



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Ilma Almaida Fasa*

Kristi Liani Purwanti

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri
Walisono Semarang - Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2, Semarang, 50185, Indonesia

*Penulis korespondensi, E-mail: almaida.fasa@gmail.com

Paper received: 1-4-2023; revised: 18-5-2023; accepted: 26-5-2023

Abstract

The purpose of this research is to develop internet-based learning media and examine the viability of using website learning media to generate materials for class VI mathematical subjects such as prisms, cylinders, pyramids, cones, and spheres. The ADDIE Research and Development (RnD) paradigm (analysis, design, development, implementation, and evaluation) was employed for the research. Two validators, media specialists and material experts, conducted the feasibility test. Ten pupils from class VI C MI Nashrul Fajar Semarang participated in the trial. The result of media experts validation is in valid category with 4.5 point, material experts validation showed an extremely valid result at 4.75, and trials field gets a high agreements level at 4.34. As a final result, the products resulting from this research are considered very valid so that they are suitable for use and students are interested in the appearance of this website's learning media.

Keywords: learning media; website; mathematics

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis internet dan mengkaji kelayakan penggunaan media pembelajaran *website* untuk menghasilkan materi mata pelajaran matematika kelas VI seperti prisma, silinder, limas, kerucut, dan bola. Paradigma Penelitian dan Pengembangan (RnD) ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) digunakan untuk penelitian ini. Uji kelayakan dilakukan oleh dua orang validator yaitu ahli media dan ahli materi. Sepuluh siswa dari kelas VI C MI Nashrul Fajar Semarang mengikuti uji coba tersebut. Uji tuntas pada ahli media menghasilkan temuan sangat valid sebesar 4,5, uji tuntas pada ahli materi menghasilkan hasil sangat valid sebesar 4,75, dan uji coba menghasilkan skor sangat setuju dengan skor 4,34. Hasilnya, produk yang dihasilkan dari penelitian ini dinilai sangat valid sehingga layak digunakan dan siswa tertarik dengan tampilan media pembelajaran *website* ini.

Kata kunci: media pembelajaran; *website*; matematika

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan media utama bagi manusia untuk mencapai pertumbuhan potensi dan membantu manusia berinteraksi dengan cepat dalam lingkungan sosial; pendidikan memiliki dampak yang signifikan bahkan pada pergerakan sikap masyarakat ke arah yang lebih baik (Abdullah, 2017). Pembelajaran adalah proses di mana siswa dan guru terlibat dengan materi pembelajaran, metode penyampaian, teknik pembelajaran, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Hal yang terpenting dalam pembelajaran salah satunya kurikulum. Kurikulum yang dipakai saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yaitu pengganti kurikulum sebelumnya, khususnya KTSP atau kurikulum tingkat satuan pendidikan (Kamiludin & Suryaman, 2017). Kurikulum 2013 menggunakan kerangka pembelajaran abad 21

yaitu yang mengedepankan keterampilan 4C seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, (keterampilan komunikasi dan kerjasama), dan kemampuan kreativitas dan inovasi. Lebih lanjut, kurikulum 2013 menekankan literasi teknologi informasi dan komunikasi, serta pengembangan karakter dan pendidikan nilai-nilai spiritual (Fernandes, 2019).

Sistem pendidikan menjadi semakin digital seiring berjalannya abad ke-21, dan lingkungan belajar telah berubah sepenuhnya dari tradisional ke digital. Pembelajaran harus mampu mengelola komunikasi dalam masyarakat dan budaya Indonesia di abad 21. Dari masyarakat kuno ke masyarakat pertanian, industri, dan informasi. Memanfaatkan kematangan digitalisasi merupakan ciri masyarakat yang menguntungkan (Rahayu dkk, 2022). Siswa dan guru yang akrab dengan teknologi harus berpartisipasi dalam kemajuan teknologi (Effendi & Wahidy, 2019). Kemajuan dalam inovasi data dan korespondensi telah mengubah jarak belajar individu, bagaimana mereka mengkonsumsi data, dan bagaimana mereka memperdagangkan data (Budianto dkk, 2023).

Perkembangan gadget semakin pesat karena teknologi yang semakin maju dan semakin beragamnya teknologi yang mungkin kita jumpai saat ini. Gadget telah menjadi budaya yang begitu mendarah daging sehingga banyak orang merasa tidak ada waktu lagi untuk tidak bermain dengan gadget. Sekitar delapan puluh persen masyarakat Indonesia, khususnya di perkotaan, memiliki perangkat mobile, khususnya *gadget* atau *smartphone* (Kurniawan dkk, 2019). Teknologi cerdas yang dapat menghubungkan semua aspek aktivitas manusia, termasuk dunia pendidikan, didukung oleh revolusi 4.0. Di sekolah, guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Penggunaan pendekatan tradisional berangsur-angsur berkurang. Pembelajaran yang berpusat pada guru tidak lagi berputar di sekitar guru. Melalui pembelajaran tepat waktu, pemanfaatan strategi pembelajaran seperti metode ceramah harus diselaraskan. Siswa yang menggunakan metode *Teacher Center Learning* (TCL) menjadi tidak tertarik dan sulit untuk memperhatikan bagaimana mereka belajar. Akibatnya, sistem pendidikan lebih fokus pada kebutuhan siswa dan disebut sebagai *Student Center Learning* atau SCL. Menurut (Kurniawan dkk, 2019), guru dalam pendekatan yang berpusat pada siswa harus mampu menjalankan tugasnya secara efektif dan membantu siswa yang kesulitan dalam mengatasi hambatan belajar.

Media mempunyai fungsi yang esensial dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital dapat membantu pendidik mengatur konten pendidikan dengan cara yang menarik bagi anak-anak di era teknologi saat ini (Hendraningrat & Fauziah, 2021). Media pembelajaran cerdas elektronik merupakan salah satu jenis media pembelajaran intuitif penglihatan dan suara. Situs *website* adalah perangkat lunak yang terhubung ke internet dan berisi file seperti gambar atau teks. Menurut (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021), pengguna web menggunakan sumber informasi berformat HTML untuk menavigasi ke halaman berikutnya. Jika dibandingkan dengan jenis media lainnya, media pembelajaran berbasis *website* mempunyai kelebihan yaitu mampu dipakai oleh banyak orang secara bersamaan, bekerja melalui berbagai perangkat, menghemat ruang penyimpanan, menggabungkan berbagai jenis media digital dalam satu wadah. halaman responsif, dan memungkinkan siswa agar membagikan tanggapan dan aktivitas mereka.

Dalam proses pembelajaran, media berbasis *website* merupakan pembaharuan dari multimedia interaktif. Menurut penelitian yang dilakukan di lapangan, metode pengajaran tradisional seperti buku pelajaran sekolah dan presentasi powerpoint terus digunakan dalam

pendidikan serta sedikit variasi guru menyebabkan kebosanan dan kemonotonan siswa (Rahmawati & Hidayati, 2022). Diharapkan pembelajaran yang menghubungkan seluruh indra siswa akan menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi guru dan siswa. Selain itu, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan komputer, *smartphone*, atau tablet di luar sekolah jika terhubung dengan internet sehingga proses pembelajaran tidak terbatas di ruang kelas saja (Januarisman & Ghufro, 2016). Siswa sekolah dasar semakin maju kualitas berpikirnya dari tingkat konkrit ke tingkat abstrak, maka salah satu analisis yang selalu menarik untuk disajikan di sekolah dasar adalah pembelajaran matematika.

Matematika adalah bahasa simbolik yang formal, abstrak, hierarkis, dan bermakna, matematika juga merupakan ilmu deduktif. Oleh karena itu, agar seorang guru mampu menginterpretasikan dunia deduktif matematika, diperlukan kecerdasan primer untuk membuat hubungan masa dunia anak yang belum berpikir deduktif (Farida & Rahayu, 2017). Misalnya memakai media pembelajaran yang menghubungkan dengan teknologi sesuai perkembangan zaman. Menurut (Aditya, 2018), perkembangan pengetahuan matematika meningkat seiring dengan tingkat pendidikan. Pelajaran matematika diatur dengan prinsip yang berbeda untuk setiap siswa. Jika siswa memandang matematika sebagai mata pelajaran yang menyenangkan, maka mereka akan lebih senang untuk mempelajarinya dan optimis terhadap kemampuannya dalam memecahkan masalah pelajaran yang sulit. Di sisi lain, siswa yang menganggap matematika seperti mata pelajaran yang sukar akan kurang tertarik dan akan melakukan pendekatan pemecahan masalah dengan sikap pesimis sehingga akan menunda tujuan pembelajaran. Partisipasi siswa dalam proses berpikir mereka sendiri dan kemampuan desain dan metode untuk mempengaruhi kemampuan siswa akan memastikan tercapainya tujuan pembelajaran (Sugilar, 2013).

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Syamsudin dkk, 2021) yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web pada Materi Bangun Ruang dengan Construct 2” yaitu mengembangkan media berbasis *website*, menggunakan metode penelitian yaitu *Research and Development* (R&D), menggunakan topik bangun ruang untuk kelas VI. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Ahmad Syamsudin berlokasi di MI Al Hikmah Kediri, menggunakan game edukasi dan memakai model pengembangan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Fokus penelitian penulis yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang untuk kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Semarang.

Kesamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Utami dkk, 2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Tema 6 Subtema 1 Kelas IV” yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*, model pengembangan memakai model yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE), memakai metode penelitian yaitu *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian Riska Setyo Utami berlokasi di SDN 1 Argosuko, menggunakan materi tema enam subtema satu kelas IV. Fokus penelitian penulis yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Semarang.

Kesamaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Kharisma & Yana, 2021) dengan judul “Media Pembelajaran Matematika dengan Materi

Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Web” yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dan memakai materi bangun ruang. Namun, perbedaannya yaitu pada penelitian Lalu Puji Indra Kharisma dan Yunita Happy Yana berlokasi di MI NW dusun Bisa, menggunakan desain system dengan rancangan *Unified Modeling Language* (UML), menggunakan software Content Management System (CMS), Xampp Control, Visuaio Studio Code, WordPress dan Web Browser, dan menggunakan materi bangun datar. Fokus penelitian penulis yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis web untuk mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Semarang menggunakan platform blogspot.

Atas dasar temuan penelitian ini, pembelajaran berbasis web media pembelajaran kelas VI Madrasah Ibtidaiyah dengan memakai model *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation* atau ADDIE dengan materi geometri lebih bervariasi seperti prisma, tabung, kerucut, limas dan bola. Selain itu, *website* berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar, konsep dasar bangun ruang, jarring-jaring, rumus luas permukaan, rumus volume, video, rangkuman, permainan, soal evaluasi dan biodata penulis. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah” menjadi judul penelitian dengan tujuan mengetahui kemenarikan tampilan media pembelajaran berbasis *website* untuk siswa madrasah ibtidaiyah.

METODE

Metodologi penelitian yang dipakai dikenal sebagai pengembangan, atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D). Model yang dipakai yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* merupakan tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE.

Analysis

Analisis dilaksanakan untuk memahami tujuan atau prinsip pembuatan media pembelajaran contohnya mengidentifikasi kebutuhan guru dan karakteristik siswa (Batubara, 2021). Analisis kebutuhan guru dan karakteristik siswa dilaksanakan dengan wawancara.

Design

Pada tahap perancangan, terdapat 3 tahap yaitu pemilihan platform dan kepentingan materi dan desain bentuk (layout). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan platform blogspot, materi yang dipakai pada media pembelajaran yaitu buku siswa “Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas VI” karya Mohammad Syaifuddin dkk cetakan ke-1 tahun 2018 kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Kemendikbud.

Development

Pada level ini dilakukan upaya pengembangan media pembelajaran, validasi ahli media, dan validasi ahli materi. Platform blogspot digunakan untuk membuat *website* media pembelajaran. Selain itu, validasi ahli media mempunyai 3 aspek yaitu penyajian, kebahasaan dan kegrafisan. Pada validasi ahli materi mempunyai 3 aspek antara lain aspek kelayakan isi, penyajian dan bahasa.

Implementation

Peneliti kemudian mensimulasikan media pembelajaran di kelas VI C yang terdiri dari 10 siswa MI Nashrul Fajar Semarang yang akan dilaksanakan pada bulan Februari 2023 sesuai dengan jadwal matematika sekolah, menggunakan media pembelajaran yang sudah dianggap layak oleh validator. Setelah itu, memberikan angket kepada siswa untuk diisi mengenai pendapat mereka terhadap kemenarikan tampilan media pembelajaran berbasis *website* materi bangun ruang.

Evaluation

Pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis data hasil pengisian lembar angket siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui kemenarikan tampilan media pembelajaran berbasis *website* materi bangun ruang. Skala yang dipakai yaitu skala likert dan respon skala 5. Tabel 1 menunjukkan skala kriteria validator.

Tabel 1. Kriteria Validitas dan Kemenarikan Tampilan Website (Widoyoko, 2014)

No	Skor	Tingkat Validitas	Kemenarikan
1	$4,21 < Va \leq 5,01$	Sangat Valid	Sangat Setuju
2	$3,41 < Va \leq 4,21$	Valid	Setuju
3	$2,61 < Va \leq 3,41$	Cukup Valid	Ragu-Ragu
4	$1,81 < Va \leq 2,61$	Kurang Valid	Tidak Setuju
5	$1,01 < Va \leq 1,81$	Tidak Valid	Sangat Tidak Setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membuat sumber belajar bentuk bangun ruang berbasis *website* seperti prisma, tabung, limas, kerucut, dan bola dengan memanfaatkan platform blogspot. Paradigma *Analysis Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) dipakai pada penelitian ini meliputi deskripsi prototipe produk serta pelaksanaan dan evaluasi uji lapangan.

Analysis

Analisis memiliki tujuan untuk menganalisis karakteristik siswa dan menganalisis kebutuhan guru. Untuk mengetahui lebih jauh tentang kebutuhan guru, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas VIC Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Semarang yaitu Ibu Amanah, S.Pd. Hasilnya, guru masih menggunakan kurikulum 2013, sumber belajar yang digunakan yaitu buku matematika dari Yudistira, metode yang digunakan yaitu ceramah, penyebab kesulitan siswa yaitu kesalahan dalam perhitungan. Kemudian, wawancara dengan siswa tentang kebutuhan siswa yaitu salah satu siswa kelas VIC Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Semarang yang ditunjuk oleh peneliti. Hasilnya, matematika adalah pelajaran yang cukup sulit untuk siswa, kesulitan terdapat pada perhitungan dan rumus matematika, kemudian metode pembelajaran yang sering digunakan yaitu ceramah sehingga membuat siswa cepat merasa bosan. Siswa menginginkan media pembelajaran yang memuat konten dengan gambar atau animasi yang dapat membuat konsep matematika lebih mudah dipahami.

Design

Peneliti merancang bahan ajar pada tahap ini untuk mendapatkan rancangan awal (*layout*). Media yang digunakan adalah *website blogspot* dengan materi buku siswa dari Mohammad

Syaifuddin dkk dengan judul “Selamat Belajar Matematika SD/MI Kelas VI”. cetakan pertama program pendidikan 2018 tahun 2013 didistribusikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pada *website* ini disertakan beranda, kompetensi inti dan kompetensi dasar, konsep dasar bangun ruang, jaring-jaring, luas permukaan, volume, video, rangkuman, permainan, evaluasi, dan biodata penulis.

Development

Validasi dan pembuatan media pembelajaran merupakan dua kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan. Evaluasi media pembelajaran oleh validator ahli media dilakukan oleh Dr. Hamdan Husein Batubara selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah UIN Walisongo Semarang disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Penilaian Validator Ahli Media terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek	Skor	Klasifikasi
1	Penyajian	4,4	Sangat Valid
2	Kebahasaan	4,75	Sangat Valid
3	Kegrafisan	4,33	Sangat Valid
	Rata-Rata	4,5	Sangat Valid

Evaluasi validator ahli media di atas menandakan bahwa skor rata-rata untuk semua aspek pada penilaian pembelajaran yaitu 4,5 dari nilai maksimum 5,00 sehingga mendapat predikat “Sangat Valid”. Selain itu, ahli media juga memberikan saran dan komentar bahwa domain sebaiknya diganti dari blogspot.com misalnya menjadi my.id, soal evaluasi yang menggunakan google form diganti menggunakan *quizziz*, pemilihan tema *website* diganti agar lebih menarik lagi, pada setiap materi rumus volume dan luas permukaan diberikan contoh soal dan pembahasan, dan sebelum membahas masing- masing materi sebaiknya diberikan pendahuluan atau aktivitas terlebih dahulu.

Menurut analisis data hasil ahli media, media pembelajaran berbasis *website* sudah memenuhi kelogisan penyajian, keruntutan penyajian, kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi, komunikasi interaktif, variasi dalam penyajian, kebahasaan, penggunaan font, tata letak dan desain tampilan. Setelah divalidasi ahli media, kemudian peneliti melakukan revisi sesuai dengan arahan validator media. Hasil media pembelajaran berbasis *website* setelah direvisi antara lain disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Website

Selain validasi ahli media, penelitian ini juga membutuhkan validasi ahli materi yang dilaksanakan oleh Muhammad Syauqi Malik, M.Pd. selaku dosen PGMI UIN Walisongo Semarang. Hasil penilaian validator ahli materi disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Validator Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek	Skor	Klasifikasi
1	Kelayakan Isi	4,71	Sangat Valid
2	Kelayakan Penyajian	4,5	Sangat Valid
3	Kelayakan Bahasa	5,0	Sangat Valid
	Rata-Rata	4,75	Sangat Valid

Evaluasi validator ahli materi tersebut di atas membuktikan bahwa nilai rata - rata keseluruhan evaluasi media pembelajaran termasuk kategori “Sangat Valid” yaitu 4,75 dari skor paling besar 5,00. Penilaian pada ahli materi tidak terdapat revisi. Menurut analisis data hasil ahli materi bahwa sudah memenuhi aspek kelayakan isi: kesesuaian materi, keakuratan materi, mendorong keingintahuan; aspek kelayakan penyajian antara lain teknik penyajian dan penyajian pembelajaran; aspek kelayakan bahasa meliputi bahasa sudah komunikatif, materi mudah untuk dipahami dan memakai kaidah bahasa Indonesia yang baik & benar. Artinya, media pembelajaran berbasis *website* ini layak dipakai dan diuji cobakan di kelas VI Madrasah Ibtidaiyah

Implementation

Tahap ini termasuk dalam uji coba lapangan di Madrasah Ibtidaiyah Nashrul Fajar Semarang pada bulan Februari 2023, materi pembelajaran yang dianggap layak oleh validator untuk diuji cobakan kepada 10 siswa kelas VIC MI Nashrul Fajar Semarang. Selain itu, peneliti menyebarkan angket untuk mengumpulkan tanggapan dari siswa mengenai kemenarikan tampilan media pembelajaran berbasis *website* materi bangun ruang.

Evaluation

Pada tahap evaluasi, peneliti memeriksa jawaban yang diberikan siswa terhadap angket tentang media pembelajaran untuk melihat kemenarikan tampilan media pembelajaran tersebut. Pada lembar angket respon siswa berisi 10 pertanyaan dengan 2 aspek yaitu aspek materi dan aspek tampilan. Aspek materi meliputi: apakah materi yang termuat pada media telah sesuai dengan kompetensi dasar & indikator materi bangun ruang, apakah siswa dapat memahami bahasa dan materi yang digunakan pada media tersebut, apakah soal evaluasi dapat mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi bangun ruang, apakah media tersebut dapat memotivasi siswa untuk belajar serta apakah materi pada media tersebut sudah cukup lengkap. Sedangkan pada aspek tampilan meliputi: apakah tampilan media pembelajaran tersebut menarik, apakah tampilan gambar dan animasi sudah jelas, apakah penyajian permainan sudah menarik serta apakah siswa dapat mendengar audio pada media pembelajaran tersebut dengan baik. Penentuan skor dalam angket menggunakan Skala Likert (Pranatawijaya dkk, 2019).

Angket respon siswa mengenai kemenarikan tampilan media pembelajaran diberikan kepada 10 siswa kelas VI C MI Nashrul Fajar Semarang. Rata-rata reaksi siswa terhadap materi pembelajaran matematika adalah 4,34 dari kemungkinan 5,0 yang cukup mendekati hasil perhitungan. Hal ini memberitahukan bagaimana materi pembelajaran matematika mampu dipakai di dalam maupun di luar kelas. Angket respon siswa mengenai kemenarikan tampilan

media pembelajaran diberikan kepada 10 siswa kelas VI C MI Nashrul Fajar Semarang. Rata-rata reaksi siswa terhadap materi pembelajaran matematika adalah 4,34 dari kemungkinan 5,0 yang cukup mendekati hasil perhitungan. Hal ini memberitahukan bagaimana materi pembelajaran matematika mampu dipakai di dalam maupun di luar kelas. Berdasarkan Tabel 4, sebanyak 73,27% siswa sangat setuju dengan sumber belajar yang telah dibuat, 26,73% siswa setuju, dan tidak ada siswa yang ragu atau tidak setuju. Tampilan kemenarikan media pembelajaran berbasis *website* materi bangun ruang tentang prisma, tabung, limas, kerucut & bola dapat dikatakan menarik.

Tabel 4. Persentase Hasil Uji Coba Siswa

No	Rata-Rata Skor	Kriteria	Jumlah	Persentase	Jumlah Responden
1	$4,2 < R_s \leq 5,0$	Sangat Setuju	318	73,27%	7
2	$3,4 < R_s \leq 4,2$	Setuju	116	26,73%	3
3	$2,6 < R_s \leq 3,4$	Ragu-Ragu	0	0	0
4	$1,8 < R_s \leq 2,6$	Tidak Setuju	0	0	0
5	$1,0 < R_s \leq 1,8$	Sangat Tidak Setuju	0	0	0
		Total	434	100,00%	10

Pembelajaran berbasis *website* mempunyai kelebihan antara lain: memungkinkan siapa saja, kapan saja dan dari lokasi mana saja, agar mempelajari apa saja, siswa mampu belajar sesuai kualitas dan tahapannya sendiri karena pembelajaran berbasis web mengindividualisasikan pembelajaran, kapasitas untuk membuat keterkaitan (*link*) oleh karena itu siswa dapat memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber baik di dalam maupun di luar lingkungan belajar, potensi unggulan sebagai sumber belajar bagi siswa yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar, mendorong siswa untuk lebih terlibat dan mandiri dalam pembelajaran mereka, menyediakan sumber belajar tambahan yang mampu dimanfaatkan untuk melengkapi isi pembelajaran, menyediakan mesin pencari untuk informasi yang mereka butuhkan dan isi bahan pelajaran mampu diubah dengan mudah (Kuswanto, 2018), sehingga media pembelajaran *website* mampu memecahkan masalah melalui materi yang menarik dan mudah dipahami dan media pembelajaran *website* dapat dikembangkan lebih lanjut pada penelitian selanjutnya. Selain kelebihan, *website* juga mempunyai kekurangan yaitu perlunya internet dalam mengakses *website* dan keterbatasan alat elektronik seperti *smartphone* atau laptop yang dimiliki setiap siswa. Terdapat siswa yang masih menggunakan *smartphone* milik orang tuanya.

SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan temuan penelitian, pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran matematika kelas VI untuk bangun ruang prisma, tabung, limas, kerucut & bola mendapatkan dari validator ahli media adalah 4,5 dengan kategori sangat valid & validator ahli materi adalah 4,75 dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji coba siswa memiliki nilai 4,34 kategori sangat setuju. Artinya, media pembelajaran berbasis *website* layak digunakan bagi siswa dan menarik perhatian siswa guna belajar matematika di sekolah maupun di rumah. Selain menggunakan metode ceramah, media pembelajaran ini mampu menjadi referensi bagi guru agar menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini sesuai tujuan dari penelitian pengembangan antara lain menghasilkan media pembelajaran berbasis *website* yang valid

menurut ahli media, ahli materi dan menarik bagi siswa serta menilai kelayakan media pembelajaran berbasis *website* mata pelajaran matematika untuk siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah dengan materi bangun ruang prisma, tabung, limas, kerucut dan bola.

Saran

Produk media pembelajaran berbasis *website* dapat menjadi inovasi dan alternatif untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas VI dalam mempelajari matematika yang menarik, mudah dipahami dan akurat. Perlu dikembangkannya media pembelajaran berbasis *website* ini memakai materi yang lain, karena penelitian ini hanya terbatas pada materi bangun ruang prisma, tabung, limas, kerucut & bola. Selain itu, perlu adanya pertimbangan kondisi siswa dan ketersediaan fasilitas yang diperlukan.

RUJUKAN

- Abdullah. (2017). Makna Pembelajaran dalam Pendidikan. *Jurnal Istiqra'*, V(1), 94–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v1i1.230>
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas Viii. *Jurnal Matematika Statistika Dan Komputasi*, 15(1), 64. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>
- Batubara, H. H. (2021). Media Pembelajaran MI/SD. In *Media Pembelajaran MI/SD*. CV Graha Edu.
- Budianto, M., Thena, D., Yuwana, S., & Subrata, H. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Program Xaverius Learning Center untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 5(1), 27–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4427>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>
- Farida, N., & Rahayu, S. (2017). Perbedaan Pembelajaran Melalui Multimedia Interaktif Dan Melalui Buku Teks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Kelas Iv Sdn Gadang 01 Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 7(1), 7. <https://doi.org/10.21067/jip.v7i1.1550>
- Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70. <https://doi.org/10.24036/scs.v6i2.157>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2021). Media Pembelajaran Digital untuk Stimulasi Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1205>
- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8019>
- Kamiludin, K., & Suryaman, M. (2017). Problematika pada pelaksanaan penilaian pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 58–67. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>

- Kharisma, L. P. I., & Yana, Y. H. (2021). Media Pembelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Web. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 3(1), 39–45. <https://doi.org/10.35746/jtim.v3i1.128>
- Kurniawan, A. R., Chan, F., Sargandi, M., Yolanda, S., Karomah, R., Setianingtyas, W., & Irani, S. (2019). Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(1), 72–81. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i1.195>
- Kuswanto, J. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 12(2), 37–39. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/jpp.v12i2.203>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2367–2375. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1465>
- Sugilar, H. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Disposisi Matematik Siswa Madrasah Tsanawiyah Melalui Pembelajaran Generatif. *Infinity Journal*, 2(2), 156. <https://doi.org/10.22460/infinity.v2i2.32>
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>
- Syamsudin, A., Mufti, R., Habibie, M. I., Wijaya, I. K., & Sofiastuti, N. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Dengan Construct 2. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 63–76. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3355
- Utami, R. S., Aji, S. D., & Chrisyarani, D. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Tema 6 Subtema 1 Kelas IV. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4, 249–255.
- Widoyoko, E. P. (2014). Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah. In *Yogyakarta*. Pustaka Pelajar.