

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MAN 1 KOTA BOGOR

Alwie<sup>1</sup>

Maemunah Sa'diyah<sup>2</sup>

Universitas Ibn Khaldul Bogor<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup>[fukay0007@gmail.com](mailto:fukay0007@gmail.com)

<sup>2</sup>[maemunah@fai.uika-bogor.ac.id](mailto:maemunah@fai.uika-bogor.ac.id)

### Abstrak

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kota Bogor. Rendahnya motivasi belajar disebabkan kurangnya variasi metode dalam proses pembelajaran dan mendominasinya metode ceramah yang menyebabkan siswa kurang bersemangat dan antusias dalam proses belajar dikelas. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menerapkan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Website. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis website terhadap motivasi belajar siswa di MAN 1 Kota Bogor. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Eksperimen. Sampel dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis website dan kelas kontrol menggunakan metode ceramah. Analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah uji-t. Hasil uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 5,878 > t_{tabel} = 2,000$  sehingga  $H_a$  diterima. Hal ini berarti ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis website terhadap motivasi belajar siswa di MAN 1 Kota Bogor.*

**Kata kunci:** media pembelajaran, motivasi belajar dan website.

### Abstract

*This research is motivated by the low learning motivation of class X MAN 1 in Bogor City. The low learning motivation is due to the lack of variations in the learning process and the domination of the lecture method which causes students to be less enthusiastic and enthusiastic in the learning process in the classroom. Therefore researchers are interested in applying one of the alternative learning that can enhance student learning motivation, namely by using Website-Based Learning Media. The purpose of this study was to determine the effect of using website-based learning media on student learning motivation in MAN 1, Bogor City. This research is quantitative research, the method used in this study is Experiments. The sample in this study used two classes namely the experimental class and the control class. The experimental class uses website-based learning media and control classes using the lecture method. The data analysis used to analyze the research data is the t-test. The t-test results are obtained  $t_{hitung} = 5.878 > t_{tabel} = 2,000$  so  $H_a$  is accepted. This means that there is the influence of the use of website-based learning media on student learning motivation in MAN 1, Bogor City.*

**Keywords:** learning media, learning motivation and website.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini tidak bisa dipisahkan dengan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh di segala aspek kehidupan, salah satunya aspek

pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berperan penting dalam dunia pendidikan, mengingat penggunaan TIK merupakan salah satu faktor penting yang memungkinkan kecepatan transformasi

ilmu pengetahuan kepada para peserta didik dan generasi bangsa ini secara lebih luas (Darmawan, 2011:4). Salah satu produk Teknologi Informasi dalam dunia pendidikan ialah e-learning atau pembelajaran elektronik. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran, penyampaian materi, diskusi, dan lain-lain dilakukan melalui media elektronik (Sutopo, 2012:143). Dengan e-learning pembelajaran bertransformasi pada sistem digital yang terhubung dengan internet. Internet dapat memudahkan peserta didik termasuk guru dalam mendapatkan informasi dari berbagai sumber. Dengan demikian, seharusnya guru dan peserta didik dapat lebih memanfaatkan fasilitas yang telah dikembangkan oleh para ahli tersebut. Diharapkan dengan adanya e-learning dapat meningkatkan mutu pendidikan dan juga memudahkan dalam mencapai tujuan pendidikan serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi seorang guru, sesuatu yang berhasil dilakukan akan menimbulkan kepuasan, semangat dan juga rasa percaya diri yang tinggi.

Namun pada kenyataannya di Negara berkembang seperti Indonesia ini masih banyak sekolah-sekolah yang belum memiliki fasilitas seperti lab komputer yang terhubung dengan jaringan internet, dan fasilitas-fasilitas yang mendukung dalam penggunaan e-learning. Selain itu juga guru masih banyak yang menggunakan metode tradisional seperti ceramah sehingga proses pembelajaran terasa jenuh dan membosankan. Melihat kasus tersebut perlu adanya perbedaan cara yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Dalam proses belajar ada hal-hal yang harus diperhatikan oleh seorang guru yaitu membuat suasana kelas menjadi kondusif, interaktif dan menyenangkan agar hasil belajar dapat dicapai secara maksimal. Jika dalam pembelajaran ada peserta didik

yang tidak memperhatikan apa yang guru sampaikan dan yang lebih parahnya lagi peserta didik sampai bermain game disaat pembelajaran berlangsung sudah hampir bisa dipastikan bahwa pembelajaran didalam kelas terasa membosankan, dengan demikian diperlukan lingkungan pembelajaran yang variatif agar pembelajaran didalam kelas menjadi hidup. Salah satu upaya yang dapat merubah keadaan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru. Hal ini menunjukkan betapa eksisnya peran guru dalam dunia pendidikan. Guru merupakan jabatan atau profesi yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Untuk menjadi guru diperlukan syarat-syarat khusus apalagi sebagai guru yang profesional yang harus menguasai betul seluk beluk pendidikan dan pengajaran dengan berbagai ilmu pengetahuan (Usman, 2013:5). Untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran sangat beragam. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sebaiknya memilih strategi yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemauan belajar siswa. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, salah satunya adalah faktor motivasi yang mendasari siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Tanpa adanya motivasi proses belajar mengajar tidak akan maksimal karena kurangnya semangat dan dorongan dari luar maupun dari dalam diri siswa. Selain itu motivasi juga mempengaruhi siswa untuk memahami materi pelajaran, semakin besar motivasi yang dimiliki maka semakin giat pula usaha siswa dalam memahami materi pelajaran.

Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas (Arsyad, 2011:7). Media juga merupakan jembatan bagi guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Seorang guru tidak cukup hanya memiliki pengetahuan terkait dengan media pembelajaran saja melainkan guru harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media dengan baik. Untuk merangsang motivasi belajar siswa maka seorang guru sebagai fasilitator dan motivator bisa menggunakan media pembelajaran. Media yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis website dengan menggunakan aplikasi web builder di smartphone. Aplikasi tersebut sangat mudah digunakan dan hampir mirip dengan Microsoft Power Point yang bisa menampilkan teks, gambar maupun video.

## 2. METODE

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik (Noor, 2015:38). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab

akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi faktor-faktor yang mengganggu (Arikunto, 2010:9). Eksperimen dilakukan dengan maksud melihat akibat suatu perlakuan, yaitu penerapan media pembelajaran berbasis website terhadap motivasi belajar siswa dalam kondisi terkendali (kontrol).

Dalam penelitian ini ada dua kelas yang peneliti gunakan yaitu kelas X MIPA 3 yang menggunakan media pembelajaran berbasis website (kelas eksperimen) dan kelas X MIPA 1 yang memakai metode konvensional (kelas kontrol), peneliti akan mencari perbedaan anatara motivasi belajar siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada mata pelajaran akidah akhlak di MAN 1 Kota Bogor.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Kota Bogor, peneliti menggunakan data yang di peroleh dari pengamatan yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan lembar observasi guru dan lembar observasi motivasi belajar siswa. Disamping itu juga peneliti menyebarkan angket, yaitu dengan cara menyebarkan secara langsung kepada kelas X agar menghasilkan data yang akurat.

Dari hasil pengamatan terhadap guru yang dilakukan di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dapat terlihat hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Hasil Observasi Guru**

Aspek Yang Di Nilai	Jumlah Skor Yang Di Dapat	Nilai Maksimum	Persentase
15	28	30	93,3%

Dari hasil tabel di atas dapat disimpulkan bahwa guru melakukan aktivitas pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dengan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari jumlah skor yang

diperoleh adalah 28 atau 93,3%. Aspek yang di nilai menggunakan opsi jawaban "YA" dan "TIDAK". Jawaban yang diberi keterangan YA akan mendapat skor 2 dan yang menjawab TIDAK diberi skor 0.

Selain pengamatan terhadap guru, peneliti juga melakukan pengamatan

terhadap motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut

tabel hasil observasi siswa di kelas eksperimen:

**Tabel 4. 2 Hasil Observasi Kelas Eksperimen**

Aspek Yang Di Nilai	Jumlah Skor Yang Di Dapat	Nilai Maksimum	Nilai Rata-rata	Persentase
6	939	1110	24,7	84,6%

Dari tabel di atas dapat dilihat jumlah skor yang di dapat pada kelas

eksperimen adalah 939 atau 84,6% dengan nilai rata-rata 24,7.

**Tabel 4. 3 Hasil Observasi Kelas Kontrol**

Aspek Yang Di Nilai	Jumlah Skor Yang Di Dapat	Nilai Maksimum	Nilai Rata-rata	Persentase
6	495	1110	13,3	44,6%

Dari tabel di atas dapat dilihat jumlah skor yang di dapat pada kelas kontrol adalah 495 atau 44,6% dengan nilai rata-rata 13,3.

Dari kedua tabel di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang memperoleh skor 939 atau 84,6% lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa di kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah yang memperoleh skor 495 atau 44,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *website* terhadap motivasi belajar siswa kelas X di MAN 1 Kota Bogor.

Lembar angket di uji validitas, reliabilitas, uji normalitas dan homogenitas serta uji T. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2010:211-212). Untuk mengukurnya

menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*. Berikut hasil uji validitas menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Hasil uji validitas angket motivasi belajar di MAN 1 Kota Bogor terdapat dua butir angket yang tidak valid yaitu terdapat pada pernyataan nomor 1 dan 5. Hal ini karena  $r$  hitung < dari  $r$  tabel (0,227). Selebihnya butir angket dinyatakan valid yang berjumlah 13 butir angket karena  $r$  hitung > dari  $r$  tabel (0,227). Berdasarkan hasil rekapitulasi angket Motivasi Belajar Siswa MAN 1 Kota Bogor dapat dikatakan “Baik”. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase, yaitu alternatif jawaban sangat setuju 27,7 %, setuju 38,8 %, ragu-ragu 23,1 %, kurang setuju 9,34 % dan tidak setuju 0,88 %. Dengan demikian dapat diketahui bahwa jumlah terbanyak adalah jawaban setuju yang rata-ratanya adalah 38,8 %.

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun di ambil tetap akan sama. Realibilitas menunjuk pada tingkat

keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Adapun rumus untuk menentukan reliabilitas dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*. Berdasarkan output didapatkan koefisien Cronbach's Alpha adalah yang berada pada tingkat reliabilitas sedang sebesar 0,717. Nilai 0,717 ternyata lebih besar dari 0,6 sehingga dapat disimpulkan angket dalam penelitian ini reliabel.

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digubakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan *IBM SPSS Statistics 25* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Adapun pedoman pengambilan keputusan mengenai uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan 0,05 maka distribusinya tidak normal.
- 2) Jika nilai signifikan 0,05 maka distribusinya normal.

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas varians dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada tabel diatas nilai probabilitas pada kolom signifikan data untuk kelas eksperimen adalah 0,098 dan untuk kelas kontrol adalah 0,200. Karena nilai probabilitas kedua kelompok lebih besar dari 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan sebagai uji prasyarat jika akan melakukan Uji Independent Samples T Test atau uji One Way Anova. Uji ini untuk mengetahui apakah kedua varian sampel homogen atau tidak. Jika nilai signifikan lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa kedua varian sampel tersebut sama. Untuk mengukurnya menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*. Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji One Way ANOVA pada tabel diatas nilai probabilitas pada kolom signifikan adalah 0,256. Karena nilai

probabilitas signifikansi adalah lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Uji hipotesis pada penelitian ini adalah uji Independen Sample T Test. Uji Independen Sample T Test digunakan untuk menguji apakah ada perbedaan antara dua kelompok data yang independen. Ho: Tidak ada perbedaan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ha: Terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t<sup>t</sup> hitung = 5,878 dan t<sup>t</sup> tabel = 2,000. Perhitungan tersebut terlihat bahwa t<sup>t</sup> hitung > dari t<sup>t</sup> tabel. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Ho ditolak sehingga Ha diterima, artinya siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran ekspositori (metode ceramah) terhadap motivasi belajar siswa di MAN 1 Kota Bogor.

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Kota Bogor. Pengaruh media pembelajaran berbasis *website* dapat dilihat dari perbedaan antusias belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih hidup dibandingkan dengan kelas kontrol. Adanya kelas kontrol sebagai pembanding memperkuat bahwa pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* lebih menarik.

Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang terdiri dari langkah pembelajaran sebagai berikut: Guru menjelaskan materi pelajaran tentang Menghindari Akhlak Tercela, Licik, Tamak, Zalim Dan Diskriminasi. Peserta didik memberikan tanggapan hasil penjelasan guru tentang Menghindari

Akhlak Tercela, Licik, Tamak, Zalim Dan Diskriminasi. Guru menginstruksikan kepada peserta didik agar mencari bahan materi melalui internet. Guru memadukan materi yang sudah di dapat ke dalam aplikasi web builder. Murid mempresentasikan hasil karyanya menggunakan web builder di smartphone masing-masing.

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan terlihat bahwa siswa begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website*. Hal ini dibuktikan dengan aktifnya para siswa saat mencari materi pembelajaran melalui internet dan mendesain *website* mereka dengan selernya masing-masing.

Pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan metode tradisional atau metode ceramah. Dalam proses pembelajaran terlihat bahwa suasana didalam kelas cenderung membosankan karena guru hanya menjelaskan materi dari awal sampai akhir pembelajaran tanpa adanya media yang digunakan.

Hal tersebut membuktikan bahwa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *website* lebih menarik dan siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dibanding dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah yang dalam proses pembelajarannya cenderung membosankan.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *website* terlihat adanya perubahan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dengan antusias siswa yang tinggi ketika mengikuti proses pembelajaran

mulai dari mencari informasi melalui internet sampai mendesain *website* mereka dengan style masing-masing yang membuat suasana didalam kelas tidak membosankan dan lebih hidup. Selain itu juga siswa dapat lebih mengembangkan imajinasinya dalam proses belajar.

2. Sedangkan motivasi belajar siswa di kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional berbanding terbalik dengan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen. Hal ini terlihat pada suasana belajar didalam kelas tidak interaktif atau dengan kata lain guru hanya menjelaskan materi dari awal sampai akhir pembelajaran yang membuat tidak terlihatnya motivasi belajar siswa karena siswa cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* yang memperoleh skor 939 atau 84,6% lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa di kelas kontrol yang hanya menggunakan metode ceramah yang memperoleh skor 495 atau 44,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *website* terhadap motivasi belajar siswa kelas X di MAN 1 Kota Bogor.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Usman, M. U. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Noor, J. (2015). *Metodologi Penelitian*.  
Jakarta: Prenadamedia Group.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian  
Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:  
PT Rineka Cipta.