

# **EFEKTIVITAS *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA SELAMA MASA PEMBELAJARAN DARING**

## **JURNAL**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk  
mencapai gelar Sarjana Pendidikan



diajukan oleh

**WENI DWI SUSANTI**

NPM. 176410206

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2021**

## SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Nama : Weni Dwi Susanti

NPM : 176410206

Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah menyelesaikan jurnal yang berjudul “Efektivitas *Website* sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 3 Juni 2021

Pembimbing

  
**Dr. Suripah, S.Pd., M.Pd**

NIDN : 1006058103

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Nama : Weni Dwi Susanti  
NPM : 176410206  
Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam jurnal ini benar-benar hasil karya saya sendiri, dan bukan jiplakan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam jurnal ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti jurnal ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 3 Juni 2021

Saya yang menyatakan



**Weni Dwi Susanti**

NPM: 176410206

**LEMBAR PENGESAHAN JURNAL  
EFEKTIVITAS WEBSITE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA SELAMA MASA PEMBELAJARAN DARING**

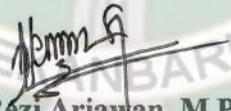
Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Weni Dwi Susanti  
NPM : 176410206  
Fakultas/Program Studi : FKIP/Pendidikan Matematika  
Pembimbing

  
**Dr. Stripah, M.Pd**

NIDN. 1006058103

Mengetahui  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Matematika

  
**Rezi Ariawan, M.Pd**

NIDN. 1014058701

Jurnal ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Riau

Tanggal 29 April 2021

Dekan

FKIP Universitas Islam Riau



  
**Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si**

NIDN. 0007107005



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

F.A.3.10

1 Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Weni Dwi Susanti  
 Dosen Pembimbing (Utama / Pendamping) : Dr. Suripah. S. Pd., M. Pd  
 NIM : 176410206  
 Program Studi : Pendidikan Matematika  
 Judul Tugas Akhir :

Pengembangan *Website* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Peluang kelas VIII SMP

No.	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Senin/21 September 2020	ACC Judul dan Bab I	1. Perbaiki penulisan pada latar belakang kemudian tambahkan 3 jurnal mengenai pengembangan <i>website</i> 2. Tambahkan identifikasi masalah mengenai penggunaan <i>website</i>	
2.	Rabu/21 Oktober 2020	Bab II dan Bab III	1. Kaitkan pengertian pembelajaran matematika dengan IT 2. Tambahkan penelitian yang relevan 3. Perbaiki kerangka pikir 4. Ubah model desain penelitian menjadi model <i>Plomp</i>	

Perpustakaan Universitas Islam Riau  
 Dokumen ini adalah Arsip Milik :



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

F.A.3.10

Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

3.	Jum'at/17 November 2020	Bab I, Bab II, dan Bab III	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perbaiki penulisan pada bagian rumusan masalah</li> <li>Perbaiki definisi operasional, dan pastikan yang terdapat pada definisi operasional akan dibahas pada Bab II</li> <li>Tambahkan alasan menggunakan model penelitian <i>Plomp</i></li> <li>Ubah skala Likert menjadi 4 kategori saja (Sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik)</li> <li>Tambahkan penjelasan mengenai validasi isi, konstruk dan kriteria</li> </ol>	<i>Suripah</i>
4.	Selasa/24 November 2020	Bab I, Bab II, dan Bab III	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ubah beberapa kutipan langsung menjadi tidak langsung</li> <li>Buat desain tampilan <i>website</i></li> </ol>	<i>Suripah</i>
5.	Selasa/ 1 Desember 2020		ACC seminar proposal	<i>Suripah</i>

Pekanbaru, 2 Desember 2020	
Pembimbing Utama	Mengetahui Ketua Program Studi
 <b>Dr. Suripah, S.Pd., M.Pd</b> NIDN : 1006058103	 <b>Reza Ariawan, S.Pd., M.Pd</b> NIDN: 1014058701

Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
 Perpustakaan Universitas Islam Riau



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR  
SEMESTER GENAP TA 2020/2021**

NPM : 176410206  
 Nama Mahasiswa : WENI DWISUSANTI  
 Dosen Pembimbing : Dr SURIPAHS.Pd M.Pd  
 Program Studi : PENDIDIKAN MATEMATIKA  
 Judul Tugas Akhir : Efektivitas Website sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring  
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : The Effectiveness of Website as a Mathematics Learning Media During the Online Learning Period  
 Lembar Ke : .....

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Senin/ 4 Januari 2021	Mengajukan judul dan latar belakang jurnal	<ol style="list-style-type: none"> <li>Tambahkan pembahasan mengenai Covid-19 dan kaitkan penggunaan media terhadap sistem pembelajaran daring</li> <li>Tambahkan beberapa referensi penelitian terdahulu untuk memperkuat keunggulan media website</li> <li>Lanjut ke metode penelitian</li> </ol>	<i>[Signature]</i>
2.	Selasa/ 12 Januari 2021	Latar belakang jurnal dan metode penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perhatikan penggunaan tanda titik dan koma pada latar belakang</li> <li>Jelaskan secara detail mengenai alasan menggunakan metode dan instrumen penelitian</li> <li>Jelaskan alasan pemilihan teknik analisis data dan tambahkan beberapa referensi terkait teknik analisis data yang digunakan</li> </ol>	<i>[Signature]</i>
3.	Kamis/ 5 Februari 2021	Metode penelitian, hasil dan pembahasan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Perbaiki kembali susunan kata dan kalimat pada metode penelitian</li> <li>Tambahkan gambar dan grafik sesuai dengan hasil penelitian</li> </ol>	<i>[Signature]</i>
4.	Kamis/ 18 Februari 2021	Hasil dan pembahasan, kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pilih grafik yang menarik untuk penyajian hasil penelitian</li> <li>Tambahkan beberapa referensi terkait kriteria media pembelajaran yang efektif digunakan selama proses pembelajaran</li> <li>Jelaskan harapan untuk penelitian selanjutnya</li> <li>Perhatikan ketentuan jurnal untuk membuat daftar pustaka</li> </ol>	<i>[Signature]</i>
5.	Selasa/ 2 Maret 2021	Abstrak, daftar pustaka	<ol style="list-style-type: none"> <li>Buat abstrak sesuai dengan struktur yang telah dijelaskan yakni harapan, masalah, solusi, tujuan, jenis penelitian, serta hasil dan kesimpulan</li> <li>Rapikan kembali daftar pustaka</li> <li>Sesuaikan dengan template Jurnal Edumatica</li> <li>Registrasi untuk membuat akun pada Jurnal Edumatica</li> </ol>	<i>[Signature]</i>

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Dokumen ini adalah Arsip Matrik

6.	Rabu/ 3 Maret 2021	Upload jurnal	Silahkan upload jurnal	
----	--------------------	---------------	------------------------	---

Pekanbaru, 19 Mei 2021

Dekan



MTC2NDEWMJA2



**Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si**

NIDN/0007407005

Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan jurnal ini tidak terlepas dukungan dari berbagai pihak. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Peneliti menerima bimbingan, petunjuk dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak baik yang bersifat moral maupun material. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan jurnal ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan jurnal ini. Kemudian terima kasih untuk kakak tercinta Wahid Kurniawan A.Md dan adik tercinta M. Riski Ramadhan yang telah memberikan perhatian serta dukungan kepada peneliti.
3. Kepada Ibu Dr. Suripah, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti, sehingga jurnal ini dapat terselesaikan.
4. Kepada Ibu Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si, selaku dekan fakultas keguruan dan pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Segenap dosen dan seluruh staf akademik yang selalu membantu dalam memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan pada peneliti hingga dapat menunjang dalam penyelesaian jurnal ini.
6. Kepada pihak SMP Nurul Falah Kulim yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk dapat melangsungkan penelitian dan memperoleh data.
7. Kepada Ibu Rini Dian Anggraini, S.Pd, selaku guru matematika SMP Nurul Falah Kulim yang sudah membantu dalam memberikan dukungan secara moril kepada peneliti, mengarahkan peneliti dalam proses pengambilan data, serta membantu peneliti dalam memperoleh banyak informasi.

8. Teman-teman seperjuangan dalam penyusunan jurnal, Fini dan Zafrullah yang telah memberikan banyak masukan serta dukungan kepada peneliti.
9. Sahabat-sahabat, Idel, Fesi, Inda, Riska, Melda, Tutut, Ayang, Risa, dan Fadilah terima kasih telah menjadi sahabat terbaik bagi peneliti yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta doa hingga peneliti dapat menyelesaikan jurnal ini dengan baik.
10. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian jurnal yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

Pekanbaru, 3 Juni 2021

Peneliti

## Efektivitas *Website* sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring

Weni Dwi Susanti<sup>1</sup>, Suripah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Riau

E-mail: [wenidwisusanti28@gmail.com](mailto:wenidwisusanti28@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Pandemi Covid-19 menyebabkan kegiatan pembelajaran secara langsung terhenti dan dialihkan menjadi secara daring. Dalam proses pembelajaran daring, guru dan siswa menghadapi banyak kendala. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran tetap optimal. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *website*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan metode survey. Sampel dalam penelitian ini adalah 15 siswa kelas VIII SMP Nurul Falah Pekanbaru yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Data diperoleh dengan menggunakan *google form* yang berisi pernyataan terkait 5 aspek penilaian *website* yakni kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Adapun hasil penelitian yang diperoleh mayoritas siswa menyukai *website* sebagai media pembelajaran matematika. Efektivitas penggunaan *website* selama masa pembelajaran daring berada pada kategori cukup baik, 40% siswa menyatakan *website* sangat efektif, 53,3% menyatakan efektif, dan hanya 6,7% yang menyatakan tidak efektif. Berdasarkan hal tersebut menjadikan *website* sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan selama masa pembelajaran daring.

**Kata Kunci:** Covid-19, efektif, media, pandemi, *website*

### *The Effectiveness of Website as a Mathematics Learning Media During the Online Learning Period*

#### Abstract

The Covid-19 pandemic caused learning activities to immediately stop and be diverted online. There are many obstacles faced by teachers and students. Therefore, it is necessary to choose the right learning media so that the learning process remains optimal. One media that can be used as a learning media is a website. This study aims to describe the effectiveness of the website as a media for learning mathematics during the online learning period. This type of research is descriptive quantitative with survey method. The sample in this study were 15 students of class VIII SMP Nurul Falah Pekanbaru who were selected by simple random sampling technique. Data obtained using google form which contains statements related to 5 aspects of website assessment, clarity of material, interactivity, accessibility, nature of efficiency, and effectiveness. The results obtained by the majority of students like the website as a medium for learning mathematics. The effectiveness of using the website was in the quite good category, 40% of students said the website was very effective, 53,3% said it was effective, and only 6,7% said it was ineffective. Based on this, the website becomes an effective learning medium to be used during the online learning period.

**Keywords:** Covid-19, effective, media, pandemic, *website*

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang masih terus berlangsung telah berdampak ke berbagai sektor kehidupan. Tidak terkecuali sektor pendidikan, yang menyebabkan terhentinya kegiatan pembelajaran secara langsung dari tingkat pendidikan usia terendah (TK dan PAUD) sampai dengan universitas. Terkait dengan hal tersebut, maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Kebijakan pemerintah mengenai belajar dari rumah merupakan salah satu upaya untuk mencegah penyebaran wabah Covid-19 dan mematuhi aturan *social distancing* dan *physical distancing* (Pratomo, 2020). Perubahan kondisi yang tiba-tiba diharapkan tidak menghambat proses pembelajaran, salah satunya proses pembelajaran matematika. Selama masa pandemi Covid-19, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam proses pembelajaran matematika. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukan terobosan sebagai solusi agar proses pembelajaran matematika tetap berjalan optimal.

Salah satu terobosan yang dapat dilakukan yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana visualisasi bagi siswa yang berarti media pembelajaran dapat memberi gambaran konsep materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempermudah penjelasan materi, serta dapat memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan sederhana (Khoir et al., 2020). Media pembelajaran merupakan alat komunikasi intens antara guru dan siswa selama proses pembelajaran (Al-Tabany, 2017). Media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman mengenai hal yang sulit dijelaskan, serta menjadi sarana bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik (Wijayanti et al., 2018).

Dalam hal pengembangan media pembelajaran, guru harus lebih kreatif dan hendaknya menggunakan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan oleh teknologi informasi (Suripah, 2017). Selama masa pandemi Covid-19, media pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan teknologi yang mampu menanggulangi keterbatasan ruang (Hasan, 2020). Ada banyak tipe media pembelajaran yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran daring, seperti modul atau video pembelajaran yang dapat dibagikan kepada siswa melalui jaringan internet (Wulandari et al., 2020). Selain itu, banyak guru yang menggunakan *platform Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom, Edmodo, Moodle, dan lainnya (Fitriani, 2020) serta menggunakan *software* pembelajaran matematika seperti *Geogebra* (Zetriuslita et al., 2020).

Meskipun banyak fasilitas media pembelajaran yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran daring, masih banyak siswa yang merasa sulit untuk memahami konsep pembelajaran matematika. Seperti yang dijelaskan pada penelitian Wiryanto (2020), kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran matematika secara daring yakni: (1) masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi, (2) siswa tidak dapat mengumpulkan tugas tepat waktu, (3) melonjaknya kebutuhan kuota internet, (4) rasa jenuh siswa yang terus berkutat pada tugas, dan (5) materi yang disampaikan guru melalui aplikasi tatap muka tidak jelas karena *signal* buruk. Oleh karena itu, diperlukan media yang interaktif dan dapat menjadi alternatif yang tepat untuk digunakan selama kegiatan pembelajaran secara daring. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan selama kegiatan pembelajaran daring tersebut adalah *website*.

*Website* adalah kumpulan halaman yang terangkum dalam domain atau subdomain yang memuat multimedia berupa audio, teks, gambar, serta video dan dapat diakses melalui *web browser* (Destiningrum & Adrian, 2017). Salah satu kelebihan *website* sebagai media pembelajaran yakni memuat multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mendorong motivasi belajar siswa untuk belajar secara mandiri (Danaswari & Gafur, 2018). Sebuah *website* ditulis dalam format *HTML* (*Hyper Text Markup Language*) yang hampir selalu bisa diakses melalui sebuah *link*, dan pengguna dapat mengakses *link* tersebut melalui sebuah *web browser* (Trimarsiah & Arafat, 2017). Berdasarkan hal tersebut menjadikan *website* sebagai media pembelajaran yang efisien karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengungkapkan kelebihan *website* sebagai media pembelajaran. Penelitian Ghani & Daud (2018) menyatakan jika penggunaan *website* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dan juga sebagian besar siswa puas serta berperan lebih aktif dan kritis dalam mengembangkan keterampilannya. Darussalam (2015) menjelaskan lebih lanjut kelebihan *website* sebagai media pembelajaran bagi siswa yakni: (1) siswa mampu belajar lebih mandiri dan memperoleh informasi dengan cepat, (2) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya mendengarkan uraian penjelasan materi dari guru, (3) *website* menyediakan beberapa sumber belajar lainnya yang dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan. Bahkan Mangelep (2018) menyatakan *website* sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran karena dapat memfasilitasi, membekali, memudahkan beragam pekerjaan siswa, terlebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan *website* sebagai media pembelajaran matematika merupakan inovasi yang relevan dengan perkembangan teknologi, karena mampu mengkombinasikan multimedia interaktif berupa audio, teks, gambar, animasi, dan video serta dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Dalam proses pembelajaran daring akan sangat efektif menggunakan media yang dapat memenuhi komponen esensial dalam pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan lingkungan belajar siswa atau dapat memenuhi komponen *digital learning ecosystem* (Oktavian & Aldya, 2020). Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: a) dapat mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, b) membuat siswa menjadi memiliki rasa ingin tahu, c) membuat siswa menjadi tertantang, d) dapat membuat siswa aktif secara mental, fisik, dan psikis, e) membantu siswa tumbuh kreatif, f) mudah dilaksanakan oleh guru (Wicaksono, 2011).

Penelitian yang kami lakukan adalah penelitian yang berfokus terhadap penggunaan *website* sebagai media pembelajaran daring. Penelitian ini dapat berkontribusi dalam memberi masukan terkait penggunaan media pembelajaran yang tepat selama masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring.

## **METODE**

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode survey yang dilakukan secara online untuk mengetahui gambaran efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring. Mustakim (2020), Darsono et al (2020), Nuriansyah (2020), dan Susanti & Effendi (2020) melakukan penelitian terkait efektivitas penggunaan media *e-learning* selama masa pembelajaran daring menggunakan metode survey dikarenakan keterbatasan dalam melakukan penelitian di tengah pandemi Covid-19. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, metode survey digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait efektivitas penggunaan media *e-learning* selama masa pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunawan (2017) yang menyatakan bahwa metode survey cocok digunakan untuk mengumpulkan informasi dari sejumlah orang mengenai suatu topik atau isu tertentu.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru, sedangkan sampelnya adalah 15 siswa kelas VIII. Peneliti hanya melakukan penelitian pada sebagian siswa kelas VIII dikarenakan keterbatasan dalam melakukan eksplorasi di tengah masa pandemi Covid-19 saat ini sehingga mengharuskan peneliti untuk melakukan penelitian secara online. Data diperoleh dengan menggunakan kuisioner yang berisi pernyataan terkait aspek penilaian *website* sebagai media pembelajaran matematika yaitu kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Pembuatan kuisioner dilakukan dengan cara membuat pernyataan yang dibagikan kepada seluruh responden dalam bentuk *google form* yang bertujuan untuk mencari informasi yang lengkap (Kriyantono, 2006). Selanjutnya data yang diperoleh akan dianalisis untuk dideskripsikan.

Teknik pengambilan responden dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, yang merupakan teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan komputerisasi. Data diolah berdasarkan jawaban yang diberikan responden terhadap pernyataan dari setiap item kuisioner. Setelah data dari seluruh

responden terkumpul, maka peneliti melakukan pengelompokkan, pengurutan, pengkategorian dan perhitungan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

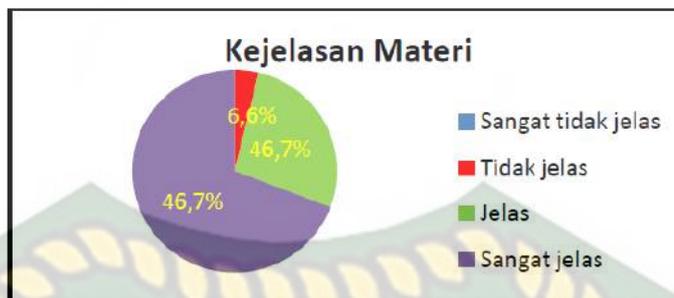
Salah satu contoh *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika:



Gambar 1. Tampilan Salah Satu *Website* yang Dapat Digunakan sebagai Media Pembelajaran

Data hasil penelitian disajikan dalam bentuk diagram persentase pada setiap pernyataan kuisioner. 15 siswa kelas VIII SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru memberikan tanggapan terkait

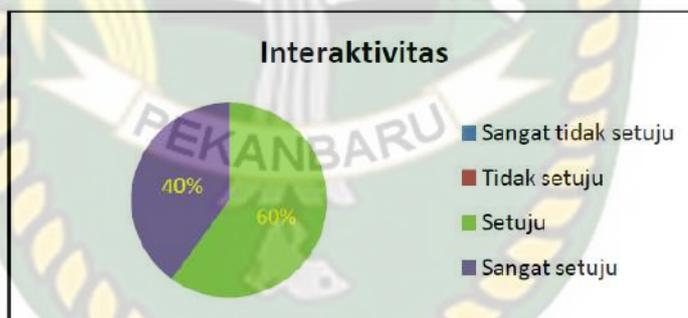
penggunaan *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring. Berikut adalah diagram persentase hasil penelitian:



Gambar 2. Kejelasan Materi pada *Website*

Gambar 2 menunjukkan persentase berkaitan dengan kejelasan materi yang disajikan pada *website*. Dari 15 orang siswa sebanyak 46,7% menyatakan sangat jelas, 46,7% jelas, dan 6,6% tidak jelas. Diagram tersebut menggambarkan jika penyajian materi pada *website* sudah jelas dan dapat dipahami oleh siswa. Salah satu kriteria media pembelajaran yang efektif menurut Mardhiah & Ali Akbar (2018) adalah isi materi pembelajaran jelas dan tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

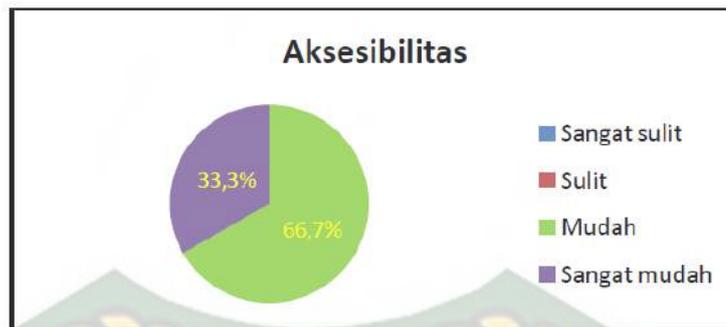
Adapun kejelasan materi pada *website* mencakup contoh, latihan soal, cakupan, keluasan dan keruntutan materi. Aspek-aspek materi tersebut kemudian disesuaikan dengan kompetensi dan indikator pencapaian yang sesuai dengan standar kurikulum pembelajaran matematika kelas VIII. Berdasarkan hasil persentase diketahui jika penyajian materi pada *website* dapat dipahami oleh siswa. Hal ini menjadikan proses pembelajaran daring menjadi lebih efektif, karena media tersebut dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Wicaksono, 2011).



Gambar 3. Interaktivitas Tampilan *Website*

Pada gambar 3 memperlihatkan persentase yang berkaitan dengan interaktivitas tampilan *website*. Berdasarkan data di atas sebanyak 40% menyatakan sangat setuju dan 60% setuju. Dari data tersebut dapat diketahui sebagian besar siswa setuju jika tampilan pada *website* interaktif, dari halaman beranda, penyajian materi, latihan, dan artikel. Hal yang disukai siswa adalah penyajian materi pelajaran yang ditambahkan dengan beberapa animasi dan juga video pembelajaran.

Prinsip interaktivitas merupakan salah satu prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Oktavian & Aldya (2020), media pembelajaran dalam proses belajar daring akan menjadi sangat efektif jika memenuhi komponen esensial seperti diskusif, adaptif, interaktif, dan reflektif. Interaktivitas media pembelajaran juga akan mendorong semangat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. *Website* merupakan media pembelajaran yang memuat multimedia interaktif berupa video, animasi, dan gambar yang meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran dan mampu terlibat aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

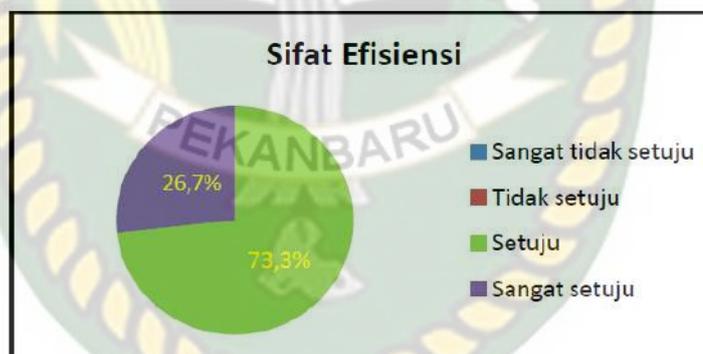


Gambar 4. Aksesibilitas Website

Gambar 4 memperlihatkan respon pada pernyataan mengenai aksesibilitas *website*. Dari data di atas sebanyak 33,3% siswa menyatakan sangat mudah dan 66,7% menyatakan mudah. Hal ini berarti *website* pembelajaran matematika tersebut dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui sebuah *link* yang akan terhubung pada sebuah *web browser*.

Selama masa pembelajaran daring, jaringan internet yang tidak stabil sering kali menjadi kendala bagi guru dan siswa ketika melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Menurut Sadikin & Hamidah (2020), aksesibilitas menjadi salah satu indikator yang harus diperhatikan selama proses pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan, jika media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sulit diakses maka proses pembelajaran menjadi tidak efektif.

*Website* merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah untuk diakses. Menurut Nurrita (2018), salah satu kriteria media pembelajaran yang efektif yaitu kemudahan memperoleh media. Berdasarkan hal tersebut, maka *website* menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena dapat diakses dan diperoleh dengan mudah.

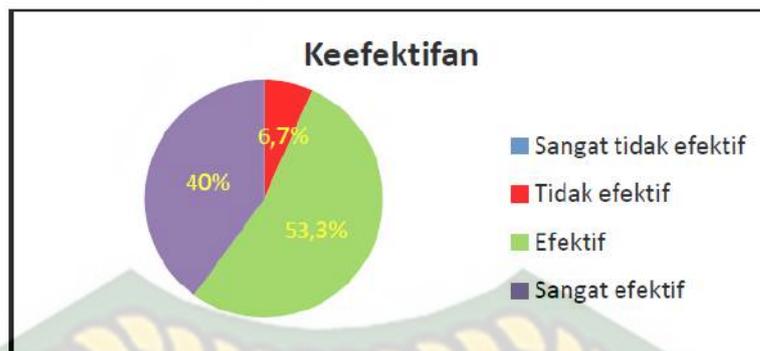


Gambar 5. Sifat Efisiensi Website

Pada gambar 5 memperlihatkan persentase yang berkaitan dengan sifat efisiensi dari *website*. Berdasarkan diagram tersebut, dapat terlihat sebanyak 26,7% siswa sangat setuju dan 73,3% siswa setuju bahwa *website* pembelajaran matematika tersebut efisien digunakan. Hal ini berarti *website* tersebut dapat digunakan oleh siswa dimanapun dan kapanpun.

Prinsip efisiensi menjadi salah satu aspek penting dalam efektivitas proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2006), efisiensi adalah tujuan pembelajaran dengan menggunakan media dalam waktu seminimal mungkin. Media yang telah memenuhi aspek efisiensi, maka akan berdampak terhadap keefektifan proses pembelajaran karena dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan mendukung pencapaian dalam proses belajar.

*Website* merupakan salah satu media pembelajaran yang efisien karena dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun. Menurut Zahir (2019), *website* merupakan media pembelajaran yang efisien digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa dapat mengakses informasi pada *website* di luar jam pelajaran sekolah.



Gambar 6. Penilaian Keefektifan Website

Gambar 6 memperlihatkan penilaian siswa terhadap keefektifan *website* sebagai media pembelajaran matematika. Dari data di atas siswa menilai pembelajaran matematika dengan menggunakan media *website* sangat efektif (40%), sebagian besar siswa menilai efektif (53,3%), dan terdapat juga beberapa siswa yang menganggap tidak efektif (6,7%). Berdasarkan data tersebut, mayoritas siswa menyatakan bahwa *website* pembelajaran matematika tersebut efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Keefektifan *website* sebagai media pembelajaran dinilai berdasarkan beberapa aspek sebelumnya yakni kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, dan sifat efisiensi. Aspek-aspek tersebut memenuhi kriteria media pembelajaran yang efektif, sehingga mayoritas siswa menilai jika *website* merupakan salah satu media pembelajaran efektif yang dapat digunakan selama masa pembelajaran daring. Berdasarkan hal tersebut, maka efektivitas pembelajaran daring dapat menjadi lebih baik dan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik oleh siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi seluruh elemen masyarakat. Perkembangan teknologi ini juga memberikan dampak positif di bidang pendidikan yaitu meningkatkan kualitas pendidikan. Terutama dalam kegiatan pembelajaran daring saat ini, teknologi berperan penting sebagai media pembelajaran bagi siswa. Dari hasil penelitian Genlott & Grönlund (2016) terbukti bahwa anak-anak yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki kinerja sekitar 20% lebih baik daripada anak-anak yang tidak menggunakan media berbasis teknologi.

Namun, dalam proses pembelajaran matematika secara daring masih banyak ditemui berbagai kendala baik dari guru maupun siswa. Kendala guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring menurut Rigianti (2020) yaitu: (1) guru masih belum siap untuk beralih dari sistem pembelajaran langsung ke pembelajaran daring, hal ini menyebabkan beberapa guru masih kesulitan untuk menentukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan selama proses pembelajaran daring, (2) jaringan internet, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring koneksi internet menjadi salah satu kebutuhan penting bagi siswa dan guru, namun minimnya akses jaringan internet sering menjadi masalah selama kegiatan pembelajaran berlangsung, (3) pengelolaan pembelajaran, selama proses pembelajaran kemampuan ini harus dikuasai dengan baik oleh guru, namun dalam proses pembelajaran daring kemampuan ini belum mampu dikuasai secara maksimal oleh guru, (4) penilaian pembelajaran daring, pelaksanaan pembelajaran daring menyulitkan guru untuk menilai siswa berdasarkan tiga aspek yang telah ditetapkan kurikulum yakni afektif, kognitif, dan psikomotor, akan tetapi selama proses pembelajaran daring banyak siswa yang memperoleh nilai cukup tinggi dalam tugas mereka dan hal tersebut menjadi masalah bagi guru, karena guru tidak dapat mengetahui apakah siswa tersebut benar-benar memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan kendala yang ada, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengkombinasikan multimedia interaktif berupa teks, audio, video, dan animasi dan juga efisien digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19. Dari penelitian Cahyani et al (2020) diketahui jika motivasi belajar siswa menurun selama kegiatan pembelajaran daring, hal ini disebabkan karena kondisi pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah dan guru tidak dapat mendampingi siswa secara langsung

sehingga guru tidak dapat melakukan tindakan seperti memuji, memberi hadiah, dan memberi nasihat. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan efisien untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu berupa *website*. Interaktivitas dan efisiensi *website* dapat terlihat dari respon siswa, mayoritas siswa setuju jika *website* adalah media pembelajaran yang interaktif dengan mengkombinasikan multimedia dalam penyajian materi pembelajaran dan juga efisien karena dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun melalui sebuah *link*.

Januarisman & Ghufroon (2016) menyatakan pengembangan media pembelajaran berupa *website* sangat tepat dilaksanakan karena melibatkan multimedia interaktif yang dapat membantu guru menyajikan materi pelajaran dengan menarik, tidak membosankan, serta mempermudah penyampaian materi. Selain itu Astuti et al.(2020) menjelaskan jika *website* sering kali digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh, mengingat kemudahan penggunaan alat untuk menjelajahi *website*, dan juga keterjangkauan untuk mengakses *website*, serta dapat dirancang dengan mudah menggunakan beberapa *platform online*. Jenis-jenis *website* yang dapat dimanfaatkan oleh siswa antara lain *search engine*, *blog*, dan *web portal* yang bersifat dinamis dan statis (Rahman et al., 2014).

Pembelajaran menggunakan media berupa *website* memungkinkan siswa untuk belajar di luar jam pelajaran sekolah (Kurniawan, 2017). Oleh karena itu, guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi yang beragam dari berbagai sumber melalui penggunaan teknologi seperti *Personal Computer (PC)* dan *smartphone*. Berdasarkan hasil dan uraian pembahasan tersebut, maka *website* dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang efektif digunakan selama proses pembelajaran daring.

Efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika berada pada kategori cukup baik. Mayoritas siswa menyatakan setuju terhadap beberapa aspek penilaian *website* seperti kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Namun, *website* pembelajaran matematika tersebut masih perlu sedikit perbaikan agar tampilan dan penyajian materi menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam hal pemahaman konsep materi.

## SIMPULAN

Temuan dalam penelitian ini adalah mayoritas siswa menyukai penggunaan *website* sebagai media pembelajaran matematika selama kegiatan pembelajaran daring. Hal ini terlihat dari respon siswa terhadap aspek penilaian *website* seperti kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Efektivitas penggunaan *website* sebagai media pembelajaran berada pada kategori cukup baik, 40% siswa menyatakan *website* sangat efektif, 53,3% menyatakan efektif, dan hanya 6,7% yang menyatakan tidak efektif. Berdasarkan hal tersebut menjadikan *website* sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan selama masa pembelajaran daring. Meskipun terdapat banyak kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring, namun *website* memiliki berbagai kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran selama masa pembelajaran daring. *Website* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran lainnya, sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, serta mempermudah siswa memahami konsep materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontektual*. Jakarta: Kencana.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Astuti, L., Wihardi, Y., & Rochintaniawati, D. (2020). The Development of Web-Based Learning using Interactive Media for Science Learning on Levers in Human Body Topic. *Journal of Science Learning*, 3(2), 89–98. <https://doi.org/10.17509/jsl.v3i2.19366>
- Cahyani, A., Listiana, Ii. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada

- Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Danaswari, C., & Gafur, A. (2018). Multimedia Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Akuntansi SMA untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 204–218. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15543>
- Darsono, H., Fitri, A. N., Rahardjo, B., Imanuela, M. Z., Akuntansi, J., & Bandung, P. N. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh saat Pandemi Covid-19 ( Kajian di Politeknik Negeri Bandung). *Industrial Research Workshop and National Seminar*, 19, 26–27.
- Darussalam, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (Blog) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website (Studi pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 3(2), 1–7.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.24>
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (LMS) sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal on Information System, Informaics and Computing*, 4(2), 1–8.
- Genlott, A. A., & Grönlund, Å. (2016). Closing the Gaps - Improving Literacy and Mathematics by ICT-Enhanced Collaboration. *Computers and Education*, 99, 68–80. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.04.004>
- Ghani, M. T. A., & Daud, W. A. A. W. (2018). Adaptation of ADDIE Instructional Model in Developing Educational Website for Language Learning. *Global Journal Al-Thaqafah*, 8(2), 7–16.
- Gunawan, H. (2017). *Dasar- dasar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati.
- Hasan, B. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dalam Mata Kuliah Menggunakan Media Video Screencast O-Matic. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 9–15. <https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v15i1.3484>
- Januarisman, E., & Ghufro, 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>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, R. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)* (pp. 1–3). <https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2020.101607>
- Khoir, H. M., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal PenSil*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>

- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Adversiting, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kiencana.
- Kurniawan, F. A. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Paguyangan pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Scintiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 1–7.
- Mangelep, N. O. (2018). Pengembangan Website Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 431–440. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.331>
- Mardhiah, A., & Ali Akbar, S. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>
- Nuriansyah, F. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia*, 1(2), 61–65. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPEI/article/view/28346>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Oktavian, R., & Aldya, R. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pendidikan 4.0. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 129–135. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4763>
- Pratomo, H. (2020). From Social Distancing to Physical Distancing: A Challenge Forevaluating Public Health Intervention Against Covid-19. *Kesmas: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional*, 15(2), 60–63. <https://doi.org/10.21109/KESMAS.V15I2.4010>
- Rahman, S., Munawar, W., & T.Berman, E. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Proses Pembelajaran Produktif di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Educartion*, 1(1), 137–145.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School*, 7(2), 297–302.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suripah. (2017). Mengembangkan Keterampilan Mengajar Berbasis ICT Bagi Calon Guru Abad XXI. *Prosiding KMP Education Research Conference*, 53(9), 1689–1699.

- Susanti, R. D., & Effendi, M. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Edmodo dalam Pelaksanaan Ulangan Harian Matematika. *Fibonacci Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 9–16.
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi pada Lembaga Bahasa dan Kewirausahaan dan Komputer AKMI Baturaja. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 19(1), 1–10. <https://media.neliti.com>
- Wicaksono. (2011). *Efektivitas Metode Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K. (2018). Media Comic Math Berbasis Whiteboard Animation dalam Pelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.19207>
- Wiryanto. (2020). Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(2), 1–8.
- Wulandari, E., Nugroho, W., Studi, P., & Matematika, T. (2020). Sikap Siswa terhadap Video Pembelajaran Jarak Jauh Materi Statistika pada Media Sosial Youtube Students ' Attitude to Statistical Material Videos Used in Distance Learning on Youtube Social Media. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(02), 1–9.
- Zahir, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Live Streaming Pengetahuan Komputer Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah d'Computare*, 9(1), 1–7.
- Zetriuslita, Nofriyandi, & Istikomah, E. (2020). The Effect of Geogebra-Assisted Direct Instruction on Students' Self-Efficacy and Self-Regulation. *Infinity Journal*, 9(1), 41–48. <https://doi.org/10.22460/infinity.v9i1.p41-48>

# Efektivitas Website sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring.

by Weni Dwi Susanti

---

**Submission date:** 17-Apr-2021 11:58AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1561636626

**File name:** Weni\_artikel\_Cek\_Turnitin.docx (559.59K)

**Word count:** 3114

**Character count:** 21189

## Efektivitas *Website* sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring

Weni Dwi Susanti<sup>1</sup>, Suripah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Riau  
E-mail: [wenidwisusanti28@gmail.com](mailto:wenidwisusanti28@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Pandemi Covid-19 menyebabkan kegiatan pembelajaran secara langsung berhenti dan dialihkan menjadi secara daring. Dalam proses pembelajaran daring, guru dan siswa menghadapi banyak kendala. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran tetap optimal. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *website*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan metode survey. Sampel dalam penelitian ini adalah 15 siswa kelas VIII SMP Nurul Falah Pekanbaru yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Data diperoleh dengan menggunakan *google form* yang berisi pernyataan terkait 5 aspek penilaian *website* yakni kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Adapun hasil penelitian yang diperoleh mayoritas siswa menyukai *website* sebagai media pembelajaran matematika. Efektivitas penggunaan *website* selama masa pembelajaran daring berada pada kategori cukup baik, 40% siswa menyatakan *website* sangat efektif, 53,3% menyatakan efektif, dan hanya 6,7% yang menyatakan tidak efektif. Berdasarkan hal tersebut menjadikan *website* sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan selama masa pembelajaran daring.

**Kata Kunci:** Covid-19, pandemi, *website*, media, efektif

### *The Effectiveness of Website as a Mathematics Learning Media During the Online Learning Period*

#### Abstract

The Covid-19 pandemic caused learning activities to immediately stop and be diverted online. There are many obstacles faced by teachers and students. Therefore, it is necessary to choose the right learning media so that the learning process remains optimal. One media that can be used as a learning media is a website. This study aims to describe the effectiveness of the website as a media for learning mathematics during the online learning period. This type of research is descriptive quantitative with survey method. The sample in this study were 15 students of class VIII SMP Nurul Falah Pekanbaru who were selected by simple random sampling technique. Data obtained using google form which contains statements related to 5 aspects of website assessment, clarity of material, interactivity, accessibility, nature of efficiency, and effectiveness. The results obtained by the majority of students like the website as a medium for learning mathematics. The effectiveness of using the website was in the quite good category, 40% of students said the website was very effective, 53,3% said it was effective, and only 6,7% said it was ineffective. Based on this, the website becomes an effective learning medium to be used during the online learning period.

**Keywords:** Covid-19, pandemic, website, media, effective

### PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang masih terus berlangsung telah berdampak ke berbagai sektor kehidupan. Tidak terkecuali sektor pendidikan, yang menyebabkan terhentinya kegiatan pembelajaran secara langsung dari tingkat pendidikan usia terendah (TK dan PAUD) sampai dengan universitas. Terkait dengan hal tersebut, maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

menerbitkan Surat Edaran Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Kebijakan pemerintah mengenai belajar dari rumah merupakan salah satu upaya untuk mencegah penyebaran wabah Covid-19 dan mematuhi aturan *social distancing* dan *physical distancing* (Pratomo, 2020). Perubahan kondisi yang tiba-tiba diharapkan tidak menghambat proses pembelajaran, salah satunya proses pembelajaran matematika. Selama masa pandemi Covid-19, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam proses pembelajaran matematika. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukan terobosan sebagai solusi agar proses pembelajaran matematika tetap berjalan optimal.

Salah satu terobosan yang dapat dilakukan yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana visualisasi bagi siswa yang berarti media pembelajaran dapat memberi gambaran konsep materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempermudah penjelasan materi, serta dapat memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan sederhana (Khoir et al., 2020). Media pembelajaran merupakan alat komunikasi intens antara guru dan siswa selama proses pembelajaran (Al-Tabany, 2017). Media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman mengenai hal yang sulit dijelaskan, serta menjadi sarana bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik (Wijayanti et al., 2018).

Dalam hal pengembangan media pembelajaran, guru harus lebih kreatif dan hendaknya menggunakan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan oleh teknologi informasi (Suripah, 2017). Selama masa pandemi Covid-19, media pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan teknologi yang mampu menanggulangi keterbatasan ruang (Hasan, 2020). Ada banyak tipe media pembelajaran yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran daring, seperti modul atau video pembelajaran yang dapat dibagikan kepada siswa melalui jaringan internet (Wulandari et al., 2020). Selain itu, banyak guru yang menggunakan *platform Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom, Edmodo, Moodle, dan lainnya (Fitriani, 2020) serta menggunakan *software* pembelajaran matematika seperti *Geogebra* (Zetriuslita et al., 2020).

Meskipun banyak fasilitas media pembelajaran yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran daring, masih banyak siswa yang merasa sulit untuk memahami konsep pembelajaran matematika. Seperti yang dijelaskan pada penelitian Wiryanto (2013), kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran matematika secara daring yakni: (1) masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi, (2) siswa tidak dapat mengumpulkan tugas tepat waktu, (3) melonjaknya kebutuhan kuota internet, (4) rasa jenuh siswa yang terus berputar pada tugas, dan (5) materi yang disampaikan guru melalui aplikasi tatap muka tidak jelas karena *signal* buruk. Oleh karena itu, diperlukan media yang interaktif dan dapat menjadi alternatif yang tepat untuk digunakan selama kegiatan pembelajaran secara daring. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan selama kegiatan pembelajaran daring tersebut adalah *website*.

*Website* adalah kumpulan halaman yang terangkum dalam domain atau subdomain yang memuat multimedia berupa audio, teks, gambar, serta video dan dapat diakses melalui *web browser* (Destinigrum & Adrian, 2017). Salah satu kelebihan *website* sebagai media pembelajaran yakni memuat multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mendorong motivasi belajar siswa untuk belajar secara mandiri (Danaswari & Gafur, 2018). Sebuah *website* ditulis dalam format *HTML* (*Hyper Text Markup Language*) yang hampir selalu bisa diakses melalui sebuah *link*, dan pengguna dapat mengakses *link* tersebut melalui sebuah *web browser* (Trimarsiah & Arafat, 2017). Berdasarkan hal tersebut menjadikan *website* sebagai media pembelajaran yang efisien karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengungkapkan kelebihan *website* sebagai media pembelajaran. Penelitian Ghani & Daud (2018) menyatakan jika penggunaan *website* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dan juga sebagian besar siswa puas serta berperan lebih aktif dan kritis dalam mengembangkan keterampilannya. Darussalam (2015) menjelaskan lebih lanjut kelebihan *website* sebagai media pembelajaran bagi siswa yakni: (1) siswa mampu belajar lebih mandiri dan memperoleh informasi dengan cepat, (2) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya mendengarkan uraian penjelasan materi dari guru, (3)

*website* menyediakan beberapa sumber belajar lainnya yang dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan. Bahkan Mangelep (2018) menyatakan *website* sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran karena dapat memfasilitasi, membekali, memudahkan beragam pekerjaan siswa, terlebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan *website* sebagai media pembelajaran matematika merupakan inovasi yang relevan dengan perkembangan teknologi, karena mampu mengkombinasikan multimedia interaktif berupa audio, teks, gambar, animasi, dan video serta dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Dalam proses pembelajaran daring akan sangat efektif menggunakan media yang dapat memenuhi komponen esensial dalam pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan lingkungan belajar siswa atau dapat memenuhi komponen *digital learning ecosystem* (Oktavian & Aldya, 2020). Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: a) dapat mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, b) membuat siswa menjadi memiliki rasa ingin tahu, c) membuat siswa menjadi tertantang, d) dapat membuat siswa aktif secara mental, fisik, dan psikis, e) membantu siswa tumbuh kreatif, f) mudah dilaksanakan oleh guru (Wicaksono, 2011).

Penelitian yang kami lakukan adalah penelitian yang berfokus terhadap penggunaan *website* sebagai media pembelajaran daring. Penelitian ini dapat berkontribusi dalam memberi masukan terkait penggunaan media pembelajaran yang tepat selama masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode survey yang dilakukan secara online untuk mengetahui gambaran efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring. Mustakim (2020), Darsono et al (2020), Nuriansyah (2020), dan Susanti & Effendi (2020) melakukan penelitian terkait efektivitas penggunaan media *e-learning* selama masa pembelajaran daring menggunakan metode survey dikarenakan keterbatasan dalam melakukan penelitian di tengah pandemi Covid-19. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, metode survey digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait efektivitas penggunaan media *e-learning* selama masa pembelajaran daring ini sejalan dengan pendapat Gunawan (2017) yang menyatakan bahwa metode survey cocok digunakan untuk mengumpulkan informasi dari sejumlah orang mengenai suatu topik atau isu tertentu.

Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru, sedangkan sampelnya adalah 15 siswa kelas VIII. Peneliti hanya melakukan penelitian pada sebagian siswa kelas VIII dikarenakan keterbatasan dalam melakukan eksplorasi di tengah masa pandemi Covid-19 saat ini sehingga mengharuskan peneliti untuk melakukan penelitian secara online. Data diperoleh dengan menggunakan kuisioner yang berisi pernyataan terkait aspek penilaian *website* sebagai media pembelajaran matematika yaitu kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Pembuatan kuisioner dilakukan dengan cara membuat pernyataan yang dibagikan kepada seluruh responden dalam bentuk *google form* yang bertujuan untuk mencari informasi yang lengkap (Kriyantono, 2006). Selanjutnya data yang diperoleh akan dianalisis untuk dideskripsikan.

Teknik pengambilan responden dilakukan dengan teknik *simple random sampling*, yang merupakan teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2015). Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan komputerisasi. Data diolah berdasarkan jawaban yang diberikan responden terhadap pernyataan dari setiap item kuisioner. Setelah data dari seluruh responden terkumpul, maka peneliti melakukan pengelompokan, pengurutan, pengkategorian dan perhitungan.

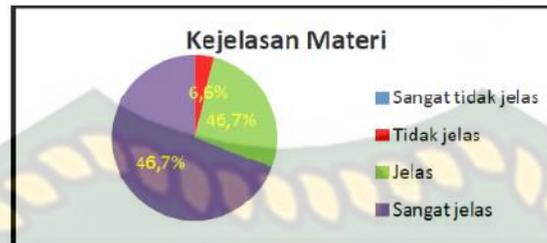
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu contoh *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika:



Gambar 1. Tampilan Salah Satu Website yang <sup>2</sup> Dapat Digunakan sebagai Media Pembelajaran

Data hasil penelitian disajikan dalam bentuk diagram persentase pada setiap pernyataan kuisioner. 15 siswa kelas VIII SMP Nurul Falah Kulim Pekanbaru memberikan tanggapan terkait penggunaan *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring. Berikut adalah diagram persentase hasil penelitian:



Gambar 2. Kejelasan Materi pada *Website*

Gambar 2 menunjukkan persentase berkaitan dengan kejelasan materi yang disajikan pada *website*. Dari 15 orang siswa sebanyak 46,7% menyatakan sangat jelas, 46,7% jelas, dan 6,6% tidak jelas. Diagram tersebut menggambarkan jika penyajian materi pada *website* sudah jelas dan dapat dipahami oleh siswa. Salah satu kriteria media pembelajaran yang efektif menurut Mardhiah & Ali Akbar (2018) adalah isi materi pembelajaran jelas dan tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

Adapun kejelasan materi pada *website* mencakup contoh, latihan soal, cakupan, keluasan dan keruntutan materi. Aspek-aspek materi tersebut kemudian disesuaikan dengan kompetensi dan indikator pencapaian yang sesuai dengan standar kurikulum pembelajaran matematika kelas VIII. Berdasarkan hasil persentase diketahui jika penyajian materi pada *website* dapat dipahami oleh siswa. Hal ini menjadikan proses pembelajaran daring menjadi lebih efektif, karena media tersebut dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Wicaksono, 2011).

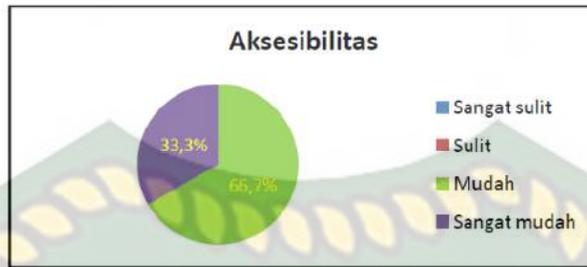


Gambar 3. Interaktivitas Tampilan *Website*

Pada gambar 3 memperlihatkan persentase yang berkaitan dengan interaktivitas tampilan *website*. Berdasarkan data di atas sebanyak 40% menyatakan sangat setuju dan 60% setuju. Dari data tersebut dapat diketahui sebagian besar siswa setuju jika tampilan pada *website* interaktif, dari halaman beranda, penyajian materi, latihan, dan artikel. Hal yang disukai siswa adalah penyajian materi pelajaran yang ditambahkan dengan beberapa animasi dan juga video pembelajaran.

Prinsip interaktivitas merupakan salah satu prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran. Menurut Oktavian & Aldya (2020), media pembelajaran dalam proses belajar daring akan menjadi sangat efektif jika memenuhi komponen esensial seperti diskusi, adaptif, interaktif, dan reflektif. Interaktivitas media pembelajaran juga akan mendorong semangat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. *Website* merupakan media pembelajaran yang memuat

multimedia interaktif berupa video, animasi, dan gambar yang meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran dan mampu terlibat aktif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

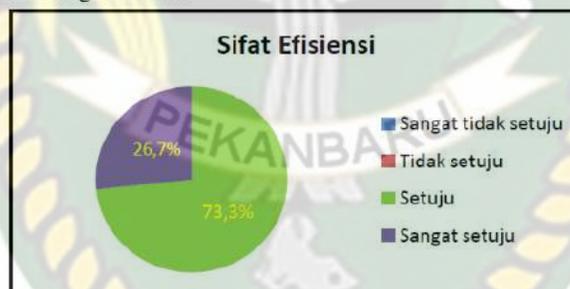


Gambar 4. Aksesibilitas Website

Gambar 4 memperlihatkan respon pada pernyataan mengenai aksesibilitas *website*. Dari data di atas sebanyak 33,3% siswa menyatakan sangat mudah dan 66,7% menyatakan mudah. Hal ini berarti *website* pembelajaran matematika tersebut dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui sebuah *link* yang akan terhubung pada sebuah *web browser*.

Selama masa pembelajaran daring, jaringan internet yang tidak stabil sering kali menjadi kendala bagi guru dan siswa ketika melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Menurut Sadikin & Hamidah (2020), aksesibilitas menjadi salah satu indikator yang harus diperhatikan selama proses pembelajaran daring. Hal ini dikarenakan, jika media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sulit diakses maka proses pembelajaran menjadi tidak efektif.

Website merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah untuk diakses. Menurut Nurrita (2018), salah satu kriteria media pembelajaran yang efektif yaitu kemudahan memperoleh media. Berdasarkan hal tersebut, maka *website* menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena dapat diakses dan diperoleh dengan mudah.

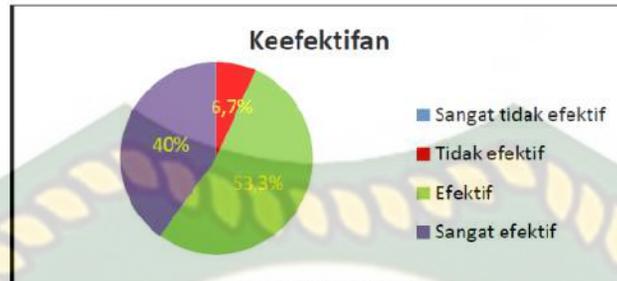


Gambar 5. Sifat Efisiensi Website

Pada gambar 5 memperlihatkan persentase yang berkaitan dengan sifat efisiensi dari *website*. Berdasarkan diagram tersebut, dapat terlihat sebanyak 26,7% siswa sangat setuju dan 73,3% siswa setuju bahwa *website* pembelajaran matematika tersebut efisien digunakan. Hal ini berarti *website* tersebut dapat digunakan oleh siswa dimanapun dan kapanpun.

Prinsip efisiensi menjadi salah satu aspek penting dalam efektivitas proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2006), efisiensi adalah tujuan pembelajaran dengan menggunakan media dalam waktu seminimal mungkin. Media yang telah memenuhi aspek efisiensi, maka akan berdampak terhadap keefektifan proses pembelajaran karena dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan mendukung pencapaian dalam proses belajar.

*Website* merupakan salah satu media pembelajaran yang efisien karena dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun. Menurut Zahir (2019), *website* merupakan media pembelajaran yang efisien digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa dapat mengakses informasi pada *website* di luar jam pelajaran sekolah.



Gambar 6. Penilaian Keefektifan *Website*

Gambar 6 memperlihatkan penilaian siswa terhadap keefektifan *website* sebagai media pembelajaran matematika. Dari data di atas siswa menilai pembelajaran matematika dengan menggunakan media *website* sangat efektif (40%), sebagian besar siswa menilai efektif (53,3%), dan terdapat juga beberapa siswa yang menganggap tidak efektif (6,7%). Berdasarkan data tersebut, mayoritas siswa menyatakan bahwa *website* pembelajaran matematika tersebut efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Keefektifan *website* sebagai media pembelajaran dinilai berdasarkan beberapa aspek sebelumnya yakni kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, dan sifat efisiensi. Aspek-aspek tersebut memenuhi kriteria media pembelajaran yang efektif, sehingga mayoritas siswa menilai jika *website* merupakan salah satu media pembelajaran efektif yang dapat digunakan selama masa pembelajaran daring. Berdasarkan hal tersebut, maka efektivitas pembelajaran daring dapat menjadi lebih baik dan tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik oleh siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi seluruh elemen masyarakat. Perkembangan teknologi ini juga memberikan dampak positif di bidang pendidikan yaitu meningkatkan kualitas pendidikan. Terutama dalam kegiatan pembelajaran daring saat ini, teknologi berperan penting sebagai media pembelajaran bagi siswa. Dari hasil penelitian Genlott & Grönlund (2016) terbukti bahwa anak-anak yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki kinerja sekitar 20% lebih baik daripada anak-anak yang tidak menggunakan media berbasis teknologi.

Namun, dalam proses pembelajaran matematika secara daring masih banyak ditemui berbagai kendala baik dari guru maupun siswa. Kendala guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring menurut Rigianti (2020) yaitu: (1) guru masih belum siap untuk beralih dari sistem pembelajaran langsung ke pembelajaran daring, hal ini menyebabkan beberapa guru masih kesulitan untuk menentukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan selama proses pembelajaran daring, (2) jaringan internet, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring koneksi internet menjadi salah satu kebutuhan penting bagi siswa dan guru, namun minimnya akses jaringan internet sering menjadi masalah selama kegiatan pembelajaran berlangsung, (3) pengelolaan pembelajaran, selama proses pembelajaran kemampuan ini harus dikuasai dengan baik oleh guru, namun dalam proses pembelajaran daring kemampuan ini belum mampu dikuasai secara maksimal oleh guru, (4) penilaian pembelajaran daring, pelaksanaan pembelajaran daring menyulitkan guru untuk menilai siswa berdasarkan tiga aspek yang telah ditetapkan kurikulum yakni afektif, kognitif, dan psikomotor, akan tetapi selama proses pembelajaran daring banyak siswa yang memperoleh nilai cukup tinggi dalam tugas mereka dan hal tersebut menjadi masalah bagi guru, karena guru tidak dapat mengetahui apakah siswa tersebut benar-benar memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan kendala yang ada, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengkombinasikan multimedia interaktif berupa teks, audio, video, dan animasi dan juga efisien digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19. Dari penelitian Cahyani et al (2020) diketahui jika motivasi belajar siswa menurun selama kegiatan pembelajaran daring, hal ini disebabkan karena kondisi pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah dan guru tidak dapat mendampingi siswa secara langsung. **14** ingga guru tidak dapat melakukan tindakan seperti memuji, memberi hadiah, dan memberi nasihat. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan efisien untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu berupa *website*. Interaktivitas dan efisiensi *website* dapat terlihat dari respon siswa, mayoritas siswa setuju jika *website* adalah media pembelajaran yang interaktif dengan mengkombinasikan multimedia dalam penyajian materi pembelajaran dan juga efisien karena dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun melalui sebuah *link*.

Januarisman & Ghufron (2016) menyatakan pengembangan media pembelajaran berupa *website* sangat tepat dilaksanakan karena melibatkan multimedia interaktif yang dapat membantu guru menyajikan materi pelajaran dengan menarik, tidak membosankan, serta mempermudah penyampaian materi. Selain itu Astuti et al.(2020) menjelaskan jika *website* sering kali digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh, mengingat kemudahan penggunaan alat untuk menjelajahi *website*, dan juga keterjangkauan untuk mengakses *website*, serta dapat dirancang dengan mudah menggunakan beberapa *platform online*. Jenis-jenis *website* yang dapat dimanfaatkan oleh siswa antara lain *search engine*, *blog*, dan *web portal* yang bersifat dinamis dan statis (Rahman et al., 2014).

Pembelajaran menggunakan media berupa *website* memungkinkan siswa untuk belajar di luar jam pelajaran sekolah (Kumiawan, 2017). Oleh karena itu, guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi yang beragam dari berbagai sumber melalui penggunaan teknologi seperti *Personal Computer (PC)* dan *smartphone*. Berdasarkan hasil dan uraian pembahasan tersebut, maka *website* dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang efektif digunakan selama proses pembelajaran daring.

Efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika berada pada kategori cukup baik. Mayoritas siswa menyatakan setuju terhadap beberapa aspek penilaian *website* seperti kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Namun, *website* pembelajaran matematika tersebut masih perlu sedikit perbaikan agar tampilan dan penyajian materi menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam hal pemahaman konsep materi.

## SIMPULAN

Temuan dalam penelitian ini adalah mayoritas siswa menyukai penggunaan *website* sebagai media pembelajaran matematika selama kegiatan pembelajaran daring. Hal ini terlihat dari respon siswa terhadap aspek penilaian *website* seperti kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Efektivitas penggunaan *website* sebagai media pembelajaran berada pada kategori cukup baik, 40% siswa menyatakan *website* sangat efektif, 53,3% menyatakan efektif, dan hanya 6,7% yang menyatakan tidak efektif. Berdasarkan hal tersebut menjadikan *website* sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan selama masa pembelajaran daring. Meskipun terdapat banyak kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring, namun *website* memiliki berbagai kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran selama masa pembelajaran daring. *Website* juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran lainnya, sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, serta mempermudah siswa memahami konsep materi.

# Efektivitas Website sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring.

## ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

6%

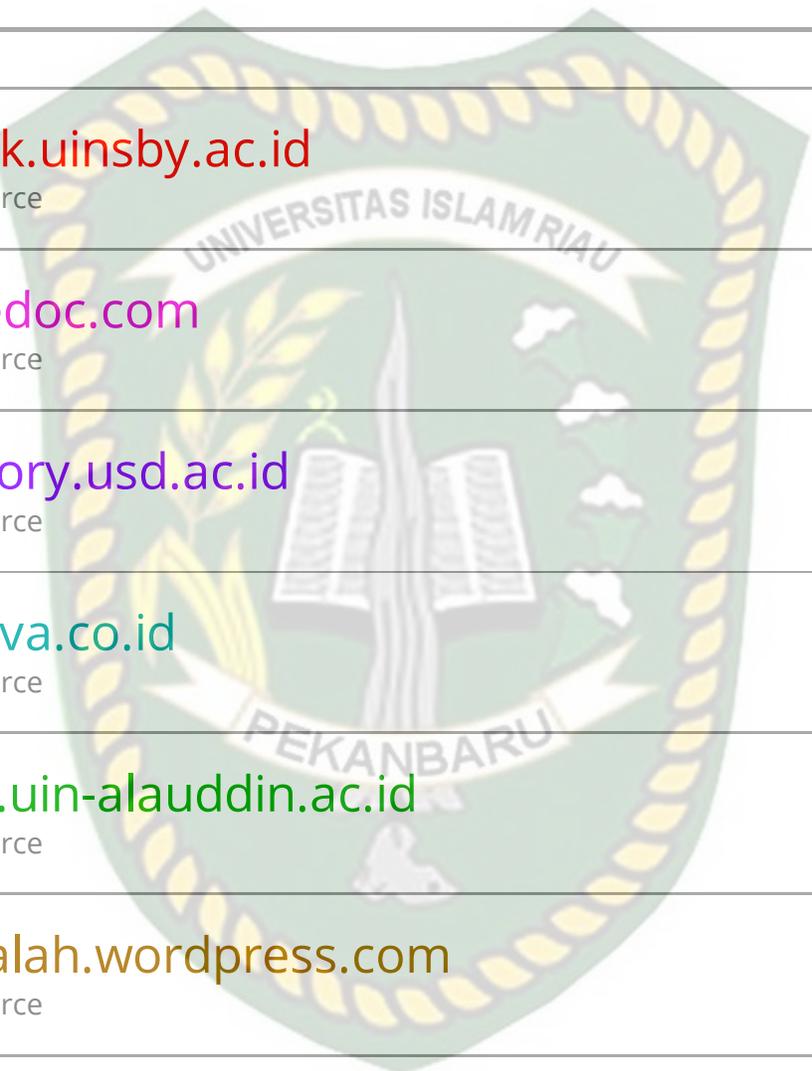
PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jurnalftk.uinsby.ac.id">jurnalftk.uinsby.ac.id</a> Internet Source	6%
2	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://www.viva.co.id">www.viva.co.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://journal.uin-alauddin.ac.id">journal.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://likmakalah.wordpress.com">likmakalah.wordpress.com</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://idoc.pub">idoc.pub</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://www.wahyudream.com">www.wahyudream.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%



10 repository.radenintan.ac.id 1 %  
Internet Source

11 Submitted to Universitas Islam Negeri Raden Fatah 1 %  
Student Paper

12 lppm.stkippacitan.ac.id 1 %  
Internet Source

13 repositori.uin-alauddin.ac.id 1 %  
Internet Source

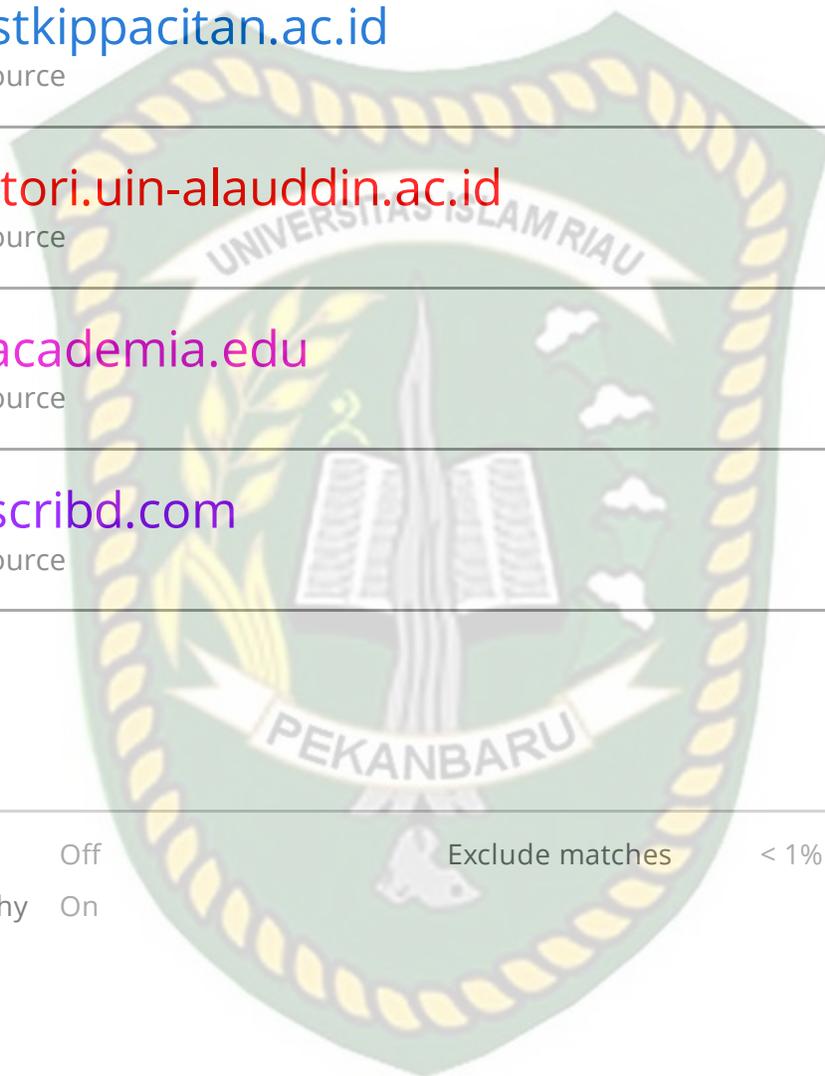
14 www.academia.edu 1 %  
Internet Source

15 www.scribd.com 1 %  
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On



## Efektivitas Website sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring

Weni Dwi Susanti<sup>1</sup>, Suripah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Islam Riau  
E-mail: [wenidwisusanti28@gmail.com](mailto:wenidwisusanti28@gmail.com)<sup>1</sup>

### Abstrak

Pandemi Covid-19 menyebabkan kegiatan pembelajaran secara langsung terhenti dan dialihkan menjadi secara daring. Dalam proses pembelajaran daring, guru dan siswa menghadapi banyak kendala. Sehubungan dengan hal tersebut, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran tetap optimal. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *website*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah 15 siswa kelas VIII SMP Nurul Falah Pekanbaru yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Data diperoleh dengan menggunakan *google form* yang berisi pernyataan terkait 5 aspek penilaian *website* yakni kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Adapun hasil penelitian yang diperoleh mayoritas siswa menyukai *website* sebagai media pembelajaran matematika. Efektivitas penggunaan *website* selama masa pembelajaran daring berada pada kategori cukup baik, 40% siswa menyatakan *website* sangat efektif, 53,3% menyatakan efektif, dan hanya 6,7% yang menyatakan tidak efektif. Berdasarkan hal tersebut menjadikan *website* sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan selama masa pembelajaran daring.

**Kata Kunci:** Covid-19, pandemi, *website*, media, efektif

### *The Effectiveness of Website as a Mathematics Learning Media During the Online Learning Period*

#### Abstract

The Covid-19 pandemic caused learning activities to immediately stop and be diverted online. There are many obstacles faced by teachers and students. Therefore, it is necessary to choose the right learning media so that the learning process remains optimal. One media that can be used as a learning media is a website. This study aims to describe the effectiveness of the website as a medium for learning mathematics during the online learning period. This type of research is descriptive with a quantitative approach. The sample in this study were 15 students of class VIII SMP Nurul Falah Pekanbaru who were selected by simple random sampling technique. Data obtained using google form which contains statements related to 5 aspects of website assessment, clarity of material, interactivity, accessibility, nature of efficiency, and effectiveness. The results obtained by the majority of students like the website as a medium for learning mathematics. The effectiveness of using the website was in the quite good category, 40% of students said the website was very effective, 53,3% said it was effective, and only 6,7% said it was ineffective. Based on this, the website becomes an effective learning medium to be used during the online learning period.

**Keywords:** Covid-19, pandemic, website, media, effective

### PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang masih terus berlangsung telah berdampak ke berbagai sektor kehidupan. Tidak terkecuali sektor pendidikan, yang menyebabkan terhentinya kegiatan pembelajaran secara langsung dari tingkat pendidikan usia terendah (TK dan PAUD) sampai dengan universitas. Terkait dengan hal tersebut, maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

menerbitkan Surat Edaran Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020, tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Kebijakan pemerintah mengenai belajar dari rumah merupakan salah satu upaya untuk mencegah penyebaran wabah Covid-19 dan mematuhi aturan *social distancing* dan *physical distancing* (Pratomo, 2020). Perubahan kondisi yang tiba-tiba diharapkan tidak menghambat proses pembelajaran, salah satunya proses pembelajaran matematika. Selama masa pandemi Covid-19, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam proses pembelajaran matematika. Sehubungan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukan terobosan sebagai solusi agar proses pembelajaran matematika tetap berjalan optimal.

Salah satu terobosan yang dapat dilakukan yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana visualisasi bagi siswa yang berarti media pembelajaran dapat memberi gambaran konsep materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, mempermudah penjelasan materi, serta dapat memperjelas konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan sederhana (Khoir et al., 2020). Media pembelajaran merupakan alat komunikasi intens antara guru dan siswa selama proses pembelajaran (Al-Tabany, 2017). Media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman mengenai hal yang sulit dijelaskan, serta menjadi sarana bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik (Wijayanti et al., 2018).

Dalam hal pengembangan media pembelajaran, guru harus lebih kreatif dan hendaknya menggunakan fasilitas-fasilitas yang ditawarkan oleh teknologi informasi (Suripah, 2017). Selama masa pandemi Covid-19, media pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan teknologi yang mampu menanggulangi keterbatasan ruang (Hasan, 2020). Ada banyak tipe media pembelajaran yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran daring, seperti modul atau video pembelajaran yang dapat dibagikan kepada siswa melalui jaringan internet (Wulandari et al., 2020). Selain itu, banyak guru yang menggunakan *platform Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom, Edmodo, Moodle, dan lainnya (Fitriani, 2020).

Meskipun banyak fasilitas media pembelajaran yang dapat digunakan selama kegiatan pembelajaran daring, masih banyak siswa yang merasa sulit untuk memahami konsep pembelajaran matematika. Seperti yang dijelaskan pada penelitian Wiryanto (2020), kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran matematika secara daring yakni: (1) masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi, (2) siswa tidak dapat mengumpulkan tugas tepat waktu, (3) melonjaknya kebutuhan kuota internet, (4) rasa jenuh siswa yang terus berkuat pada tugas, dan (5) materi yang disampaikan guru melalui aplikasi tatap muka tidak jelas karena *signal* buruk. Oleh karena itu, diperlukan media yang interaktif dan dapat menjadi alternatif yang tepat untuk digunakan selama kegiatan pembelajaran secara daring. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan selama kegiatan pembelajaran daring tersebut adalah *website*.

*Website* adalah kumpulan halaman yang terangkum dalam domain atau subdomain yang memuat multimedia berupa audio, teks, gambar, serta video dan dapat diakses melalui *web browser* (Destiningrum & Adrian, 2017). Salah satu kelebihan *website* sebagai media pembelajaran yakni memuat multimedia interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga mendorong motivasi belajar siswa untuk belajar secara mandiri (Danaswari & Gafur, 2018). Sebuah *website* ditulis dalam format *HTML* (*Hyper Text Markup Language*) yang hampir selalu bisa diakses melalui sebuah *link*, dan pengguna dapat mengakses *link* tersebut melalui sebuah *web browser* (Trimarsiah & Arafat, 2017). Berdasarkan hal tersebut menjadikan *website* sebagai media pembelajaran yang efisien karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengungkapkan kelebihan *website* sebagai media pembelajaran. Penelitian Ghani & Daud (2018) menyatakan jika penggunaan *website* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dan juga sebagian besar siswa puas serta berperan lebih aktif dan kritis dalam mengembangkan keterampilannya. Darussalam (2015) menjelaskan lebih lanjut kelebihan *website* sebagai media pembelajaran bagi siswa yakni: (1) siswa mampu belajar lebih mandiri dan memperoleh informasi dengan cepat, (2) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan tidak hanya mendengarkan uraian penjelasan materi dari guru, (3) *website* menyediakan beberapa sumber belajar lainnya yang dapat digunakan untuk menambah ilmu

pengetahuan. Bahkan Mangelep (2018) menyatakan *website* sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran karena dapat memfasilitasi, membekali, memudahkan beragam pekerjaan siswa, terlebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan *website* sebagai media pembelajaran matematika merupakan inovasi yang relevan dengan perkembangan teknologi, karena mampu mengkombinasikan multimedia interaktif berupa audio, teks, gambar, animasi, dan video serta dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun. Penelitian ini dapat berkontribusi dalam memberi masukan terkait penggunaan media pembelajaran yang tepat selama masa pandemi Covid-19. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring.

### METODE

Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika selama masa pembelajaran daring. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMP Nurul Falah Pekanbaru, sedangkan sampelnya adalah 15 siswa kelas VIII yang dipilih dengan teknik *simple random sampling*. Data diperoleh dengan menggunakan kuisisioner yang berisi pernyataan terkait aspek penilaian *website* sebagai media pembelajaran matematika yang dibagikan menggunakan *google form*. Terdapat 5 aspek terkait penilaian *website* sebagai media pembelajaran matematika yakni kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan komputerisasi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu contoh *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika:

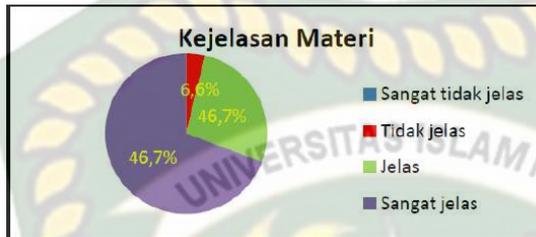


Gambar 1. Tampilan Salah Satu Website yang Dapat Digunakan sebagai Media Pembelajaran

**Comment [H1]:** Merujuk pada istilah “efektifitas” produk. Penggunaan instrument kuisisioner (angket) tidak cocok. Saran: coba dicek kembali mengukur efektifitas menggunakan angket.

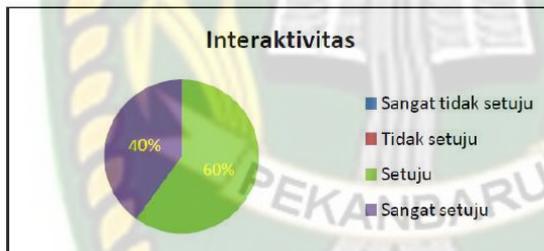
**Comment [WU2]:** Semua gambar yang ditampilkan, tulisan di dalamnya harus terbaca dengan jelas

Data hasil penelitian disajikan dalam bentuk diagram persentase pada setiap pernyataan kuisioner. 15 siswa kelas VIII SMP Nurul Falah Pekanbaru memberikan tanggapan terkait penggunaan *website* sebagai media pembelajaran matematikas selama masa pembelajaran daring. Berikut adalah diagram persentase hasil penelitian:



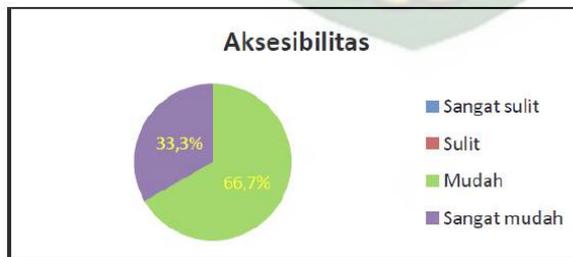
Gambar 2. Kejelasan Materi pada *Website*

Gambar 2 menunjukkan persentase berkaitan dengan kejelasan materi yang disajikan pada *website*. Dari 15 orang siswa sebanyak 46,7% menyatakan sangat jelas, 46,7% jelas, dan 6,6% tidak jelas. Diagram tersebut menggambarkan jika penyajian materi pada *website* sudah jelas dan dapat dipahami oleh siswa. Adapun kejelasan materi pada *website* mencakup contoh, latihan soal, cakupan, keluasan dan keruntutan materi.



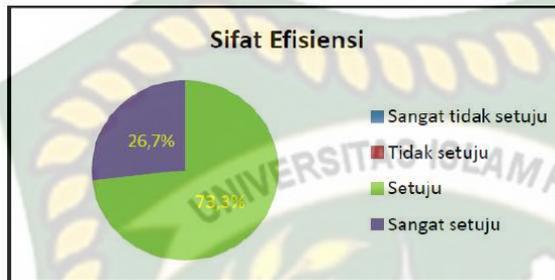
Gambar 3. Interaktivitas Tampilan *Website*

Pada gambar 3 memperlihatkan persentase yang berkaitan dengan interaktivitas tampilan *website*. Berdasarkan data di atas sebanyak 40% menyatakan sangat setuju dan 60% setuju. Dari data tersebut dapat diketahui sebagian besar siswa setuju jika tampilan pada *website* interaktif, dari halaman beranda, penyajian materi, latihan, dan artikel. Hal yang disukai siswa adalah penyajian materi pelajaran yang ditambahkan dengan beberapa animasi dan juga video pembelajaran.



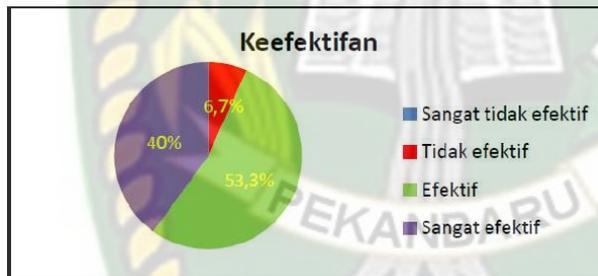
Gambar 4. Aksesibilitas *Website*

Gambar 4 memperlihatkan respon pada pernyataan mengenai aksesibilitas *website*. Dari data di atas sebanyak 33,3% siswa menyatakan sangat mudah dan 66,7% menyatakan mudah. Hal ini berarti *website* pembelajaran matematika tersebut dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui sebuah *link* yang akan terhubung pada sebuah *web browser*.



Gambar 5. Sifat Efisiensi Website

Pada gambar 5 memperlihatkan persentase yang berkaitan dengan sifat efisiensi dari *website*. Berdasarkan diagram tersebut, dapat terlihat sebanyak 26,7% siswa sangat setuju dan 73,3% siswa setuju bahwa *website* pembelajaran matematika tersebut efisien digunakan. Hal ini berarti *website* tersebut dapat digunakan oleh siswa dimanapun dan kapanpun.



Gambar 6. Penilaian Keefektifan Website

Gambar 6 memperlihatkan penilaian siswa terhadap keefektifan *website* sebagai media pembelajaran matematika. Dari data di atas siswa menilai pembelajaran matematika dengan menggunakan media *website* sangat efektif (40%), sebagian besar siswa menilai efektif (53,3%), dan terdapat juga beberapa siswa yang menganggap tidak efektif (6,7%). Berdasarkan data tersebut, mayoritas siswa menyatakan bahwa *website* pembelajaran matematika tersebut efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran pada masa pandemi Covid-19.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi seluruh elemen masyarakat. Perkembangan teknologi ini juga memberikan dampak positif di bidang pendidikan yaitu meningkatkan kualitas pendidikan. Terutama dalam kegiatan pembelajaran daring saat ini, teknologi berperan penting sebagai media pembelajaran bagi siswa. Dari hasil penelitian Genlott & Grönlund (2016) terbukti bahwa anak-anak yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki kinerja sekitar 20% lebih baik daripada anak-anak yang tidak menggunakan media berbasis teknologi.

Namun, dalam proses pembelajaran matematika secara daring masih banyak ditemui berbagai kendala baik dari guru maupun siswa. Kendala guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring menurut Rigianti (2020) yaitu: (1) guru masih belum siap untuk beralih dari sistem pembelajaran langsung ke pembelajaran daring, hal ini menyebabkan beberapa guru masih kesulitan

**Comment [H3]:** Hasil dan Pembahasan yang fokus ke judul hanya satu paragraph ini. hasil dan pembahasan lain tidak dijelaskan (diuraikan ) keterhubungan dengan judul artikel "efektivitas".

untuk menentukan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan selama proses pembelajaran daring, (2) jaringan internet, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring koneksi internet menjadi salah satu kebutuhan penting bagi siswa dan guru, namun minimnya akses jaringan internet sering menjadi masalah selama kegiatan pembelajaran berlangsung, (3) pengelolaan pembelajaran, selama proses pembelajaran kemampuan ini harus dikuasai dengan baik oleh guru, namun dalam proses pembelajaran daring kemampuan ini belum mampu dikuasai secara maksimal oleh guru, (4) penilaian pembelajaran daring, pelaksanaan pembelajaran daring menyulitkan guru untuk menilai siswa berdasarkan tiga aspek yang telah ditetapkan kurikulum yakni afektif, kognitif, dan psikomotor, akan tetapi selama proses pembelajaran daring banyak siswa yang memperoleh nilai cukup tinggi dalam tugas mereka dan hal tersebut menjadi masalah bagi guru, karena guru tidak dapat mengetahui apakah siswa tersebut benar-benar memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan kendala yang ada, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengkombinasikan multimedia interaktif berupa teks, audio, video, dan animasi dan juga efisien digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama masa pandemi Covid-19. Dari penelitian Cahyani et al (2020) diketahui jika motivasi belajar siswa menurun selama kegiatan pembelajaran daring, hal ini disebabkan karena kondisi pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk belajar secara mandiri di rumah dan guru tidak dapat mendampingi siswa secara langsung sehingga guru tidak dapat melakukan tindakan seperti memuji, memberi hadiah, dan memberi nasihat. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan efisien untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu berupa *website*. Interaktivitas dan efisiensi *website* dapat terlihat dari respon siswa, mayoritas siswa setuju jika *website* adalah media pembelajaran yang interaktif dengan mengkombinasikan multimedia dalam penyajian materi pembelajaran dan juga efisien karena dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun melalui sebuah *link*.

Januarisman & Ghufron (2016) menyatakan pengembangan media pembelajaran berupa *website* sangat tepat dilaksanakan karena melibatkan multimedia interaktif yang dapat membantu guru menyajikan materi pelajaran dengan menarik, tidak membosankan, serta mempermudah penyampaian materi. Selain itu Astuti et al.(2020) menjelaskan jika *website* sering kali digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh, mengingat kemudahan penggunaan alat untuk menjelajahi *website*, dan juga keterjangkauan untuk mengakses *website*, serta dapat dirancang dengan mudah menggunakan beberapa *platform online*. Jenis-jenis *website* yang dapat dimanfaatkan oleh antara lain *search engine*, *blog*, dan *web portal* yang bersifat dinamis dan statis (Rahman et al., 2014).

Pembelajaran menggunakan media berupa *website* memungkinkan siswa untuk belajar di luar jam pelajaran sekolah (Kurniawan, 2017). Oleh karena itu, guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi yang beragam dari berbagai sumber melalui penggunaan teknologi seperti *Personal Computer (PC)* dan *smartphone*. Berdasarkan hasil dan uraian pembahasan tersebut, maka *website* dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang efektif digunakan selama proses pembelajaran daring.

Efektivitas *website* sebagai media pembelajaran matematika berada pada kategori cukup baik. Mayoritas siswa menyatakan setuju terhadap beberapa aspek penilaian *website* seperti kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Namun, *website* pembelajaran matematika tersebut masih perlu sedikit perbaikan agar tampilan dan penyajian materi menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam hal pemahaman konsep materi.

## SIMPULAN

Temuan dalam penelitian ini adalah mayoritas siswa menyukai penggunaan *website* sebagai media pembelajaran matematika selama kegiatan pembelajaran daring. Hal ini terlihat dari respon siswa terhadap aspek penilaian *website* seperti kejelasan materi, interaktivitas, aksesibilitas, sifat efisiensi, dan keefektifan. Efektivitas penggunaan *website* sebagai media pembelajaran berada pada kategori cukup baik, 40% siswa menyatakan *website* sangat efektif, 53,3% menyatakan efektif, dan hanya 6,7% yang menyatakan tidak efektif. Berdasarkan hal tersebut menjadikan *website* sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan selama masa pembelajaran daring. Meskipun terdapat banyak kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring, namun *website* memiliki berbagai kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran selama masa pembelajaran

daring. Website juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran lainnya, sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, serta mempermudah siswa memahami konsep materi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual*. Jakarta : Kencana.
- Astuti, L., Wihardi, Y., & Rochintaniawati, D. (2020). The Development of Web-Based Learning using Interactive Media for Science Learning on Levers in Human Body Topic. *Journal of Science Learning*, 3(2), 89–98. <https://doi.org/10.17509/jsl.v3i2.19366>
- Cahyani, A., Listiana, Ii. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Danaswari, C., & Gafur, A. (2018). Multimedia pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran akuntansi SMA untuk peningkatan motivasi dan hasil belajar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 204–218. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15543>
- Darussalam, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (Blog) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website (Studi pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 3(2), 1–7.
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbassis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.24>
- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (LMS) sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal on Information System, Informaics and Computing*, 4(2), 1–8.
- Genlott, A. A., & Grönlund, Å. (2016). Closing the gaps - Improving literacy and mathematics by ic-enhanced collaboration. *Computers and Education*, 99, 68–80. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.04.004>
- Ghani, M. T. A., & Daud, W. A. A. W. (2018). Adaptation of ADDIE Instructional Model in Developing Educational Website for Language Learning. *Global Journal Al-Thaqafah*, 8(2), 7–16.
- Hasan, B. (2020). Pemanfaatan Google Classroom Dalam Mata Kuliah Menggunakan Media Video Screencast O-Matic. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 15(1), 9–15. <https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v15i1.3484>
- Januarisman, E., & Ghufuron, 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>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, R. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)* (pp. 1–3). <https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2020.101607>

- Khoir, H. M., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal PenSil*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>
- Kurniawan, F. A. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Web Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Paguyangan pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Scintiae Educatia : Jurnal Pendidikan Sains*, 6(1), 1–7.
- Mangelep, N. O. (2018). Pengembangan Website Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 431–440. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.331>
- Pratomo, H. (2020). From social distancing to physical distancing: A challenge forevaluating public health intervention against covid-19. *Kesmas: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional*, 15(2), 60–63. <https://doi.org/10.21109/KESMAS.V15I2.4010>
- Rahman, S., Munawar, W., & T.Berman, E. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Proses Pembelajaran Produktif di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Educartion*, 1(1), 137–145.
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School*, 7(2), 297–302.
- Suripah. (2017). Mengembangkan Keterampilan Mengajar Berbasis ICT Bagi Calon Guru Abad XXI. *Prosiding KMP Education Research Conference*, 53(9), 1689–1699.
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi pada Lembaga Bahasa dan Kewirausahaan dan Komputer Akmi Baturaja. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 19(1), 1–10. <https://media.neliti.com>
- Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K. (2018). Media Comic Math Berbasis Whiteboard Animation dalam Pelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i1.19207>
- Wiryanto. (2020). Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 1–8.
- Wulandari, E., Nugroho, W., Studi, P., & Matematika, T. (2020). Sikap Siswa terhadap Video Pembelajaran Jarak Jauh Materi Statistika pada Media Sosial Youtube Students ' Attitude to Statistical Material Videos Used in Distance Learning on Youtube Social Media. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(02), 1–9.