

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS WEB
WORDPRESS PADA MATERI DIAGRAM LINGKARAN KELAS IV SDN
DAWUHANLOR**

Merita Dewi Anggraini¹, Wahid Ibnu Zaman², Bagus Amirul Mukmin³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹meritadew@gmail.com, ²wahidibnu@unpkediri.ac.id, ³bagusamirulm@gmail.com

ABSTRACT

The low learning outcomes of students in elementary schools are caused by the lack of optimal use of learning media. So there is a need to develop learning media that can attract students' interest in learning, especially in mathematics lessons with circle diagram material, such as the development of WordPress web-based learning media. The aims of this research are (1) to determine the validity of web-based mathematics learning media using WordPress on circle diagram material, (2) to determine the practicality of web-based mathematics learning media using WordPress on circle diagram material, (3) to determine the effectiveness of web-based mathematics learning media by using WordPress on circle diagram material. This research uses the R&D (Research & Development) method with five stages of the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects in this research were fourth grade students at SDN Dawuhanlor, Kec. Purwoasri, Kab. Kediri with 5 limited trial students and 16 wide trial students. The results of this research are (1) Media validity from media experts obtained a score of 93% with very valid criteria, and material experts obtained a score of 90% with very valid criteria. (2) The practicality of the media obtained a score of 77% with practical criteria from the teacher's response, while the student responses obtained a score of 92% with very practical criteria in limited trials, and obtained a score of 93% with very practical criteria in extensive trials. (3) The effectiveness of the media in the limited trial obtained a score of 56% from the pre-test results and obtained a score of 98% from the post-test results, while in the extensive trial it obtained a score of 41% from the pre-test results and obtained a score of 95% from the post-test results. Therefore, researchers hope that this research can be used as a reference for future research.

Keywords: learning media, wordpress, pie charts

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa di sekolah dasar disebabkan karena kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran. Maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika materi diagram lingkaran, seperti pengembangan media pembelajaran berbasis *web wordpress*. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *web* dengan menggunakan *wordpress* pada materi diagram lingkaran, (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *web* dengan menggunakan *wordpress* pada materi diagram lingkaran, (3) mengetahui keefektifan media

pembelajaran matematika berbasis *web* dengan menggunakan *wordpress* pada materi diagram lingkaran. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research & Development*) dengan lima tahap model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Dawuhanlor, Kec. Purwoasri, Kab. Kediri dengan 5 siswa uji coba terbatas dan 16 siswa uji coba luas. Hasil penelitian ini adalah (1) Kevalidan media dari ahli media memperoleh skor 93% dengan kriteria sangat valid, dan dari ahli materi memperoleh skor 90% dengan kriteria sangat valid. (2) Kepraktisan media memperoleh skor 77% dengan kriteria praktis dari respon guru, sedangkan dari respon siswa memperoleh skor 92% dengan kriteria sangat praktis pada uji coba terbatas, dan memperoleh skor 93% dengan kriteria sangat praktis pada uji coba luas. (3) Keefektifan media pada uji terbatas memperoleh skor 56% dari hasil *pre-test* dan memperoleh skor 98% dari hasil *post-test*, sedangkan pada uji coba luas memperoleh skor 41% dari hasil *pre-test* dan memperoleh skor 95% dari hasil *post-test*. Oleh karena itu, peneliti berharap penelitian ini dapat dijadikan rujukan penelitian berikutnya.

Kata Kunci: media pembelajaran, *wordpress*, diagram lingkaran

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) setiap saat mengalami kemajuan yang sangat pesat. Akibat dari fenomena ini yaitu munculnya dampak di berbagai bidang kehidupan diantaranya bidang pendidikan dan sosial kemasyarakatan baik itu dampak positif maupun negatif. Menghadapi kemajuan dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tersebut, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai seorang guru yang menjadi salah satu tokoh yang memiliki peran penting dalam pendidikan, mengharuskan guru mempunyai kemampuan dalam merancang pembelajaran yakni salah satunya dalam merancang media

pembelajaran yang selaras dengan teknologi. Situasi ini membuat guru dituntut menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi karena perkembangan teknologi yang akan terus meningkat.

Berdasarkan Rembuk Nasional (Rembuknas) Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015 telah menghasilkan sejumlah materi mengenai masalah pendidikan di Indonesia diantaranya adalah perlu adanya *website*, *e-book* dan bahan ajar yang menarik lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran berorientasi pada pengembangan kemampuan belajar

siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar matematika adalah penggunaan media pembelajaran (Putra, 2015). Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar (Setyadi & Qohar, 2017), yang pada akhirnya akan membuat siswa berhasil memahami materi yang diberikan.

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya (Luh & Ekayani, 2021). Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nabila et al., 2021) seperti media pembelajaran berbasis *website*. *Website* adalah media berupa kumpulan halaman yang saling terkait, *website* ini memiliki peran untuk menampilkan beragam data mulai dari teks, audio, video, atau gabungan dari semuanya (Khadafi et al., 2019). Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *website builder*, salah satunya yaitu *Wordpress*. *Wordpress* adalah sistem perangkat lunak *open source* (sistem terbuka) yang banyak digunakan oleh orang di seluruh dunia

untuk membuat *website* dan blog yang indah. *Wordpress* adalah aplikasi CMS (*Content Management System*) yang dapat berfungsi untuk memudahkan membuat post, halaman statis, menu, dan lainnya tanpa perlu bersusah payah mempelajari bahasa pemrograman yang sulit (O. S. Hidayat, 2021).

Media pembelajaran berbasis *web* adalah bagian dari pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan yang implementasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media *website* yang dapat digunakan melalui jaringan internet (Salsabila & Aslam, 2022). Media pembelajaran berbasis *web* dapat membantu guru dalam memadukan antara pembelajaran secara *online* dan tatap muka. Khususnya pada pelajaran matematika, sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa serta media yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran berbasis *web* merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet tanpa ada batasan ruang dan waktu, dimana saja dan kapan saja (Aditya, 2018). Media pembelajaran

matematika yang secara konkret pun belum memungkinkan dapat dibawa kemana saja dan digunakan dimana saja karena keterbatasan bahan yang digunakan dan ukurannya. Hal ini menunjukkan bahwa perlu diadakan pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *web* yang fokus pada pemahaman materi, interaktif dan melibatkan kegiatan aktif siswa, dan menyediakan konten berupa permainan yang dapat diakses siswa dimana saja dan kapan saja.

Melalui angket kebutuhan siswa, ditemukan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang menarik khususnya pada mata pelajaran matematika materi diagram lingkaran. Sehingga kurang menarik siswa dan hasil belajar yang diperoleh siswa masih kurang memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari data yang diperoleh, sebanyak 61,9% siswa menganggap materi diagram lingkaran sulit untuk dipelajari. Hal itu karena 71,43% siswa menganggap bahwa media pembelajaran yang digunakan guru di kelas kurang membantu dalam memahami materi yang disampaikan. Dapat diketahui bahwa rata-rata 83,35% siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat

digunakan dimanapun dan kapanpun. Pada persentase rata-rata 80,95% siswa menyukai media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik, terdapat gambar-gambar, berwarna, *font*/huruf yang digunakan lucu dan menarik serta ukuran *font* yang besar agar terlihat jelas.

Masalah lain ditemukan ketika peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan wali kelas IV SDN Dawuhanlor, diperoleh data bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar matematika. Penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas IV tersebut hanya menarik sebagian minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Diketahui dari hasil wawancara bahwa hasil belajar siswa yang tuntas sebanyak 50% dan yang tidak tuntas sebanyak 50%. Oleh karena itu, guru kelas IV SDN Dawuhanlor ini mengatakan bahwa media pembelajaran yang dibutuhkan siswa saat ini adalah media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien dalam penggunaannya.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *web* dengan menggunakan *wordpress*

pada materi diagram lingkaran, (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran matematika berbasis *web* dengan menggunakan *wordpress* pada materi diagram lingkaran, (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *web* dengan menggunakan *wordpress* pada materi diagram lingkaran.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) dengan tahapan yang merujuk pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu; analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Sugihartini & Yudiana, 2018). Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya (F. Hidayat et al., 2021). Dengan metode ini, peneliti

mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *web wordpress* pada materi diagram lingkaran kelas IV di SDN Dawuhanlor.

Lokasi penelitian merupakan tempat peneliti melakukan penelitian dalam rangka mendapatkan data yang sebenarnya tentang fenomena yang akan diteliti. Lokasi penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu di Sekolah Dasar Negeri Dawuhanlor yang beralamat di Desa Dawuhan, Kecamatan Purwoasri, Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 64154. Peneliti memilih lokasi ini karena kesesuaian permasalahan yang terdapat di sekolah dengan konteks permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti. Sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2024 dengan subjek penelitian yaitu guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Dawuhanlor.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya: observasi, wawancara dan studi dokumen. Setelah melakukan pengumpulan data, maka data tersebut dianalisis menggunakan 3 tahapan yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1) Spesifikasi Media

Pada penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi diagram lingkaran. Media ini berbasis *web wordpress* dengan menggunakan beberapa tampilan seperti halaman *website*, diantaranya ada halaman beranda, materi, *powerpoint*, *quiz*, video pembelajaran, daftar pustaka yang terdapat di dalam media. Suatu media berbasis komputer telah mencapai desain visual yang baik karena pemilihan jenis dan ukuran huruf yang tepat, pemakaian jenis huruf yang konsisten, pengaturan jarak yang tepat, tampilan gambar yang disajikan terlihat jelas dan tidak memecah konsentrasi, perpaduan warna yang tepat, dan tata letak unsur-unsur dalam *slide* yang konsisten (Richardo, 2016). Pembelajaran berbasis *WEB* atau *World Wide Web (WWW)* yang biasa disebut *web* merupakan suatu kumpulan informasi pada beberapa server komputer yang terhubung satu dengan yang lain dalam jaringan internet, menjadi sangat penting karena dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton (Rijal, 2020).

Adapun hal yang diperhatikan dalam media ini adalah sebagai berikut:

- a. Pemilihan huruf yang digunakan pada tampilan di media ini menggunakan berbagai jenis *font* diantaranya yaitu *font heading*, *alanta*, *open sans*, *schoolbell*, *blueberry*, yang mana hal ini akan memudahkan keterbacaan teks bagi siswa dan ketertarikan siswa pada media sehingga siswa tidak bosan dengan *font* yang biasa mereka ketahui. Ukuran *font* yang digunakan juga sesuai untuk tingkatan belajar siswa sesuai kelasnya, dengan ukuran standar yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil agar mudah terbaca oleh siswa.
- b. Pemilihan gambar animasi yang ditampilkan disesuaikan dengan tema pada materi sehingga sinkronisasi materi dan gambar tetap selaras. Gambar-gambar yang dipilih juga memiliki kualitas kejernihan dan warna yang tajam sehingga tampak bagus dan menarik.

- c. Pemilihan warna antara *background* media dengan latar belakang tiap halaman dipilih dengan tingkat pewarnaan yang sinkron dan serasi. Pada penggunaan warna dalam media ini, pemilihan warna biru laut atau biru muda digunakan agar lebih tercipta suasana pembelajaran yang tenang dan nyaman. Pemilihan warna yang terlalu tajam dapat membuat siswa lebih fokus pada latar/*background* tampilan dibandingkan dengan materi yang diajarkan. Pada pemilihan warna teks dipilih lebih gelap agar siswa dapat dengan mudah membaca teks yang ada. Pemilihan *background* pada halaman media ini juga terdapat dua warna, yakni ada yang warna biru muda dan ada yang warna putih, sedangkan *background* pada halaman materi menggunakan warna biru kehijau-hijauan.
- d. Pemilihan penggunaan navigasi ditunjukkan dengan adanya pilihan menu pada

halaman utama di bagian kanan atas (pada tampilan mode desktop) dan di gambar garis tiga sebelah kiri atas (pada tampilan selular) yang menunjukkan keadaan dimana adanya pergantian tampilan halaman *web*. Pada tampilan menu *web* ini terdapat enam pilihan menu, yaitu menu beranda, materi, *powerpoint* materi, pustaka, *quiz*, tentang saya, dan video pembelajaran.

2) Desain Media

Melalui tahapan uji validasi media dan materi yang telah dilakukan tentunya mendapatkan beberapa komentar dan saran untuk perbaikan media yang dikembangkan. Hal tersebut supaya media yang dikembangkan menjadi lebih layak dan lebih baik lagi. Pada perbaikan tersebut dilakukan dengan memperbaiki beberapa bagian, adapun perbaikan desain tersebut yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman Utama Sebelum Revisi



Gambar 2. Halaman Utama Setelah Revisi
Dapat dilihat pada gambar 1. bahwa pada halaman utama atau beranda belum terdapat menu daftar pustaka. Sehingga validator media memberikan saran untuk menambahkan daftar pustaka pada halaman utama. Penambahan daftar pustaka tersebut dimaksudkan sebagai daftar sumber referensi materi pada media ini. Maka, dapat dilihat pada gambar 2. pada halaman utama atau beranda setelah dilakukan revisi terdapat menu daftar pustaka yang telah ditambahkan pada media ini. Selanjutnya, terdapat revisi pada halaman menu materi bagian pengertian diagram lingkaran, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar beserta penjelasan berikut ini.



Gambar 3. Bagian Pengertian pada Halaman Menu Materi Sebelum Revisi



Gambar 4. Bagian Pengertian pada Halaman Menu Materi Setelah Revisi

Dapat dilihat pada gambar 3. bahwa pada menu materi bagian pengertian tersebut kalimatnya seperti diulang-ulang, oleh karena itu validator materi memberikan saran sebaiknya kalimat mengenai pengertian materi diagram lingkaran tersebut dipersingkat agar tidak berbelit dan dapat lebih mudah dipahami pembaca. Maka, pada gambar 4. pada menu materi bagian pengertian telah dilakukan revisi sehingga kalimatnya lebih mudah dipahami oleh pembaca. Selanjutnya, terdapat revisi pada halaman menu materi bagian cara penyajian data diagram lingkaran, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar beserta penjelasan berikut ini.



Gambar 5. Bagian Cara Penyajian Data pada Halaman Menu Materi Sebelum Revisi



Gambar 6. Bagian Cara Penyajian Data pada Halaman Menu Materi Setelah Revisi

Dapat dilihat pada gambar 5. bahwa pada menu materi bagian cara penyajian data tersebut judul tabel yang tersedia yaitu “Tabel Frekuensi...”. Sehingga validator materi memberikan saran untuk menambahkan kata distribusi diantara kata tabel frekuensi pada halaman menu materi bagian cara penyajian data. Kemudian, dapat dilihat pada gambar 6. setelah dilakukan revisi dengan menambahkan kata distribusi, maka judul tabel yang terdapat pada bagian cara penyajian data di halaman menu materi ini menjadi “Tabel Distribusi Frekuensi...”. Selanjutnya, terdapat revisi pada halaman menu *powerpoint slide* ke 9, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar beserta penjelasan berikut ini.

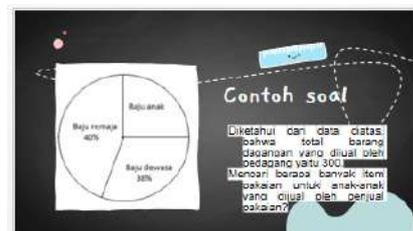


Gambar 7. Halaman Menu *PowerPoint Slide* 9 Sebelum Revisi



Gambar 8. Halaman Menu *PowerPoint Slide* 9 Setelah Revisi

Dapat dilihat pada gambar 7. bahwa pada halaman *powerpoint slide* ke-9 contoh soal belum terdapat pertanyaan/soal didalamnya, sehingga validator materi memberikan saran untuk menambahkan pertanyaan/soal pada halaman *powerpoint* tersebut. Maka, dapat dilihat pada gambar 8. setelah dilakukan revisi pada halaman *powerpoint slide* ke-9 pada contoh soal sudah terdapat soal/pertanyaan didalamnya. Selanjutnya, terdapat revisi juga pada halaman menu *powerpoint slide* ke 6, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar beserta penjelasan berikut ini.



Gambar 9. Halaman Menu *PowerPoint Slide* 6 Sebelum Revisi



Gambar 10. Halaman Menu *PowerPoint* Slide 6 Setelah Revisi

Dapat dilihat pada gambar 9. bahwa pada contoh soal di halaman menu *powerpoint slide 6* tersebut kata “di atas” belum sesuai dengan posisi gambar yang tersedia. Sehingga validator materi memberikan saran untuk mengubah kata “di atas” dengan kata “di samping” agar sesuai dengan posisi/letak gambar pada soal dan pembaca tidak sulit dalam memahami soal. Maka, dapat dilihat pada gambar 10. telah dilakukan revisi pada halaman menu *powerpoint slide 6* ini dengan mengubah kata yang semula “di atas” menjadi “di samping” sesuai posisi/letak gambar soal tersebut.

3) Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media

a. Kevalidan Media

Kevalidan media pembelajaran berbasis *web wordpress* dengan materi diagram lingkaran dapat dilihat dari perolehan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Perolehan skor uji validasi dari

ahli media adalah 93% dengan kriteria sangat valid, sedangkan dari ahli materi memperoleh skor 90% dengan kriteria sangat valid. Maka dari hasil tersebut dapat dilakukan validasi gabungan dari hasil persentase ahli media dan ahli materi untuk mengetahui hasil rata-rata dari keduanya. Rata-rata hasil skor yang diperoleh dari keduanya yaitu 91,5%. Dengan pedoman dari kriteria kevalidan menyatakan bahwa media berbasis *web wordpress* ini sangat valid untuk dikembangkan dalam penelitian.

b. Kepraktisan Media

Pada analisis kepraktisan media dalam penelitian yang dilakukan baik dari uji coba terbatas maupun uji coba luas dengan menggunakan angket dari respon guru dan siswa, hal ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media berbasis *web wordpress* pada materi diagram lingkaran. Hasil dari uji coba terbatas yang dilakukan pada 5 siswa kelas IV menunjukkan hasil perolehan skor dari angket

respon siswa sebesar 92%. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui dengan pedoman pada kriteria kepraktisan dapat dinyatakan media berbasis *web wordpress* ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kemudian pada uji coba luas, analisis ini dilakukan dengan menggunakan angket dari respon guru dan siswa. Hasil dari uji coba yang dilakukan pada 16 siswa kelas IV menunjukkan hasil perolehan skor dari angket respon guru sebesar 77%, dan dari angket respon siswa sebesar 93%. Maka dari hasil tersebut dapat diketahui dengan pedoman pada kriteria kepraktisan dapat dinyatakan media berbasis *web wordpress* ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

c. Keefektifan Media

Keefektifan dalam kemampuan menghitung diagram lingkaran dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *web wordpress* ini dapat dilihat dari hasil data analisis uji coba

terbatas maupun uji coba luas. Pertama yaitu pada uji coba terbatas, setelah dilakukannya uji coba terbatas terhadap 5 siswa kelas IV SDN Dawuhanlor, dari hasil rata-rata siswa sebelum menggunakan media berbasis *web wordpress* ini yaitu diperoleh persentase skor 56% yang berarti berada dibawah KKM. Sedangkan hasil dari nilai rata-rata setelah menggunakan media berbasis *web wordpress* ini memiliki persentase skor 98% yang berarti lebih besar dari KKM (KKM=75). Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil uji coba terbatas maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *web wordpress* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Sesuai dengan pedoman pada kriteria keefektifan, dapat dinyatakan bahwa media berbasis *web wordpress* ini dikatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kedua yaitu pada uji coba luas, setelah dilakukannya uji

coba luas terhadap 16 siswa kelas IV SDN Dawuhanlor, dari hasil rata-rata siswa sebelum menggunakan media berbasis *web wordpress* ini yaitu diperoleh persentase skor 41% yang berarti berada dibawah KKM. Sedangkan hasil dari nilai rata-rata setelah menggunakan media berbasis *web wordpress* ini memiliki persentase skor 95% yang berarti lebih besar dari KKM (KKM=75). Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil uji coba luas maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *web wordpress* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa. Sesuai dengan pedoman pada kriteria keefektifan, dapat dinyatakan bahwa media berbasis *web wordpress* ini dikatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

4) Keunggulan Media

Media pembelajaran berbasis *web wordpress* ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran karena menarik, praktis dan efektif untuk siswa. Hal ini didukung dengan

pendapat yang menyatakan bahwa “proses pembelajaran yang menggunakan alat bantu dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan dalam memahami materi yang dianggapnya sulit” (Widayat, 2014). Berdasarkan hasil penelitian dan didukung dengan penelitian terdahulu, maka dapat diketahui keunggulan dari media berbasis *web wordpress* ini antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Media berbasis *web wordpress* ini mudah dioperasikan saat proses pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
- b. Media berbasis *web wordpress* ini mengandung materi tentang diagram lingkaran dengan tampilan dan berbagai gambar animasi yang menarik.
- c. Media berbasis *web wordpress* ini didalamnya terdapat materi yang disusun ringkas sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi.
- d. Media berbasis *web wordpress* ini didalamnya juga tersedia *powerpoint* materi yang dapat didownload file

nya dan ada video pembelajaran yang dapat disimak secara langsung disini. Selain itu juga ada *quiz* yang dapat dibuka pada link atau tautan yang disediakan.

- e. Media berbasis *web wordpress* ini dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri.
- f. Media berbasis *web wordpress* ini selain dapat diakses di laptop/komputer juga dapat diakses di android maupun ios.

5) Kelemahan Media

Media ini selain memiliki keunggulan juga memiliki kelemahan, hal ini sesuai dengan pendapat yang menjelaskan bahwa “Multimedia interaktif yang telah dikembangkan memiliki kelemahan yaitu produk yang dikembangkan dapat digunakan apabila terdapat oleh fasilitas yang memadai” (Sutarno et al., 2015). Berdasarkan hasil analisis penelitian yang didukung oleh pendapat ahli, maka dapat diketahui kelemahan media berbasis *web wordpress* ini adalah sebagai berikut:

- a. Media berbasis *web wordpress* ini hanya menyajikan satu materi

pembelajaran yaitu diagram lingkaran.

- b. Media berbasis *web wordpress* ini memerlukan sarana proyektor dan laptop ketika diajarkan di dalam kelas, serta android atau laptop/komputer jika diakses untuk belajar mandiri di luar pembelajaran di sekolah.
- c. Media berbasis *web wordpress* ini membutuhkan kuota atau paket data/wifi untuk mengaksesnya karena bersifat *online*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Kevalidan

Hasil dari uji ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *web wordpress* dengan alamat domain belajaryk.rf.gd sangat valid dengan persentase skor 93%, sedangkan hasil uji dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *web wordpress* sangat valid dengan persentase skor

90%. Maka, dari hasil uji ahli media dan ahli materi ini menunjukkan bahwa media ini sangat valid digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan media melalui respon guru kelas menunjukkan perolehan skor sebesar 77% dengan kriteria praktis. Sedangkan hasil uji kepraktisan melalui respon siswa memperoleh hasil persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat praktis pada uji coba terbatas, dan memperoleh hasil persentase skor 93% dengan kriteria juga sangat praktis pada uji coba luas. Maka, dari hasil uji kepraktisan disimpulkan bahwa media ini praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Keefektifan

Uji keefektifan media pada uji coba terbatas melalui *pre-test* yang telah dilakukan memperoleh hasil belajar dengan persentase 56% yang mana nilai tersebut berada di bawah KKM (KKM=75), sedangkan *post-test* memperoleh hasil belajar lebih dari KKM yaitu 98%. Kemudian pada uji coba luas, *pre-test* yang telah dilakukan

memperoleh hasil belajar dengan persentase 41% yang mana nilai tersebut juga berada masih di bawah KKM, sedangkan *post-test* memperoleh hasil belajar lebih dari KKM yaitu 95%. Maka, dari hasil yang diperoleh baik dari uji coba terbatas maupun uji coba luas dapat disimpulkan bahwa media ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Agama Islam*. Model In Islamic Education Learning, 28–37.
- Hidayat, O. S. (2021). *Pengembangan Konten E-Learning Motion Graphic dan Website Wordpress pada Pembelajaran Warga di Sekolah Dasar*. Jurnal basicedu. 5(6), 5436–5444.

- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. March, 1–16.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.
- Richardo, R. (2016). *Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. 2(11).
- Rijal, A.S.. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru*. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Budaya*, 81–96.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096.
- Setyadi, D., & Qohar, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Barisan Dan Deret*. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(1), 1–7.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Sutarno, E., dkk. (2015). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3), 1–1.