat ini lebih cenderung kepada media yang mudah dibawa seperti gadget atau mobile phone dibandingkan dengan media PC atau laptop maka media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media yang mendukung untuk digunakan pada mobile phone (Putria dan S. Nunuk, 2018).

Paradigma pembelajaran berpusat pada pendidik harus diganti dan ditinggalkan menjadi orientasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Penerapan *student centered learning* bisa dilakukan dengan pendidik sebagai fasilitator yang menyediakan media pembelajaran. Media pembelajaran seharusnya mendapat perhatian khusus agar dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Namun pada kenyataannya di lapangan dapat dilihat bahwa media pembelajaran lebih sering terlupakan dengan alasan kurangnya biaya maupun alasan-alasan lainnya. Hal ini seharusnya bisa dihindari atau bahkan tidak perlu terjadi jika pihak penyedia media pembelajaran mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Peran guru juga sangat diperlukan dalam hal ini. Bagaimana seorang guru memanfaatkan segala sesuatu yang ada disekitarnya sebagai media dalam pembelajaran. Sebabnya seorang guru haruslah kreatif. Karena, teknologi yang meningkat juga membutuhkan guru yang inovatif. Perkembangan teknologi informasi mampu mengolah hingga menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audio, visual, audio visual bahkan multimedia yang mampu mewujudkan *virtual learning*.

Perkembangan *web* yang begitu besar mempengaruhi pola pikir masyarakat dalam belajar. Kegiatan pembelajaran yang dulunya terbatas ruang dan waktu kini telah beralih menuju ke pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Dari sumber belajar media cetak menjadi media elektronik. Konsep belajar ini dikenal dengan Pembelajaran berbasis *web* (Batubara, 2018). Pembelajaran berbasis internet sangat memberikan kemudahan bagi penggunaannya. Seperti halnya banyak industri lainnya, pendidikan telah sangat dipengaruhi oleh Internet, dan konsep internet telah membawa guncangan revolusioner dan tantangan untuk ide pendidikan tradisional.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, pembelajaran matematika masih menggunakan model konvensional dengan metode ceramah. Dengan model pembelajaran seperti ini guru menjadi sumber informasi bagi siswa sedangkan siswa menjadi pendengar yang lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru dan melaksanakan tugas bila guru memberikan latihan-latihan soal. Hal ini menyebabkan siswa menjadi siswa yang pasif di dalam kelas dan lama kelamaan siswa akan merasa bosan dalam melaksanakan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Untuk itulah dibutuhkan media pembelajaran dengan inovasi terbaru yang mampu menarik minat siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

Melihat kebermanfaatan dan kebutuhan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terutama pada materi Peluang di tingkat Sekolah Menengah Atas maka dibutuhkan penelitian untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selaras dengan hal ini, Prihayuda Tatang Aditya dalam jurnalnya Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Web* Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa kelas VIII media pembelajaran berbasis *web* ini mempunyai Uji kevalidan diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi, uji kepraktisan diperoleh dari hasil lembar respons siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis *web* valid dan praktis. Pembuatan media pembelajaran sebenarnya tidaklah terlalu rumit asalkan kita memahami konsep media yang ingin kita buat. Penyediaan media pembelajaran ini diharapkan bisa membantu peran guru dalam mengatasi hambatan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran ini pula diharapkan peserta didik dapat belajar secara maksimal agar mampu meningkatkan prestasi baik prestasi akademik maupun nonakademik.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis terdorong untuk mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *website* pada materi Peluang Matematika Kelas XII SMA 4 Sinjai.

2) METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan model *Alessi* dan *Trolip*. Penelitian ini terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap *Planning*, tahap *Design* dan tahap *Development*. Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMA kelas XII IPA 3 pada semester ganjil 2020/2021. Teknik yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode angket dan tes hasil belajar. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket respons guru dan angket respons siswa. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran dan lembar observasi aktivitas siswa.

3) HASIL TEMUAN

Analisis Uji Validitas

Uji validitas media dan instrumen yang dilakukan oleh validator:

Tabel 1. Uji Validitas Media dan Instrumen

Lembar Validasi	Skor Rata-Rata Seluruh Aspek	Kriteria
<i>Web</i>	4,12	Sangat Valid
RPP	3,65	Valid
Angket Respon Siswa	4,35	Sangat Valid
Angket Respon Guru	4,05	Sangat Valid

THB	3,23	Valid
Lembar Observasi Aktivitas Siswa	3,49	Valid
Lembar Observasi Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran	3,64	Valid

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian dari para ahli validator berada pada kategori “valid” hal ini menunjukkan bahwa *website*, Rencana Proses Pembelajaran (RPP), Tes Hasil Belajar (THB), Angket Respons Siswa, Angket Respons Guru, Lembar Observasi Aktivitas Siswa, Dan Lembar Observasi Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran tersebut layak untuk diujicobakan

Analisis Respon Peserta Didik

Angket Respons Siswa diberikan kepada 35 orang siswa kelas XII Ipa 3 setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* pada materi Peluang. Hasil analisis data respon siswa terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada table berikut ini:

Table 2 Hasil Analisis Angket Respons Siswa

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban					Persentase Respon Positif	Keterangan
		SS	S	RR	TS	STS		
1.	Tampilan media berbasis web sangat menarik minat saya untuk mempelajari materi peluang.	9	25	1	0	0	97,14	Positif
2.	Media berbasis web mudah diakses menggunakan perangkat apapun.	7	28	0	0	0	100	Positif
3.	Pembelajaran menggunakan media berbasis web memudahkan saya dalam memahami materi peluang.	3	22	10	0	0	71,42	Positif
4.	Penggunaan media berbasis web membuat saya focus dalam memahami materi peluang.	6	26	3	0	0	91,42	Positif

5.	Penyajian materi dengan menggunakan media berbasis <i>web</i> membuat saya lebih bersemangat mengikuti materi peluang.	2	32	1	0	0	97,14	Positif
6.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>web</i> pada materi peluang ini tidak membosankan.	2	29	4	0	0	88,57	Positif
7.	Bahasa yang digunakan pada media berbasis <i>web</i> sesuai dengan tingkat berpikir siswa.	6	16	13	0	0	62,85	Positif
8.	Media berbasis <i>web</i> membuat pembelajaran menjadi lebih efisien.	8	12	15	0	0	57,14	Positif
9.	Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis <i>web</i> menggunakan perangkat yang mudah didapat dan biaya yang sedikit	8	27	0	0	0	100	Positif
10.	Ditinjau dari segi Bahasa, penyajian materi pada media berbasis <i>web</i> tidak jelas dan sulit dipahami..	3	27	5	0	0	85,71	Positif
Rata-rata keseluruhan							85,14	Sangat Positif

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa persentase rata-rata respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* memiliki nilai lebih besar dari 80%. Dari keseluruhan aspek yang ditanyakan, presentasi respons siswa adalah 85,14%. Angka tersebut berada pada interval $85\% \leq RS \leq 100\%$ dengan kategori sangat positif.

Analisis Aktivitas Siswa

Tabel 2. Hasil Analisis Aktivitas Siswa

No.	Aspek Pengamatan aktivitas siswa	Persentase Aktivitas siswa pada pertemuan ke-		
		I	II	III

1.	Siswa membaca dan memahami materi yang terdapat dalam <i>website</i>	94,2	97,1	91,4
2.	Siswa memahami contoh-contoh soal yang terdapat dalam <i>website</i>	85,7	80	74,2
3.	Siswa menonton video pembelajaran yang terdapat di dalam <i>website</i> untuk memperdalam pemahaman	82,8	77,1	82,8
4.	Siswa bertanya pada kolom pertanyaan jika ada materi yang tidak dipahami	71,42	58,8	54,2
5.	Siswa mengerjakan kuis yang terdapat dalam <i>website</i>	74,2	77,1	68,5
Rata-Rata		81,6	78,02	74,2
Presentase Keseluruhan				77,9

Dari tabel di atas terlihat bahwa selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* siswa terlibat secara aktif sehingga dominasi guru dalam pembelajaran dapat berkurang. Persentase aktivitas siswa selama pembelajaran adalah 77,9%. Angka tersebut berada pada interval $60\% \leq P < 80\%$ dimana P menunjukkan kategori aktivitas siswa dengan kategori baik. Dengan demikian, aktivitas siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang diamati telah terpenuhi.

Analisis Tes Hasil Belajar Siswa

Tabel 3 Deskripsi Ketuntasan Pencapaian Tes Hasil Belajar Kelas XII SMA 4 Sinjai

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
<75	Tidak Tuntas	4	11,42
≥ 75	Tuntas	31	88,57

Berdasarkan segi ketuntasan terdapat 31 orang dari 35 siswa yang memperoleh nilai 75 ke atas. Sedangkan 4 siswa memperoleh skor di bawah 75. Adapun beberapa faktor yang menyebabkan siswa tersebut memiliki nilai yang tidak tuntas yaitu kurangnya motivasi belajar dan kurang kurang memperhatikan arahan serta materi pembelajaran pada *website* sehingga menyebabkan siswa tersebut memiliki pemahaman materi yang lebih rendah dibandingkan dengan siswa yang lainnya.

Analisis Angket Respon Guru

Angket respons guru diberikan kepada guru setelah kegiatan mengajar dilaksanakan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang telah dikembangkan. Adapun hasil analisis data respons guru terhadap *website* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Analisis Angket Respon Guru

Butir Penilaian	Skala Penilaian					Jumlah Skor	Skor Total	Presentase	Keterangan
	1	2	3	4	5				
1. Teks atau tulisan pada media berbasis <i>web</i> ini mudah dibaca.				√		5	5	100%	Sangat Positif
2. Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.				√		4	5	80%	Positif
3. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.				√		5	5	100%	Sangat Positif
4. Media berbasis <i>web</i> ini menggunakan contoh-contoh soal yang				√		4	5	80%	Positif

Butir Penilaian	Skala Penilaian					Jumlah Skor	Skor Total	Presentase	Keterangan
	1	2	3	4	5				
berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.									
5. Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam media berbasis <i>web</i> ini.			√			3	5	60%	Positif
6. Bahasa yang digunakan pada media berbasis <i>web</i> sesuai dengan tingkat berpikir siswa.				√		5	5	100%	Sangat Positif
7. Saya sangat tertarik menggunakan <i>website</i> ini.				√		5	5	100%	Sangat Positif
8. Saya merasa lebih mudah mengajar dengan menggunakan media berbasis <i>web</i> ini.				√		4	5	80%	Positif
Rata-Rata Keseluruhan								87,5	Positif

Berdasarkan tabel di atas, dari keseluruhan aspek yang ditanyakan terlihat bahwa total respon guru terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* memiliki nilai sebesar 87,5%. Angka tersebut berada pada interval $85\% \leq RS \leq 100$ dengan kategori sangat positif, dimana *RS* menunjukkan kategori respon guru sehingga dapat disimpulkan bahwa kriteria kepraktisan untuk respons guru tercapai.

4) PEMBAHASAN

Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Penelitian yang berjudul pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada Materi Peluang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *website* pada Materi Peluang serta mengetahui kepraktisan, keefektifan serta kevalidan dari *website* yang telah dihasilkan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka media pembelajaran berbasis *website* ini dikembangkan dengan menggunakan model *Model Alessi* dan *Trolip* memiliki tiga langkah pengembangan yaitu *Planing*, *Design*, dan *Development*. Langkah pengembangan *Alessi* dan *Trollip* yang pertama yaitu *Planing*, pada tahap *planning* ini kita mengidentifikasi apa yang dibutuhkan oleh siswa. Dari hasil observasi di SMAN 4 Sinjai didapatkan bahwa siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja serta bisa diakses dengan berbagai perangkat *android*. Maka dari itu dikembangkanlah *website* pembelajaran materi peluang. Tahap kedua dalam pengembangan yang dilakukan adalah *Design*. Pada tahap *design* ini kita Menyusun menu-menu yang akan ditampilkan di *website* kita. Pada tahap ini pula kita Menyusun materi yang akan dimasukkan kedalam *website*. Sebagai pendamping materi juga disiapkan adanya kuis serta video pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Setelah semua menu selesai dibuat maka *website* yang telah dikembangkan kemudian di *online*-kan dengan nama <http://smartlogikamatematika.com>. Setelah di *online*-kan maka *website* kita telah bisa diakses oleh siapa saja. Tahap yang ketiga dilakukan adalah *Development*, pada tahap ini *website* yang telah dikembangkan divalidasi oleh Validator ahli untuk menilai apakah *website* kita telah siap diuji coba dan untuk mendapatkan masukan yang perlu ditambahkan agar *website* layak untuk diuji coba. Penggunaan bantuan media sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Siswa akan lebih mudah memahami materi peluang dengan menggunakan bantuan media pembelajaran dan memudahkan siswa dalam belajar karena media pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapanpun tidak terikat dengan kelas. Mahasiswa juga semangat dalam melakukan pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran yang dirancang lebih menarik. Berdasarkan analisis diatas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan materi, video pembelajaran dan tampilan yang lebih menarik, sehingga siswa tidak akan bosan mengikuti proses pembelajaran.

Uji Validasi

Hasil validasi yang diperoleh dari validator selanjutnya di analisis, validasi yang dilakukan oleh validator *website*, materi, Rencana Proses Pembelajaran (RPP), Tes Hasil Belajar (THB), Angket Respon Guru, Angket Respon Siswa, Lembar Observasi Aktivitas Siswa dan Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran menunjukkan rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 3,82 sehingga berada pada kategori valid karena setiap aspek pada setiap jenis lembar validasi berada pada interval $3 \leq M < 4$, dimana M menunjukkan kriteria kevalidan.. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator, dapat disimpulkan bahwa penilaian validitas media dapat dikatakan valid sehingga layak untuk digunakan.

Uji Kepraktisan

Berdasarkan komponen kepraktisan yaitu angket respon guru dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menunjukkan respon yang positif dan berada dalam kategori baik. Respon guru terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *web* memiliki nilai sebesar 87,5%. Angka tersebut berada pada interval $85\% \leq RS \leq 100$ dengan kategori sangat positif, dengan RS menunjukkan kategori respon guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kriteria kepraktisan untuk respons guru tercapai. hasil analisis kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran berada pada kategori baik yaitu pada interval $3,50 \leq TKG < 4,50$, TKG menunjukkan tingkat kemampuan guru.

Uji Keefektifan

Berdasarkan komponen keefektifan yaitu Angket Respon Siswa, Lembar Observasi Aktivitas Siswa dan Tes Hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang positif, berada pada kategori baik dan tes hasil belajar berada pada kategori tinggi. Presentasi respons siswa adalah 85,14%. Angka tersebut berada pada interval $85\% \leq RS \leq 100\%$ dengan kategori sangat positif, dimana RS menunjukkan respon siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respons siswa terhadap media yang digunakan bernilai positif. hasil analisis aktivitas siswa juga berada pada interval $60\% \leq P < 80$ dengan kategori baik, dimana P menunjukkan Aktivitas siswa. kemudian hasil analisis tes hasil belajar berada pada kategori tinggi dan telah memenuhi ketuntasan yakni 88,57% siswa tuntas. Dengan demikian, *website* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektif.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang terpenting membantu siswa untuk belajar. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran akan meningkatkan minat belajar siswa karena media pembelajaran didesain semenarik dan seefektif mungkin serta disesuaikan dengan keadaan siswa pada saat pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

5) KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan proses Pengembangan Media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan Model Alessi dan Trolip memiliki tiga langkah pengembangan yaitu *Planing, Design, dan Development*).

Berdasarkan hasil uji coba media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan berada pada kategori valid, praktis dan efektif. Hasil validasi yang diperoleh dari validator didapatkan hasil rata-rata 4,12 yang kriterianya “sangat layak”. Hasil uji kepraktisan dari Angket Respon guru menunjukkan hasil yang positif yaitu 87,5% dan Kemampuan Guru dalam Mengelola pembelajaran berada pada kategori baik. Hasil uji keefektifan dari Angket Respon Siswa menunjukkan hasil yang positif 85,14%, Lembar Observasi Aktivitas Siswa berada pada kategori baik dan Tes Hasil belajar berada pada kategori tinggi dan telah memenuhi ketuntasan klasikal yakni 88,57%.

Keterbatasan penelitian ini antara lain penelitian ini hanya menyediakan materi peluang dan sunjek uji coba hanya terbatas pada siswa kelas XII Ipa 3 SMA 4 Sinjai.

REFERENSI

- Batubara, H. H. (2018). *Pembelajaran Berbasis Web dengan Moodle Versi 3.4* (1st Editio). Deepublish.
- Darmawan, D. (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Fatonah, A. N. (2009). *Pentingnya Pendidikan Bagi Kita*. Banten: Kenanga Pustaka Indonesia.
- Putria dan S. Nunuk, A. S. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.