

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan berlangsung dengan sangat cepat, yang menuntut adanya transformasi digital dalam kemajuan melalui teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini akan selalu menciptakan cara-cara baru dalam proses belajar dan mendorong untuk dapat beradaptasi dengan cepat (Salsabila & Aslam, 2022). Dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, pendidikan menjadi fondasi penting, terkhusus pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang memiliki peranan penting dalam menyiapkan generasi muda untuk memasuki dunia kerja. Tingkat menengah kejuruan dirancang untuk menyajikan keahlian praktis serta pemahaman teoritis yang sesuai dengan tuntutan industri, namun pada praktiknya pembelajaran masih menghadapi kendala. Untuk dapat bersaing di era globalisasi, pendidikan dituntut berperan sebagai alat dan media yang membantu individu dalam membimbing serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021).

Dalam aktivitas pembelajaran, penerapan dan penggunaan teknologi telah menjadi suatu keharusan serta tuntutan di era global ini (Rijal, 2021). Seiring waktu, tenaga pendidik perlu menyesuaikan metode pengajaran yang diterapkan dengan kemajuan teknologi yang sedang berlangsung (Saputra dkk., 2023). Agar relevan dengan era digital, proses belajar-mengajar perlu mengadaptasi media pembelajaran sebagai salah satu instrumen penting yang bertransformasi seiring inovasi teknologi. Keberhasilan dan efektivitas proses

pembelajaran sangat didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang difungsikan pengajar dalam menyajikan materi yang akan disampaikan. (Andrasari dkk., 2022).

Pembelajaran yang berkualitas, efektif, dan efisien membutuhkan media penyalur materi yang inovatif. Media ini berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang komunikatif sekaligus mempermudah pemahaman siswa (Audia dkk., 2021). Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam menunjang kegiatan akademis, khususnya dalam memvisualisasikan materi agar substansi pelajaran dapat disalurkan secara optimal demi tercapainya target belajar secara maksimal. (Kustandi & Darmawan, 2020). Maka dari itu, media pembelajaran perlu disusun untuk membantu pencapaian kompetensi menyesuaikan dengan perkembangan teknologi sehingga dapat memperkuat kesiapan kerja para lulusannya.

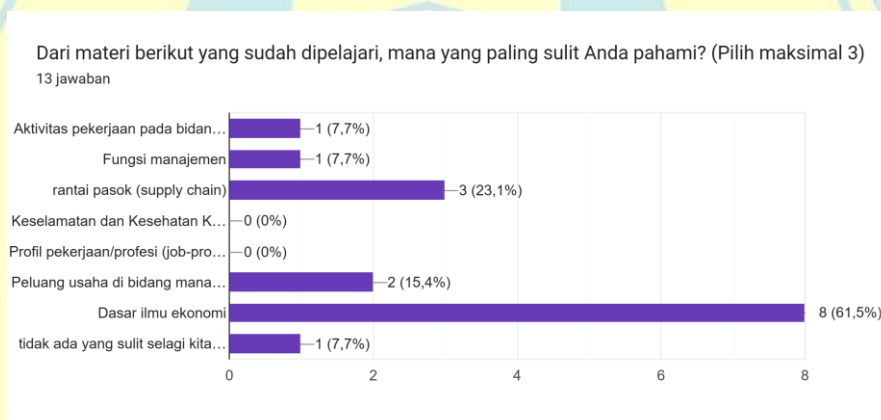
Pada dasarnya, terdapat berbagai macam media pembelajaran di era digital ini. Media pembelajaran digital yang digunakan dapat memberikan kesempatan untuk pendekatan pembelajaran yang bersifat pribadi dan berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas proses belajar secara keseluruhan (Abdul Sakti, 2023). Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital tidak hanya menambah nilai pengalaman belajar siswa, namun juga memudahkan guru dalam mentransfer pengetahuan yang kompleks. Dengan memanfaatkan teknologi digital, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang lebih adaptif dan relevan, sehingga mendukung siswa dalam memahami materi secara keseluruhan. Di antara beragam pilihan

sarana digital yang ada, pengintegrasian sistem berbasis situs web (*website-based learning*) dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran yang memanfaatkan *website* adalah sarana belajar yang menggunakan jaringan internet, dirancang secara khusus untuk mendukung serta membantu kegiatan belajar, sehingga interaksi komunikasi yang bersifat edukatif antara guru dan siswa dapat tercipta (Suryanti, 2023). Pengalaman belajar dengan memanfaatkan *website* juga memberikan pengalaman yang baru bagi siswa, sehingga proses belajar mengajar bisa menjadi lebih bervariasi, interaktif, dan kreatif (Rahman dkk., 2021). Media pembelajaran berbasis *website* menawarkan alternatif pembelajaran yang bernilai tinggi. Melalui *platform* ini, penyampaian materi menjadi tidak membosankan, lebih responsif, dan dapat diakses secara praktis setiap saat. Selain itu, dapat mendukung pembelajaran mandiri dan eksplorasi siswa. Kemudahan dan kecepatan dalam akses menjadi salah satu kelebihan dari penggunaan media pembelajaran berbasis web ini, yang dibuat untuk menyampaikan isi pelajaran dengan cara yang efisien tanpa mengurangi kualitas (Salsabila & Aslam, 2022).

Media pembelajaran berbasis *website* memiliki banyak jenis yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar, salah satunya adalah *platform* Wix. *Platform* Wix dapat menjadi jalan alternatif untuk mengatasi masalah, khususnya dalam mendukung pembuatan situs web. Wix dipilih dengan mempertimbangkan kondisi saat ini, di mana teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, terutama bagi siswa yang tentunya lebih

akrab dengan teknologi (Iswanto dkk., 2024). Wix dipilih sebagai *platform* pembuatan *website* karena menawarkan kemudahan akses dalam mengatur pembuatan situs tanpa memerlukan pengetahuan tentang pemrograman (Diraya & Umamah, 2022). Selain itu, hosting dan domain juga sudah tersedia tanpa biaya. Wix juga menawarkan tampilan dasbor yang mudah dipahami oleh para penggunanya, baik untuk pembuatan posting maupun untuk optimasi situs web (Nur dkk., 2021). Pertimbangan pembuatan media pembelajaran berbasis *website* melalui *platform* Wix juga disesuaikan berdasarkan hasil observasi dan pra riset yang dilakukan oleh peneliti pada SMKN 48 Jakarta.



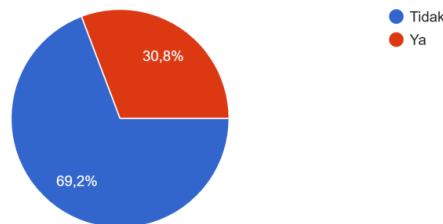
Gambar 1. 1 Pra-Riset Materi yang Sulit Dipahami

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Hasil pra riset pada siswa SMKN 48 Jakarta tersebut dengan pertanyaan “Dari materi berikut yang sudah dipelajari mana yang paling sulit Anda pahami?”. Dalam hasil pra riset pada pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa 8 dari 13 siswa atau 61,5% menjawab materi yang paling sulit dipahami adalah materi Dasar Ilmu Ekonomi. Hal ini dikuatkan dengan jumlah siswa yang remedial pada materi tersebut sebanyak 47,2% atau 17 dari 36 siswa dan rata-rata hasil belajar mereka pada materi tersebut hanya sebesar

75,71, yang di mana hasil belajar tersebut masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 82,00.

Apakah Anda merasa media pembelajaran pada materi yang Anda anggap sulit dipahami sudah efektif dan interaktif?
13 jawaban



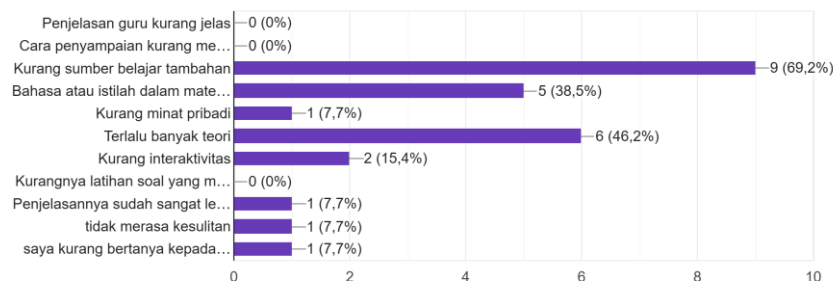
Gambar 1. 2 Pra-Riset Efektif dan Relevan Media Pembelajaran

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil pra riset pada pertanyaan selanjutnya yaitu “Apakah media pembelajaran yang digunakan untuk materi yang Anda anggap sulit sudah efektif dan interaktif?”, ditemukan bahwa 9 dari 13 siswa atau 69,2% menjawab “Tidak”. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran masih belum sepenuhnya efektif dan interaktif.

Apakah ada alasan lain yang membuat Anda kesulitan memahami materi tersebut? (Pilih semua yang sesuai, atau tambahkan alasan lain)

13 jawaban



Gambar 1. 3 Pra-Riset Alasan Kesulitan Memahami Materi

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Hasil pra riset juga menunjukkan bahwa selain kurang efektif dan relevannya media pembelajaran yang digunakan, minimnya media pembelajaran, materi yang berisi banyak teori, dan bahasa atau istilah dalam materi terlalu rumit menjadi alasan siswa merasa kesulitan dengan materi tersebut. Materi Dasar Ilmu Ekonomi merupakan karakteristik materi yang menonjol dalam teori, jika tanpa dukungan media interaktif akan menyebabkan siswa merasakan bosan dan kurang tertarik dalam proses kegiatan belajar, terutama jika media yang digunakan bersifat monoton dan tidak memberikan kesempatan untuk eksplorasi mandiri.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada SMKN 48 Jakarta, terjadi peralihan pendekatan atau metode dalam kurikulum di saat proses pembelajaran sudah berlangsung. Peralihan pendekatan atau metode dalam kurikulum tersebut menjadi kompleks karena menimbulkan tantangan dalam implementasi di lapangan. Dari hasil observasi tersebut ditemukan bahwa sebagai bagian dari penataan ulang kurikulum, materi tentang Dasar Ilmu Ekonomi, yang semula diterapkan untuk siswa kelas XI, dialihkan ke kelas X. Peralihan ini berlangsung ketika proses pembelajaran sudah dimulai, sehingga siswa kelas X belum mendapatkan media buku paket untuk materi tersebut. Hal ini berdampak pada penyampaian materi yang bergantung pada *PowerPoint* yang dibuat oleh guru yang umumnya bersifat terlalu ringkas dan masih menggunakan metode ceramah. Selain itu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada salah satu

Sekolah Menengah Kejuruan di Jakarta juga menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih menyukai hal-hal yang menarik dan tampak baru.

Keterbatasan dalam media pembelajaran dan kurang menariknya alat bantu mengajar yang digunakan dapat menimbulkan masalah dalam proses kegiatan pembelajaran (Wijaya dkk., 2025). Kondisi ini mengindikasikan bahwa kurangnya dan ketidaksesuaian media pembelajaran dengan karakteristik materi serta kebutuhan peserta didik, ditambah rendahnya efektivitas media yang ada, berampak langsung pada dinamika belajar-mengajar serta menghambat penerapan pendekatan *deep learning* secara maksimal.

Kualitas pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh inovasi media pembelajaran saja, tetapi juga dipengaruhi oleh kebijakan kurikulum yang mengaturnya. Metode *deep learning* yang dirancang pemerintah menekankan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Untuk mewujudkannya, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Keberhasilan dan efektivitas proses belajar dapat diwujudkan melalui penetapan media pembelajaran yang relevan, baik terhadap substansi pelajaran maupun tuntutan kebutuhan peserta didik (Astuti dkk., 2024). Maka dari itu, agar masalah ini dapat teratasi, peneliti menganggap bahwa diperlukan adanya inovasi untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti menganggap *platform* Wix sebagai media pembelajaran berbasis *website* yang sangat ideal dan efektif. Integrasi situs ini menghadirkan pengalaman belajar

baru yang mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, interaktif, serta kreatif.

Tingkat efektivitas yang tinggi dari penerapan media pembelajaran berbasis *website* telah dibuktikan oleh beragam studi terdahulu. Mengembangkan media digital ini bukanlah hal baru, melainkan telah diuji dan dikembangkan secara luas oleh para peneliti. Hasil riset Adibowo dkk. (2025) terkait perancangan media berbasis *website* mencatatkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan skor validasi para ahli berada di rentang 90%–98%. Efektivitas media terkonfirmasi lewat tingkatan capaian belajar siswa dari rata-rata *pretest* 41,92 menjadi 85,77 saat *posttest*, serta didukung nilai N-gain sebesar 0,7604 (kategori tinggi) dan uji-t yang membuktikan adanya dampak signifikan secara statistik.

Penggunaan media pembelajaran berbasis web juga dilakukan oleh Saputra dkk. (2023) yang bertujuan agar siswa SMP Islam Ngebruk pada mata pelajaran IPS memiliki peningkatan dalam hasil belajarnya. Hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen melalui *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai *pre-test* sebesar 77,8 dan nilai *post-test* sebesar 82,7. Kelas kontrol memiliki nilai sebelum tes sebesar 73,2 dan setelah tes sebesar 80,6. Penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 94%, ahli materi mendapatkan 78%, guru IPS memperoleh nilai 78%, sedangkan respon dari siswa berkisar antara 80% hingga 100%. Temuan dari penelitian tersebut telah terbukti layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan media pembelajaran berbasis *website* dalam mengoptimalkan performa hasil belajar siswa telah dikonfirmasi juga oleh Rahmawati dkk. (2021). Peningkatan tersebut dapat terukur melalui indeks rata-rata N-Gain mencapai 0,68, serta bukti statistik dari uji Wilcoxon dengan angka signifikansi (0,000). Dari segi validitas, media ini dikatakan sangat layak oleh para ahli, serta memperoleh tanggapan positif dari siswa.

Penelitian lain mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dilakukan oleh Ningsih dkk. (2023) yang menghasilkan produk dengan tingkat validitas sangat tinggi menurut penilaian para ahli. Selain itu, media ini juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan respon siswa mencapai 93,96%. Dari segi efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar, uji N-Gain menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang memperoleh tingkat efektivitas 81,13% (efektif) dan kelas kontrol yang hanya mencapai 51,36% (kurang efektif).

Penelitian serupa dilakukan juga oleh Wulandari & Zuhroh (2023) yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media berbasis web mendapatkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 82,7, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mencapai 80,6. Kualitas media ini didukung oleh validasi dari ahli media yang memberikan skor 94%, serta dukungan dari ahli materi dan guru praktisi yang memberikan penilaian sebesar 78%. Selain itu, tingkat antusiasme siswa yang sangat tinggi, dengan respon berkisar antara 80% hingga 100%, membuktikan bahwa media ini tidak hanya memenuhi standar teknis tanpa memerlukan revisi besar, tetapi juga mampu

memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Merujuk pada uraian latar belakang serta topangan bukti dari berbagai studi terdahulu, peneliti terdorong untuk mengkaji topik penelitian bertajuk "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Pada Materi Dasar Ilmu Ekonomi". Riset ini difokuskan pada perancangan dan pengembangan sebuah *website* pembelajaran melalui *platform* Wix sebagai sarana pembelajaran interaktif bagi peserta didik jenjang SMK.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada pemaparan yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa pokok permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi Dasar Ilmu Ekonomi, dengan rata-rata nilai di bawah KKM.
2. Keterbatasan media pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang interaktif.
3. Peralihan metode atau pendekatan kurikulum yang menyebabkan siswa tidak mendapatkan media buku paket sebagai media pembelajaran.
4. Minimnya penggunaan media digital yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa generasi Z.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, ruang lingkup penelitian dibatasi pada:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis wesbite menggunakan *platform* Wix mencakup materi Dasar Ilmu Ekonomi.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis wesbite menggunakan *platform* Wix ini hanya untuk siswa kelas X atau Fase E Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis dan berpusat pada SMKN 48 Jakarta
3. Menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

1.4 Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang akan dianalisis oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* Wix pada materi Dasar Ilmu Ekonomi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *website* Wix yang dikembangkan pada materi Dasar Ilmu Ekonomi?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran berbasis *website* Wix yang dikembangkan pada materi Dasar Ilmu Ekonomi?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *website* Wix yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Dasar Ilmu Ekonomi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan pada penelitian ini, yaitu:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* Wix pada materi Dasar Ilmu Ekonomi.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *website* Wix pada materi Dasar Ilmu Ekonomi.
3. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *website* Wix pada materi Dasar Ilmu Ekonomi
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *website* Wix dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Dasar Ilmu Ekonomi.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini menghasilkan temuan yang dapat bermanfaat bagi:

1. Manfaat teoritis

Media pembelajaran yang berbasis *website* melalui *platform* Wix yang dirancang untuk materi Dasar Ilmu Ekonomi diharapkan mampu menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran digital di SMK, terutama terkait materi Dasar Ilmu Ekonomi. Di samping itu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi para akademisi lain yang ingin menciptakan media pembelajaran sejenis untuk materi atau pelajaran lainnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *platform* Wix diharapkan dapat membantu siswa mempelajari materi Dasar Ilmu Ekonomi secara lebih interaktif, mandiri, dan fleksibel melalui

penyajian materi, video pembelajaran, serta aktivitas pembelajaran yang ada, sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran berbasis website menggunakan *platform* Wix dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada materi Dasar Ilmu Ekonomi. Media ini dapat dimanfaatkan untuk menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif, mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta memudahkan guru dalam mengelola dan memperbarui materi sesuai kebutuhan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *platform* Wix pada materi Dasar Ilmu Ekonomi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.