

PAPER NAME

**Junal Efektifitas Aplikasi Ni Rury.pdf**

---

WORD COUNT

**4486 Words**

CHARACTER COUNT

**29189 Characters**

PAGE COUNT

**12 Pages**

FILE SIZE

**491.1KB**

SUBMISSION DATE

**Mar 25, 2023 8:32 AM GMT+7**

REPORT DATE

**Mar 25, 2023 8:33 AM GMT+7**

---

**● 95% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 95% Internet database
- 12% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 14% Submitted Works database

**● Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 10 words)

# 1 EFEKTIFITAS APLIKASI WEBSITE DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633

Url Jurnal: <https://uia.e-journal.id/akademika/article/2272>

DOI : <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>

Naskah Dikirim: 2022-12-08

Naskah Direview: 2022-12-20

Naskah Diterbitkan: 2022-12-30

2 Ni Rury Heranda  
Meduri

Rangga Firdaus

Helmy Fitriawan

Universitas Lampung

Universitas Lampung

Universitas Lampung

1 ruryherandameduri@gmail.com ranggafirdaus@fkip.unila.ac.id. helmy.fitriawan@eng.unila.ac.id.

1 **Abstract:** *One of the supporting factors in the success of the teaching and learning process is the use of a learning media. The purpose of this study is to determine the effectiveness of website applications in learning to increase students' interest in learning. Utilization of technology in learning media that will expand student opportunities in efforts to increase learning. Utilization of the website is used and utilized to help students undergo learning, learning that can be done online and offline. The development of ICT is currently experiencing a very rapid increase making it easier for educators and students to find information and data in a practical and effective way. It has also brought a number of very many changes to several aspects of human life which are used to search for and obtain information easily and can be accessed anytime and anywhere. In this study the Systematic Literature Review (SLR) method was used. In collecting data, it was carried out by searching several national journals accredited by Sinta, Google Scholar and Scopus which were then reviewed in these journals in order to obtain conclusions or results from the research that had been carried out. The results of the research carried out are that Website Learning Media can be used in an effort to increase student interest in learning so that it helps students and teachers carry out additional learning outside of school so that learning is not boring and students' interest in learning is high.*

**Keywords:** *Website Utilization, Internet in Learning.*

1 **Abstrak:** Sebuah faktor pendukung dalam keberhasilan proses belajar mengajar adalah digunakan sebuah media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas aplikasi website dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran yang akan memperluas peluang mahasiswa dalam upaya peningkatan pembelajaran. Pemanfaatan website digunakan dan dimanfaatkan untuk membantu siswa menjalani pembelajaran, pembelajaran yang bisa dilakukan dengan cara daring dan luring. Perkembangan TIK saat ini mengalami peningkatan yang sangat pesat sehingga mempermudah pendidik serta peserta didik dalam mencari informasi serta data dengan cara yang praktis serta efektif. Hal tersebut juga sudah membawa beberapa perubahan yang sangat banyak pada beberapa aspek dalam hidup manusia yang dipergunakan untuk mencari serta mendapatkan informasi dengan mudah serta bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Pada penelitian ini dipergunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Dalam mengumpulkan data, dilaksanakan dengan mencari beberapa jurnal nasional yang terakreditasi oleh Sinta, *Google Scholar* dan Scopus yang kemudian dilakukan *review* pada jurnal tersebut agar mendapatkan kesimpulan atau hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil penelitian yang dilaksanakan adalah bahwasannya Media Pembelajaran Website dapat dipergunakan dalam upaya peningkatan minat belajar siswa sehingga membantu siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran tambahan di luar sekolah agar pembelajaran tidak membosankan dan minat belajar siswa tinggi.



Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

**Kata kunci:** Pemanfaatan Website, Minat Belajar.

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada saat ini mengalami sebuah tantangan yang besar, hal ini terkait dengan era globalisasi serta berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi atau IPTEK dengan sangat pesat. Berkembangnya IPTEK yang sangat luar biasa itu membawa pengaruh baik dalam berlangsungnya proses pembelajaran, misalnya terdapat variasi media pembelajaran yang bisa dipergunakan oleh guru saat penyampaian materi di kegiatan belajar mengajar. Teknologi informasi dan komunikasi (Information and Communication Technology) ataupun TIK juga sangat berperan penting dalam perkembangan IPTEK. Dalam menggunakan perangkat elektronika seperti komputer sebagai sarana yang dipergunakan penyimpanan, alat analisis serta pendistribusian semua informasi baik gambar, bilangan serta kata (Harun, 2015).

Hubungan pada pengimplementasian sistem belajar mengajar berbasis TIK yang mempergunakan teknologi informasi menjadi salah satu media pilihan pada proses belajar mengajar, analisis serta persiapan kebutuhan yang diperlukan ialah sebuah langkah awal yang akan dilakukan oleh perguruan tinggi (Susilo & Rohman, 2019). Tersedianya jaringan internet adalah salah satu faktor pendukung guna terjawabnya semua masalah pada proses belajar mengajar yang dilaksanakan, baik mata pelajaran wajib ataupun mata pelajaran daerah serta lokal. Internet bisa dipergunakan untuk sumber belajar pada semua kalangan yang bisa memberikan pembelajaran interaktif dengan multimedia.

Menurut Khasanah media pembelajaran online di masa Covid-19 ini adalah sesuatu yang seharusnya digunakan dengan maksimal, dimasa pembelajaran jarak jauh ini, sudah selayaknya mencari format pilihan media yang tepat digunakan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya (Khasanah et al., 2021). Mengintegrasikan banyak media berupa model spasial, gambar, video, animasi, grafik, suara serta teks pada sistem komputer. Pengelompokan interaktif di lingkup multimedia untuk belajar mengajar berpedoman dengan ciri khas siswa saat menerima respon stimulan yang terlihat pada layar komputer. Gayestiki (Soenarto, 2004) menjelaskan bahwasanya sebuah media pembelajaran yang interaktif adalah sebuah sistem komunikasi yang efektif berstandar komputer yang bisa mengakses, menyajikan, menyimpan serta menciptakan kembali semua informasi dalam bentuk animasi, video, suara, grafik serta teks. Media pembelajaran yang dipergunakan saat penyampaian materi selama ini ialah *textbook*, serta jarang dipergunakan penggunaan media powerpoint (Affandi et al., 2020). Meskipun sudah mempergunakan beberapa media sebagai upaya penunjang proses belajar mengajar, hasil belajar yang didapatkan masih dikatakan rendah. Menurut (Slamet et al., 2021) upaya peningkatan proses belajar mengajar agar bisa mendapatkan hasil yang efisien serta efektif

1 merupakan suatu masalah yang paling dasar yang terdapat pada bidang pendidikan di Indonesia.

Sebagai suatu instrumen penting dalam mengembangkan sumber daya manusia dengan kemampuan psikomotorik, afektif serta kognitif, maka dari itu diselenggarakannya pendidikan yang dikehendaki dengan pelaksanaan serta perencanaan yang matang akan mendapatkan hasil yang diinginkan dengan sangat baik. Pada proses belajar mengajar, semua pendidik mendapatkan tuntutan agar lebih aktif dalam melakukan komunikasi dengan siswa, sebuah media pembelajaran bisa dipergunakan untuk bahasa serta alat yang berbeda saat pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran secara daring, dalam hal ini pendidik harus memanfaatkan hal tersebut secara optimal. Dalam upaya guna mendapatkan proses belajar mengajar dengan kualitas yang baik, ada aspek-aspek yg berperan, ialah : situasi serta kondisi lingkungan belajar yang kondusif, penggunaan media pembelajaran kreatif, penggunaan metode belajar yang memiliki banyak variasi serta menarik dengan memperhatikan perilaku siswa, proses mengajar pendidik dapat menjadi penunjang proses pembelajaran tersebut (Astuti et al., 2019). berpendapat bahwa media pembelajaran dengan variasi yang banyak di buat guna membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran (Pertiwi & Irfan, 2021).

Proses berdiskusi pada tiap kegiatan pembelajaran agar terjalin hubungan yang baik dengan sesama manusia serta menghargai kerjasama tim agar tercapainya tujuan yang diinginkan disebut keterampilan kolaborasi (Le et al., 2017). Website yang terdapat di internet merupakan solusi yang tepat sebagai alternatif dalam memilih media pengajaran baik untuk tatap muka ataupun jarak jauh (Nugroho & Grendi, 2021). Pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran dianggap dapat membuka peluang bagi mahasiswa sebagai upaya peningkatan pembelajaran. (Akcaý et al., 2006) mengemukakan bahwasanya memanfaatkan teknologi informasi memiliki peran penting pada proses belajar mengajar. Hal tersebut diberikan penguatan oleh Vural dan Zellner (Turkoguz, 2012) dengan pernyataannya yaitu media yang dapat dilihat dapat memberi manfaat, misalnya menyediakan fleksibilitas, penciptaan komunikasi yang baik serta penggalan kejujuran emosi setiap individu.

Sebagai upaya dalam membuat siswa menjadi lebih mandiri saat melaksanakan pembelajaran baik luar maupun didalam kelas dapat dipergunakan media e-learning yang ditampilkan sebagai sebuah website pembelajaran (Budi et al., 2019). (Lancashire, 2000) menjelaskan bahwa menghubungkan multimedia kedalam website membuat siswa dan pendidik diuntungkan, contohnya adalah : bisa mengakses sumber belajar yang lebih lengkap, menggunakan hyperlink, materi pembelajaran bisa diupdate setiap waktu, materi bisa diakses setiap waktu serta bisa menyimpan file yang tidak ditemukan pada buku, misalnya video, grafik molekuler serta spektra.

Aspek pembelajaran terbagi menjadi tiga aspek, yaitu psikomotorik, afektif serta kognitif. Menurut Bloom (Dimiyati & Mudjiono,

1 2006) “terdapat enam golongan dalam aspek kognitif, berupa evaluasi, sintesis, analisis, penerapan, pemahaman serta pengetahuan”. Sebuah kemampuan yang mengutamakan reaksi yang beda dengan pikiran, emosi serta perasa disebut Aspek afektif. Krathwohl dalam (Dimiyati & Mudjiono, 2006) mengemukakan bahwa “terdapat 5 golongan dalam aspek afektif, berupa pembentukan pola, organisasi, penilaian penentuan sikap, partisipasi serta penerimaan”. Kemampuan yang diutamakan keterampilan maupun praktik disebut aspek psikomotorik. Symposium dalam (Dimiyati & Mudjiono, 2006) mengemukakan bahwa “terdapat 7 golongan dalam aspek psikomotorik, berupa kreativitas, penyesuaian pola gerakan, gerakan rumit, gerakan terbiasa, gerakan yang dibimbing, kesiapan serta persepsi”.

Menurut (Rachmawati et al., 2020) di beberapa sekolah mayoritas masih menggunakan pembelajaran tradisional seperti papan tulis serta pemberian tugas atau bisa dikatakan tanpa menggunakan media pembelajaran. Kurangnya variasi dalam pembelajaran, menyebabkan siswa sulit dalam pengembangan kemampuan berpikir yang kreatif karena peserta didik masih kesulitan dalam penyelesaian tes ataupun masalah, serta beberapa jawaban yang diberi oleh beberapa siswa terlalu umum serta familiar karena tidak bervariasi. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran serta upaya pengurangan ketergantungan peserta didik terhadap kehadiran guru dapat digunakan bahan ajar yang interaktif dengan penyesuaian masa kini, hal ini juga akan menimbulkan sikap kemandirian pada diri peserta didik.

Bahan ajar memiliki beberapa variasi, yaitu e-learning, VCD, film, kaset, gambar atau foto, modul, lembar kerja serta bahan ajar cetak (Wasono et al., 2017). Efektivitas pembelajaran adalah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar, yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar (Muniroh, 2021).

Penggunaan media dapat dijadikan sebuah upaya guna melakukan stimulasi terhadap minat, perasaan, perhatian serta pikiran siswa sehingga dapat terjadi kegiatan pembelajaran melewati pengantar ataupun perantara pesan yang dilakukan oleh pengirim pada penerima pesan (Sadiman, 2009). Dalam menerapkan media bisa digunakan penggabungan dalam bentuk teknologi informasi dan komunikasi, misalnya multimedia. Hal tersebut diperkuat dengan penggunaan prinsip (Mayer, 2009) bahwasannya “kombinasi penggunaan teks, video, animasi, gambar serta audio akan membuat pembelajaran menjadi lebih baik dibanding hanya menggunakan teks saja, video saja, animasi saja, gambar saja ataupun audio saja”. Website adalah sebuah media yang bisa dijadikan pendidik sebagai upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar kapanpun serta dimanapun.

Agar dihasilkan sebuah bahan ajar yang kreatif, sehingga dapat menarik minat peserta didik dapat diterapkan sebuah bahan ajar dengan memanfaatkan internet yang berbentuk web. Web akan menjadi menarik

1 Ketika peserta didik merasa nyaman saat mereka belajar menggunakan web, selain itu web juga bisa mempermudah siswa dalam mencari materi penunjang dalam belajar serta juga bisa menyimpan berbagai file.

Karena adanya kemudahan serta kepraktisan dalam menggunakan multimedia, peserta didik dapat terbantu dalam proses belajar mengajar harus sesuai dengan tujuan dari pembelajaran sehingga bisa membuat keadaan pembelajaran yang awalnya “*learning with effort*” tergantikan dengan “*learning with fun*” (Ariani & Haryanto, 2010) hal ini disebabkan bahwasanya hadirnya multimedia, pembelajaran yang awalnya terpaksa menjadi pembelajaran lebih mudah diterima oleh siswa karena lebih menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.

## METODE

Metode yang dipergunakan untuk penyusunan karya tulis ilmiah ini adalah metode SLR (*Systematic Literature Review*), metode ini digunakan guna menyusun kerangka dalam penulisan karya tulis ilmiah. Penggunaan metode SLR guna menafsirkan, mengevaluasi, mengkaji serta mengidentifikasi semua penelitian dengan fenomena ataupun topik yang menarik serta beberapa pertanyaan dalam penelitian yang relevan. Ketika dalam penyusunan kerangka berpikir harus sesuai dengan teori yang ditemukan ataupun pada hasil penelitian sebelumnya dalam penyelesaian rumusan penelitian yang dibuat, penggunaan *literature review* akan sangat membantu dalam penyelesaian masalah tersebut.

Pada pencarian data, peneliti mencari jurnal-jurnal yang berkaitan melalui *Google Scholar*, *Sinta* dan juga *Scopus*. Dengan kata kunci yang digunakan yaitu “ Pengembangan Website untuk meningkatkan minat belajar siswa”. Dan peneliti menggunakan dan memanfaatkan 10 jurnal yang telah ditemukan dan akan digunakan sebagai data pada kerangka berpikir untuk penulisan karya tulis ilmiah.

## HASIL

Hasil dari 10 jurnal dijadikan satu pembahasan yaitu tentang pengembangan website untuk upaya peningkatan minat ataupun motivasi belajar siswa. Hasil penelitian yang didapatkan peneliti disajikan pada tabel 1 di bawah ini.

**Tabel.1** Hasil Studi Literature Review Jurnal yang didapatkan oleh Peneliti

<b>Nama Peneliti &amp; Tahun</b>	<b>Nama Judul &amp; Jurnal</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
Erfan Priyambodo, Antuni Wiyarsi, dan Rr.Lis Permana Sari (2012).	Pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web terhadap motivasi belajar mahasiswa : jurnal kependidikan, Volume 42, Nomor 2, November 2012, Halaman 99 – 109.	Penggunaan media interaktif web memiliki peranan penting untuk peningkatan motivasi serta minat mahasiswa pada proses pembelajaran.
Lukman Arief Novianto, I	Pengembangan Multimedia	Pengembangan multimedia



Nama Peneliti & Tahun	Nama Judul & Jurnal	Hasil Penelitian
Nyoman Sudana Dengeng, Agus widi (2018).	Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMK Wahid Hasyim Malang: JKTP Volume 1, Nomor 3, September 2018.	interaktif layak serta efektif dipergunakan untuk media pembelajaran yang dilaksanakan mandiri oleh siswa.
Ary Purmadi, Herman Dwi Surjono (2016).	Pengembangan bahan ajar berbasis web berdasarkan gaya belajar siswa untuk mata pelajaran fisika : Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.	Penggunaan sebuah bahan ajar berupa web efektif digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar menggunakan gaya belajar peserta didik. Penggunaan <i>google sites</i> sebagai media pembelajaran layak dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
Muhammad Khabib Cahyo Nugroho, Grendi Hendrastomo (2021).	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>google sites</i> pada mata pelajaran sosiologi kelas X : Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora.	Penggunaan <i>web enhanced course</i> berupa <i>web-logs</i> sangat baik dipergunakan pada proses pembelajaran.
Ardian Asyhari, Rahma Diani (2017).	Pembelajaran fisika berbasis <i>web enhanced course</i> : mengembangkan <i>web-logs</i> pembelajaran fisika dasar I : Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan	Penggunaan <i>web enhanced course</i> berupa <i>web-logs</i> sangat baik dipergunakan pada proses pembelajaran.
Hamzah B. Uno & Abd. Rahman K. Ma'ruf (2016).	Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri : Jurnal Teknologi Pendidikan.	Penggunaan website sebagai media pembelajaran dikatakan cukup efektif pada proses belajar mengajar.
Siti Jubaidah & M. Rizki Zulkarnain (2020).	Penggunaan <i>google sites</i> pada pembelajaran matematika materi pola bilangan SMP kelas VIII SMPN 1 Astambul : Jurnal Ilmiah Kependidikan	Penggunaan <i>google sites</i> sebagai media pembelajaran matematika sangat mempermudah pendidik dalam berbagi video tutorial serta materi. Penggunaan <i>google sites</i> dalam proses belajar mengajar sangat baik, valid serta praktis sehingga dapat digunakan pada proses belajar mengajar selanjutnya.
K.A. Nalasari, N.K. Suarni, I.M.C. Wibawa (2020).	Pengembangan Bahan ajar berbasis <i>google sites</i> pada tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar : jurnal teknologi pembelajaran indonesia.	Penggunaan <i>google sites</i> dalam proses belajar mengajar sangat baik, valid serta praktis sehingga dapat digunakan pada proses belajar mengajar selanjutnya.
Dian Puspita Eka Putri, Ali Muhtadi (2018).	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer pada Materi Laju Reaksi : Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan	Penggunaan multimedia interaktif berbasis android efektif dipergunakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik.
Agustian Kahar Hidayat, Dwi Yulianti, Herpratiwi (2021).	Penggunaan <i>Google Sites</i> dalam membangun kolaborasi pada materi korosi ditinjau dari kemandirian belajar siswa : Jurnal Edukasi Matematika dan Sains.	Penggunaan <i>google sites</i> dapat meningkatkan kemampuan kolaboratif siswa dengan kategori sangat tinggi.

1 Dari beberapa paparan Untuk menyesuaikan diri dengan dinamika perkembangan zaman yang sangat cepat ini, yang dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka diperlukan perubahan pola pembelajaran (IT). (Husain, 2014) berpendapat bahwa TIK dalam pendidikan berperan penting sebagai perantara dalam pelaksanaan penyaluran pengetahuan tanpa menghilangkan gaya awal pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka di kelas.

Inilah tantangan yang dihadapi guru saat menggunakan TI, menurut data penelitian. Pertama, ketidaktahuan instruktur terhadap media IT. Kedua, wifi dan listrik di sekolah tidak normal. Ketiga, guru tidak diwajibkan oleh sekolah untuk menggunakan IT dalam pembelajarannya. Temuan penelitian menunjukkan bahwa guru terus mengalami kesulitan dalam menggunakan IT sebagai alat pengajaran. Isu-isu tersebut antara lain kurangnya keahlian IT guru, ketiadaan fasilitas IT di sekolah, arus listrik yang tidak normal, ketidakmampuan internet untuk menjangkau semua kelas, dan tidak adanya persyaratan dari sekolah bahwa guru harus menggunakan IT. Disarankan agar staf sekolah dapat membuat pedoman pengadaan TI melalui pelatihan, lokakarya dan seminar untuk mengimplementasikan beberapa hambatan dalam mengadopsi TI sebagai media pembelajaran.

Siswa menghadapi sejumlah masalah atau tantangan ketika mempraktikkan pembelajaran jarak jauh ini, termasuk biaya, motivasi belajar, layanan, umpan balik, kurangnya keahlian, dan kebiasaan (Attri, 2012). Dibandingkan dengan instruksi tatap muka, pembelajaran jarak jauh tidak dianggap lebih unggul (Fojtik, 2018). Salah satu penghalang untuk pembelajaran jarak jauh yang efektif adalah kurangnya organisasi dan interaksi yang efektif. Pembelajaran jarak jauh yang efektif tentunya harus didukung oleh konten yang ditawarkan, kemampuan koneksi internet, serta perhatian dan ketersediaan yang signifikan (Bušelić, 2012). Konsekuensinya, penerapan media pembelajaran berdampak pada apa yang dipelajari dan dipikirkan orang (King et al., 2001).

Karena siswa akan berusaha untuk lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan bahan pembelajaran statis, bahan pembelajaran yang menarik dan interaktif akan menghasilkan kinerja siswa yang lebih baik (Handhika, 2012). Yang menjadi perhatian khusus adalah penerapan pembelajaran jarak jauh, seperti di lokasi atau daerah terpencil tanpa koneksi internet. Keterbatasan kepemilikan teknologi juga tidak diragukan lagi menjadi penghalang utama karena pendidik dan sekolah kekurangan sumber daya dan fasilitas yang diperlukan untuk proses pembelajaran jarak jauh (Basilaia & Kvavadze, 2020). Akibatnya, pemilihan media pembelajaran memiliki dampak yang besar terhadap pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Pemaparan hasil penelitian pada Tabel 1, bahwasannya penggunaan media interaktif web memiliki peranan penting untuk peningkatan motivasi serta minat mahasiswa pada proses pembelajaran



1 sesuai jurnal (Priyambodo et al., 2012) dijelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis web mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa sebesar 3,5%. Siswa bisa menggunakan media pembelajaran tersebut karena pengembangan multimedia interaktif layak serta efektif dipergunakan untuk media pembelajaran yang dilaksanakan mandiri oleh siswa sesuai jurnal (Novianto et al., 2018) dijelaskan bahwa Hasil pengembangan multimedia interaktif dinyatakan valid dan efektif dengan hasil dari ahli media 95%, ahli desain 92,5%, ahli materi 97,5%, uji coba perseorangan 95%, uji coba kelompok kecil 93,75%, uji coba lapangan 91,82%, dan hasil tes hasil belajar dengan persentase 86,73%.

Penggunaan sebuah bahan ajar berupa web efektif digunakan sebagai alat bantu proses belajar mengajar menggunakan gaya belajar peserta didik sesuai jurnal (Purmadi & Surjono, 2016) dijelaskan bahwa terjadi peningkatan pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis web sebesar 31,87%, dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis web telah efektif. Penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran layak dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar sesuai jurnal (Nugroho & Grendi, 2021) dijelaskan bahwa Kelayakan media Google Sites berdasarkan dari perolehan skor setiap aspek oleh ahli media, ahli materi, dan guru sosiologi mendapatkan hasil penilaian dengan rata-rata skor 4,62 yang termasuk dalam kategori layak. Penggunaan *web enhanced course* berupa *web-logs* sangat baik dipergunakan pada proses pembelajaran sesuai jurnal (Asyhari & Diani, 2017) dijelaskan bahwa Setelah divalidasi oleh ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan ahli website designer, didapatkan nilai dengan kriteria "sangat baik" setelah dilakukan uji coba terbatas (N=15) dan uji coba diperluas (N=90) dalam hal kemenarikan desain dan kemudahan penggunaan produk awal dan produk akhir dari WEC yang dikembangkan.

Penggunaan website sebagai media pembelajaran dikatakan cukup efektif pada proses belajar mengajar sesuai jurnal (Uno & Ma'ruf, 2016) dijelaskan bahwa Hasil penelitian ini ditunjukkan: Penilaian materi yang digunakan berdasarkan validasi oleh 5 orang ahli. 0.80-0.95 dengan tingkat reliabilitasnya 0.80 menunjukkan materi tersebut sangat layak digunakan, Penilaian media yang digunakan berdasarkan validasi oleh 5 orang ahli 0.65-0.95 dengan tingkat reliabilitasnya 0.80 sehingga ini menunjukkan media tersebut sangat layak digunakan. Penggunaan website sebagai media pembelajaran dikatakan cukup efektif pada proses belajar mengajar sesuai jurnal (Jubaidah & Zulkarnain, 2020) dijelaskan bahwa Pembelajaran matematika kelas VIII di SMPN 1 Astambul secara daring menggunakan aplikasi Google Site pada materi Pola Bilangan yang telah penulis gunakan terbukti mampu mempermudah penulis dalam mengontrol, membimbing dan mengarahkan siswa secara terstruktur dalam pembelajaran sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh pemerintah selama pandemi Covid-19.

1 Penggunaan *google sites* dalam proses belajar mengajar sangat baik, valid serta praktis sehingga dapat digunakan pada proses belajar mengajar selanjutnya sesuai jurnal (Nalasari et al., 2021) dijelaskan bahwa bahan ajar berbasis Web Google Sites pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar berada pada kategori sangat baik, sehingga tergolong valid dan praktis untuk diintegrasikan dalam pembelajaran oleh guru maupun siswa serta dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif berbasis android efektif dipergunakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik sesuai jurnal (Putri & Muhtadi, 2018) dijelaskan bahwa produk terbukti efektif dalam meningkatkan capaian hasil belajar kognitif pada materi laju reaksi, Kemampuan kolaboratif siswa dikategorikan sangat tinggi dalam penggunaan google sites sesuai jurnal (Hidayat et al., 2021) dijelaskan bahwa tingkat kemampuan kolaboratif siswa ditinjau dari tingkat kemandirian belajar tinggi hasilnya sangat tinggi, kemampuan kolaboratif siswa ditinjau dari tingkat kemandirian belajar sedang hasilnya cukup, dan kemampuan kolaboratif siswa ditinjau dari tingkat kemandirian belajar rendah hasilnya rendah.

## KESIMPULAN

Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penggunaan media pembelajaran aplikasi website dapat dipergunakan dalam upaya peningkatan minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang efektif. Sehingga pada pembelajaran dapat membantu siswa dan guru untuk menunjang pembelajaran tambahan di luar Sekolah, sehingga pembelajaran tidak terlalu membosankan yang paling utama pemanfaatan media pembelajaran aplikasi website bisa meningkatkan minat belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. (2020). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2910>
- Akcay, H., Durmaz, A., Tuysuz, C., & Feyzioglu, B. (2006). Effects of computer based learning on students' attitudes and achievements towards analytical chemistry. *TOJET : The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 5(1), 5–9.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Prestasi Pustaka.
- Astuti, D. P., Leonard, Bhakti, Y. B., & Astuti, I. A. D. (2019). Developing Adobe Flash-based mathematics learning media for 7th-grade students of junior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012098>

- Asyhari, A., & Diani, R. (2017). Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course: Mengembangkan Web-Logs Pembelajaran Fisika Dasar I. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 13–25.
- Attri, A. K. (2012). *Distance Education : Problems And Solutions*. 01(04), 42–58.
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus ( COVID-19 ) Pandemic in Georgia. *Modestum*, 5(4), 1–9.
- Budi, S. P., Suprpti, Danang, & Febryantahanuji. (2019). Media Pembelajaran E-Learning Dengan Metode Parsing Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran di Sekolah Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi Informasi Dan Sistem Komputer*, 14(2), 105–115.
- Bušelić, M. (2012). Distance Learning – concepts and contributions. *Oeconomica Jedertina*, 37(018), 23–34.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fojtik, R. (2018). Problems of Distance Education. *Journal of Information and Communication Technologies in Education*, 1(7), 14–23.
- Handhika, J. (2012). Efektifitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau Dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2), 109–114.
- Harun, I. (2015). Efektifitas Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2), 175–190.
- Hidayat, A. K., Yulianti, D., & Herpratiwi. (2021). Penggunaan Google Sites Dalam Membangun Kolaborasi Pada Materi Korosi Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa. *JEMS : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(2), 440–451. <https://doi.org/10.25273/jems.v9i2.10997>
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2004), 184–192.
- Jubaidah, S., & Zulkarnain, muhammad rizki. (2020). Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII SMPN 1 Astambul. *Ilmiah Kependidikan*, 15(2), 68–73.
- Khasanah, K., Marjuki, D., & Nasution, N. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Elmantab Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Akademika*, 10(01), 25–46. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1338>
- King, F. B., Young, M. F., Frivere-Richmond, K., & Schrader, P. G. (2001). *Defefining Distance Learning and Distant Education*. 1–14.
- Lancashire, R. J. (2000). The Use Of The Internet For Teaching Chemistry. *Analytice Chimica Acta*, 2(420), 239–244.
- Le, H., Janssen, J., & Wubbels, T. (2017). Collaborative learning practices: teacher and student perceived obstacles to effective student collaboration. *Cambridge Journal of Education*, 48(1), 103–122. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2016.1259389>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning : Prinsip-prinsip dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar.
- Muniroh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran

- Teknologi Informasi Dan Komunikasi Materi Microsoft Word. *Akademika*, 10(2), 383–392.
- Nalasari, K. A., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.658](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658)
- Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *JKTP: Jurnal Kurikulum Teknologi Pendidikan*, 1(3), 257–263.
- Nugroho, M. K. C., & Grendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. (*J-PSH*) *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59–70.
- Pertiwi, E., & Irfan, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Tkj Di Smk Negeri 1 Painan the Development of Web-Based Learning Media on Computer System Subjects Class X Tkj in the Smk Negeri 1 Painan. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 4(2), 2021.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, R. L. P. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan*, 42(2), 99–109.
- Purmadi, A., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Untuk Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 151–165. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8285>
- Putri, D. P. E., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kimia berbasis android menggunakan prinsip mayer pada materi laju reaksi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 38–47. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.13752>
- Rachmawati, A. D., Baiduri, & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 540. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3014>
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*.
- Slamet, R., Iqbal, M., & Budiman, R. D. A. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web dan Game Edukasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 10(2), 177–184.
- Soenarto, S. (2004). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Fisika Listrik. *Jurnal Edukasi Elektro Jurusan Pendidikan Teknik Elektro FT UNY*, 1(1), 69–75.
- Susilo, P. H., & Rohman, M. G. (2019). Efektivitas Sistem Pembelajaran

- Online Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Web di Era Milenial. *Seminar Nasional Sistem Informasi 2019*, 3(1), 2038–2044.
- Turkoguz, S. (2012). Learn to teach chemistry using visual media tools. *Chemistry Education Research and Practice*, 13(4), 401–409. <https://doi.org/10.1039/c2rp20046e>
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v18i3.5372>
- Wasono, K. E., Wiyanto, & Akhlis, I. (2017). Efektivitas Penerapan Bahan Ajar Inkuiri Berbasis Web Dalam Pembelajaran Fisika Ditinjau dari Aspek Kognitif. *Unnes Physics Education Jurnal*, 6(1), 70–73.

## ● 95% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 95% Internet database
- 12% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 14% Submitted Works database

---

### TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	<b>researchgate.net</b> Internet	94%
2	<b>uia.e-journal.id</b> Internet	<1%