

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE BLOGGER PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL KELAS X UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA [DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON BLOGGER WEBSITE FOR THE TOPIC OF SYSTEMS OF LINEAR EQUATIONS IN TWO VARIABLES IN GRADE X TO ENHANCE STUDENTS' LEARNING INTEREST]

Febriyani Valentina¹, Rubono Setiawan^{2*}, Ario Wiraya³
^{1,2,3})Universitas Sebelas Maret, Surakarta, JAWA TENGAH

Correspondence Email: rubono.matematika@staff.uns.ac.id *

ABSTRACT

In the era of Industry 4.0, the need for more attractive and interactive learning instruments has become increasingly evident, especially considering the declining interest in traditional lecture methods among students. The learning media developed in this study aims to leverage multimedia elements such as text, images, animations, and videos to enhance students' understanding and capture their attention towards abstract mathematical concepts. By utilizing the Blogger platform, this media provides flexible access for both teachers and students, offering a more active, enjoyable, and participatory learning experience. This research focuses on developing interactive learning media for Grade 10 students using a Blogger platform for the topic of Systems of Linear Equations in Two Variables. The learning media is designed to meet the criteria of validity, practicality, and effectiveness in enhancing students' learning interest, while also evaluating the levels of these criteria in the media. The Research and Development (R&D) approach was employed in this study, using the ADDIE model which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research instruments included expert validation sheets, student and teacher response questionnaires, model feedback instruments, Pancasila profile instruments, and student learning interest instruments. The trial was conducted in Class X BDP, involving 41 students selected through purposive sampling. Validation results indicate that this learning media has a high level of validity, with an average score of 92.2% from material experts and 83.5% from media experts. The practicality of the media, based on student and teacher responses, model feedback, and the Pancasila profile, showed an average score of 3.4 (good) from students, 3.8 (very good) from teachers, 3.4 (good) from model feedback, and 3.3 (good) from the Pancasila profile. The learning media's effectiveness is evidenced by a 68% improvement in students' learning interest, categorizing it as moderately effective. The study concludes that the interactive learning media based on the Blogger platform for Grade 10 Systems of Linear Equations in Two Variables satisfies the criteria of being valid, practical, and effective for classroom use. Moreover, this media provides significant flexibility for teachers in designing and

presenting learning materials, while also offering students the chance to learn independently and interactively. Therefore, this learning media not only enhances learning interest but also provides a comprehensive and holistic learning experience.

Keywords: interactive, systems of linear equations in two variables, website, learning interest

ABSTRAK

Di era teknologi 4.0, kebutuhan akan instrumen pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif menjadi semakin jelas, terutama mengingat metode ceramah tradisional yang semakin kurang diminati oleh siswa. Dengan menggunakan teks, gambar, animasi, dan video, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa serta menarik perhatian mereka terhadap konsep-konsep matematika yang sering kali bersifat abstrak. Dengan menggunakan platform *Blogger*, media ini tidak hanya memberikan akses yang fleksibel bagi guru dan siswa, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Penelitian ini secara khusus difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa Kelas X, yang memanfaatkan situs *website blogger* pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Media ini dirancang agar memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan minat belajar siswa, serta untuk mendeskripsikan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran tersebut. Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini, dengan menerapkan model ADDIE yang mencakup tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, serta Evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi oleh ahli, angket respon siswa dan guru, instrumen feedback gelar model, profil Pancasila, serta instrumen minat belajar siswa. Uji coba dilakukan pada kelas X BDP dengan melibatkan 41 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki tingkat validitas yang tinggi dengan rata-rata skor 92,2% dari ahli materi dan 83,5% dari ahli media. Kepraktisan media, berdasarkan respon siswa dan guru, *feedback* gelar model, dan profil Pancasila, menunjukkan skor rata-rata 3,4 (baik) dari siswa, 3,8 (sangat baik) dari guru, 3,4 (baik) dari feedback gelar model, dan 3,3 (baik) dari profil Pancasila. Efektivitas media pembelajaran ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan minat belajar siswa sebesar 68% (cukup efektif). Secara keseluruhan, penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger* untuk materi SPLDV kelas X telah memenuhi kriteria sebagai alat yang valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengajar memiliki keleluasaan yang signifikan dalam membuat dan menyampaikan konten pendidikan dengan media ini, serta melibatkan diri dalam pembelajaran mandiri dan tingkatan keterlibatan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang komprehensif dan menyeluruh.

Kata Kunci: interaktif, sistem persamaan linear dua variabel, situs, minat belajar

PENDAHULUAN

Di era Teknologi 4.0, perkembangan teknologi termasuk pendidikan telah mengubah pola pembelajaran khususnya dalam penggunaan media pembelajaran (Budiyono, 2020). Teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) dimanfaatkan dalam rangka meningkatkan proses belajar mengajar, sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016. Menurut Kustiawan, 2016, rasa keingintahuan siswa dapat

dirangsang dengan media pembelajaran yang baik, meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar, dan mengarahkan mereka pada kegiatan belajar yang efektif.

Ramli (2012) menyoroti pentingnya media pembelajaran dalam mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan pemahaman materi yang sering kali sulit dipahami. Penggunaan media yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Rosinta, dkk. (2023) menekankan bahwa media pembelajaran interaktif yang menggabungkan berbagai elemen multimedia, seperti teks, grafis, audio, dan video, memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Media semacam ini tidak hanya memperkaya penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan variasi dalam metode pengajaran, sehingga siswa lebih termotivasi dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Platform *Blogger* menyediakan basis belajar yang kaya bagi siswa dan guru. Guru dapat mengunggah materi pembelajaran yang dilengkapi dengan elemen multimedia seperti teks, gambar, dan video, untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Sementara itu, siswa dapat mengakses informasi dengan cara yang dapat digunakan dengan fleksibel, mendukung pembelajaran mandiri. Dengan menggunakan *Blogger*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efisien, sesuai dengan panduan Sartono (2016).

Menurut Pratama & Hasanah (2024), *media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar*. Dengan media ini, siswa lebih terlibat dan termotivasi, sehingga dapat memperbaiki pengalaman belajar. Oleh karena itu, penting untuk terus mengembangkan media pembelajaran interaktif yang menarik, menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Kebaruan dari media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger* ini terletak pada integrasi konten video animasi dengan fitur interaktif, yang membuka peluang bagi siswa untuk terlibat lebih aktif pada kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran di kelas. Produk yang dihasilkan ini dapat dijalani dan digunakan dengan mudah oleh siswa dan guru dari berbagai lokasi, mendukung pembelajaran yang fleksibel dan adaptif. Dengan kombinasi visualisasi dan interaktivitas yang tinggi, diharapkan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam materi SPLDV dan memperbaiki minat belajar mereka. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian dengan metode pengembangan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Memanfaatkan *Website Blogger* pada Materi SPLDV Kelas X untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa".

TINJAUAN LITERATUR

Minat Belajar

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran inovatif adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Dalam banyak literatur tentang pembelajaran matematika dapat ditemukan bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat siswa terutama media pembelajaran yang dikemas dalam teknologi informasi. Sebagai contoh pengembangan media permainan monopoli berbasis android dapat menumbuhkembangkan kemampuan pemecahan matematis dan minat belajar siswa (Herawati, dkk, 2021). Menurut Sugiyati (2016), terdapat pengaruh antara media pembelajaran dan minat belajar dengan prestasi belajar matematika. Selanjutnya media pembelajaran juga diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar (Amaliah, dkk, 2022), Ekayani (2017), dan Deviana dan Prihatnani (2018).

Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif, yang mencakup elemen audio-visual dan multimedia lainnya, memiliki peran signifikan dalam mempermudah proses penyampaian materi kepada siswa. Dengan memanfaatkan berbagai elemen visual dan auditori, media ini mampu menyediakan informasi dengan cara yang dapat lebih menarik dan mudah dipahami siswa, sehingga materi yang dipaparkan dapat ditangkap dengan lebih baik oleh siswa. Keunggulan ini membuat media pembelajaran interaktif menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar (Nurrita, 2018).

Selain mempermudah penyampaian materi, media pembelajaran interaktif juga berperan penting dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa. Ketika siswa disuguhkan dengan konten yang menarik secara visual dan auditori, mereka cenderung lebih terlibat dan termotivasi untuk mempelajari materi lebih lanjut. Hal ini dapat mengurangi kebosanan yang sering kali muncul dalam metode pembelajaran konvensional dan membuat siswa lebih terdorong untuk lebih aktif menyampaikan isi pikirannya dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018).

Keunggulan lain dari media pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk memungkinkan umpan balik dan komunikasi timbal balik antara pengguna dan media. Sifat interaktif ini dapat memberikan siswa kesempatan untuk mencoba langsung dengan konten pembelajaran, menjawab pertanyaan, atau menerima umpan balik segera atas tindakan mereka. Interaksi semacam ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan relevan dengan kebutuhan individu siswa (Rustandi, 2020).

Dengan berbagai manfaat tersebut, pemakaian media pembelajaran interaktif dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas menjadi semakin penting. Media ini tidak hanya mendukung penyampaian materi yang lebih efektif, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, serta memungkinkan komunikasi yang lebih dinamis dan interaktif antara siswa dan materi pembelajaran.

Website dan Blog

Website, termasuk *blog*, adalah *platform digital* yang menyediakan akses informasi dan publikasi konten secara online. Sebagai sumber belajar, *website* dan *blog* menawarkan fleksibilitas bagi pengguna untuk mengakses berbagai materi pendidikan kapan saja dan di mana saja. Kemampuan untuk mempublikasikan konten secara mandiri memungkinkan pendidik untuk berbagi pengetahuan dan sumber daya secara luas, sementara siswa dapat memanfaatkan informasi yang tersedia untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap topik tertentu. Dalam konteks pendidikan, *website* dan *blog* dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran mandiri dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Shavab & Gurdjita, 2017).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian yang dilakukan ini, produk pembelajaran mengimplementasikan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk mengevaluasi dan menguji keefektifannya. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan suatu solusi yang valid, praktis, dan efektif di bidang pendidikan (Hanafi, 2017).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), model tersebut menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran dan menyediakan kerangka kerja untuk mengatasi kondisi kompleks (Branch, 2009).

Tahapan ADDIE yang diterapkan meliputi:

1. Analisis (Analysis): Mengidentifikasi masalah dan kebutuhan berdasarkan silabus dan kurikulum. Observasi dan wawancara dilakukan kepada guru dan siswa kelas X mengenai mata pelajaran matematika.
2. Desain (Design): Merancang media pembelajaran interaktif berbasis website blogger dengan konten menarik seperti gambar, video, permainan, kuis, dan e-modul untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.
3. Pengembangan (Development): Mewujudkan desain bahan ajar berupa bahan ajar berupa media yang interaktif berbasis website blogger yang berfokus pada materi SPLDV.
4. Implementasi (Implementation): Media diuji validitasnya oleh pakar dan diuji coba di kelas setelah diperbaiki.
5. Evaluasi (Evaluation): Mengevaluasi efektivitas, relevansi, kepraktisan dan ketertarikan siswa mengenai kegiatan pembelajaran memakai bahan ajar dalam pembelajaran yang telah dirancang dan disempurnakan.

Hasil akhir dari penelitian ini akan menunjukkan kualitas produk yang dikembangkan, termasuk dalam hal validitas, kepraktisan, dan efektivitas dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Teknik Pengambilan Sampel

Penelitian ini menggunakan purposive sampling sebagai metode untuk menguji teknik pengambilan sampel non-probabilitas. Teknik ini melibatkan pemilihan sampel yang ditentukan berdasarkan penilaian peneliti terhadap relevansi dan kesesuaian sampel dengan tujuan penelitian (Retnawati, 2022). Dalam hal ini, peneliti memilih sampel yang dianggap paling representatif untuk mendalami materi SPLDV dan penggunaan media daring. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada kelas-kelas yang secara khusus berhubungan dengan topik yang diteliti.

Sebagai hasil dari pengamatan awal dan data yang diperoleh dari guru pengajar matematika, penelitian ini memilih kelas X BDP sebagai kelompok studi. Pemilihan kelas ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas tersebut merupakan lingkungan yang tepat untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan materi SPLDV dan media daring. Dengan strategi ini, diharapkan penelitian dapat menghasilkan temuan yang lebih akurat dan relevan mengenai penerapan materi dan media dalam konteks pendidikan matematika.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mempermudah pengumpulan data dan analisis yang terstruktur, penelitian ini menggunakan angket berbentuk checklist untuk mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis website Blogger. Responden diminta memilih jawaban dari opsi yang tersedia, sehingga memudahkan peneliti dalam memperoleh data yang terorganisir dan sistematis. Teknik ini memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap efektivitas media pembelajaran yang diteliti.

Selain itu, angket bersifat tertutup, yang berarti responden tidak dapat melihat jawaban dari peserta lain. Pendekatan ini penting untuk menjaga objektivitas dan keakuratan jawaban masing-masing responden, memastikan setiap jawaban mencerminkan persepsi pribadi tanpa pengaruh dari jawaban orang lain. Dengan cara ini, data yang dikumpulkan lebih akurat dalam menggambarkan pengalaman dan penilaian individu terhadap media pembelajaran interaktif yang sedang dianalisis, menghasilkan evaluasi yang lebih valid dan representatif.

Teknik Analisis Data

Sugiyono (2018), digunakan untuk memberikan penjelasan yang objektif mengenai data yang terkumpul tanpa berusaha menarik kesimpulan yang dapat digeneralisasikan. Teknik ini fokus pada penyajian data dengan cara yang jelas dan terperinci, sehingga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik data yang ada.

Lebih lanjut, Ghazali (2016) menjelaskan bahwa tujuan dari analisis deskriptif adalah untuk mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data secara sistematis agar informasi yang diperoleh dapat disajikan dengan lebih terstruktur dan informatif. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat menyajikan data dalam format yang mudah dipahami dan digunakan untuk

menggambarkan pola, kecenderungan, atau karakteristik dari data yang dianalisis, tanpa membuat generalisasi yang melampaui sampel penelitian.

Teknik Analisis Data Uji Kevalidan

Media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger* dinilai valid jika dinyatakan layak untuk diuji coba, baik dengan revisi maupun tanpa revisi, berdasarkan evaluasi oleh pakar media dan pakar materi. Analisis data kevalidan diaplikasikan melalui pengkonversian data kuantitatif dari data kualitatif, menerapkan lembar penilaian validasi seperti yang diusulkan oleh Sugiyono (2019).

Penilaian ini diikuti dengan perhitungan persentase, menggunakan rumus

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100\% \quad (1)$$

Di mana P adalah persentase, ΣX adalah banyaknya nilai yang didapat, dan ΣX_i merupakan jumlah nilai ideal. Hasil persentase ini kemudian dikonversi ke dalam kriteria validasi untuk menentukan tingkat validitas instrumen yang dipakai untuk penelitian. Proses konversi ini mengacu pada standar yang diadaptasi dari Arikunto (2019), yang memberikan pedoman tentang cara menilai dan mengklasifikasikan validitas instrumen berdasarkan hasil perhitungan persentase. Dengan demikian, tingkat validitas instrumen dapat diukur secara objektif untuk memastikan bahwa alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Teknik Analisis Data Uji Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger* dievaluasi melalui angket respons peserta didik, termasuk uji coba lapangan, umpan balik model, dan profil Pancasila, serta respons guru. Data kualitas yang dinilai oleh pakar media dan pakar materi diubah dari kualitatif menjadi kuantitatif mengikuti lembar penilaian Sugiyono (2019).

Langkah berikutnya adalah menentukan skor rata-rata (\bar{X}). Data dari angket ini dianalisis menggunakan skala lima berdasarkan Riyadi dan Parjono (2014). Pedoman interpretasi untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran adalah: Sangat Baik jika skor rata-rata lebih dari 3,4, Baik jika skor antara 2,8 dan 3,4, Cukup jika skor antara 2,2 dan 2,8, Kurang jika skor antara 1,6 dan 2,2, dan Sangat Kurang jika skor sama dengan atau kurang dari 1,6. Hasil dari analisis ini memberikan gambaran mengenai kepraktisan media pembelajaran yang diperluas.

Teknik Analisis Data Uji Keefektifan

Data yang dikumpulkan melalui angket uji keefektifan dimanfaatkan guna menilai apakah minat belajar siswa terjadi peningkatan. Data kualitatif dari lembar penilaian validasi

diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan kategori skor yang diadaptasi dari Sugiyono (2019).

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar. Uji N-Gain atau "*normalized gain*" adalah metode umum untuk menilai perubahan relatif minat belajar siswa sebelum dan setelah proses pembelajaran menerapkan bahan ajar berupa media pembelajaran yang dikembangkan. Skor N-Gain diproses dengan menggunakan rumus berikut:

$$N_{gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest} \quad (2)$$

Skor N-Gain berkisar antara -1 hingga 1, Kenaikan dilambangkan dengan nilai positif, dan nilai negatif mewakili nilai yang menurun. Kategori besarnya peningkatan diukur dengan kriteria Gain ternormalisasi sebagai berikut: skor N-Gain 0,70 hingga 1,00 dikategorikan sebagai Tinggi; skor 0,30 hingga di bawah 0,70 sebagai Sedang; skor di atas 0,00 hingga di bawah 0,30 sebagai Rendah; skor 0,00 menunjukkan tidak ada peningkatan; dan skor antara -1,00 hingga di bawah 0,00 menunjukkan penurunan. Tingkat keefektifan dihitung sebagai persentase dari skor N-Gain menggunakan rumus:

$$P = N_{gain} \times 100\% \quad (3)$$

Kriteria penentuan tingkat keefektifan adalah sebagai berikut: persentase di bawah 40% dikategorikan sebagai Tidak Efektif, 40% hingga 55% sebagai Kurang Efektif, 56% hingga 75% sebagai Cukup Efektif, dan di atas 76% sebagai Efektif.

PEMBAHASAN

Dengan menggunakan situs *website blogger* untuk Kelas X, penelitian ini berupaya untuk membuat media pembelajaran interaktif pada materi SPLDV yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa serta memenuhi standar kualitas dari segi validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Model ADDIE (*Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi*) yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan ini, untuk memastikan setiap langkah dalam proses pembuatan media pembelajaran dilakukan secara terstruktur dan menyeluruh.

Pada tahap *Analysis*, peneliti mengidentifikasi masalah dan melakukan pengembangan produk sesuai dengan sasaran berdasarkan silabus dan kurikulum. Observasi dan wawancara dengan guru serta siswa mengungkapkan perlunya metode interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Temuan awal menunjukkan adanya masalah dalam optimasi pembelajaran akibat kurangnya minat siswa terhadap matematika, sehingga dikembangkan media pembelajaran berbasis *website blogger* untuk materi SPLDV sebagai solusi.

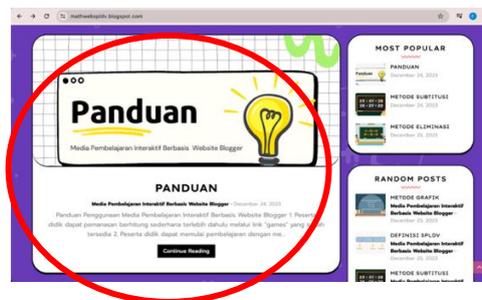
Tahap ini merupakan tahap perencanaan media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger*. Pada tahap ini dilakukan juga perancangan instrumen untuk mengukur kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger* yang dikembangkan.

Garis besar isi media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger* berisikan rancangan awal tentang isi konten dan materi. Media pembelajaran interaktif berbasis situs Blogger dibuat dengan menggunakan kerangka belajar interaktif, kerangka untuk membuat lebih baik media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger* sebagai berikut.

1) Beranda (Home)

(a) Pengumuman atau Berita Terbaru

Pengumuman atau berita terbaru adalah komponen krusial dari media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger*, karena berfungsi untuk menyampaikan informasi terkini dan relevan kepada siswa. Bagian ini memastikan bahwa siswa selalu mendapatkan pembaruan terbaru mengenai materi, jadwal, dan kegiatan yang bersinggungan dengan kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, terdapat informasi panduan yang disediakan di media pembelajaran interaktif, yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menggunakan platform tersebut dengan efektif. Panduan ini mencakup instruksi dan tips penting yang membantu siswa memahami cara mengakses dan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia, seperti yang ditunjukkan (O) pada Gambar 1. Dengan adanya panduan ini, diharapkan siswa dapat beradaptasi dengan cepat dan memaksimalkan pengalaman belajar mereka melalui media pembelajaran yang disediakan.



Gambar 1. Panduan Media Pembelajaran

(b) Navigasi Utama

Navigasi yang baik akan memudahkan pengguna untuk menjangkau informasi yang dicari serta dibutuhkan oleh siswa secara cepat dan efisien. Dalam penelitian ini, terdapat Navigasi berfungsi untuk mengaitkan tautan ke halaman-halaman penting seperti materi, tugas, kuis, dan kontak seperti ditunjukkan (O) pada Gambar 2.

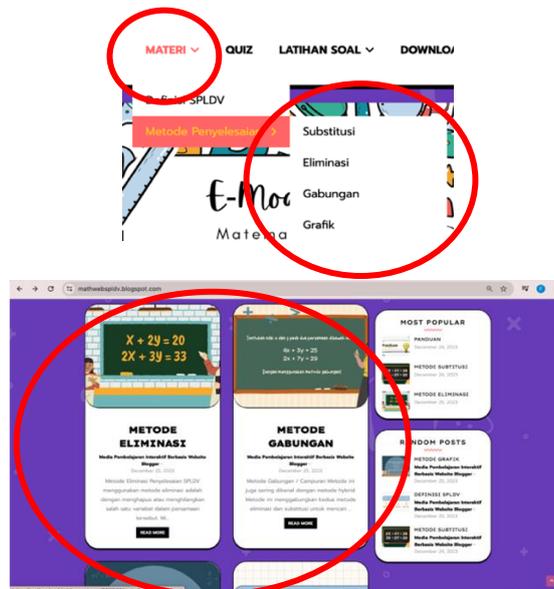


Gambar 2. Navigasi Utama

2) Materi Pembelajaran

(a) Daftar Materi

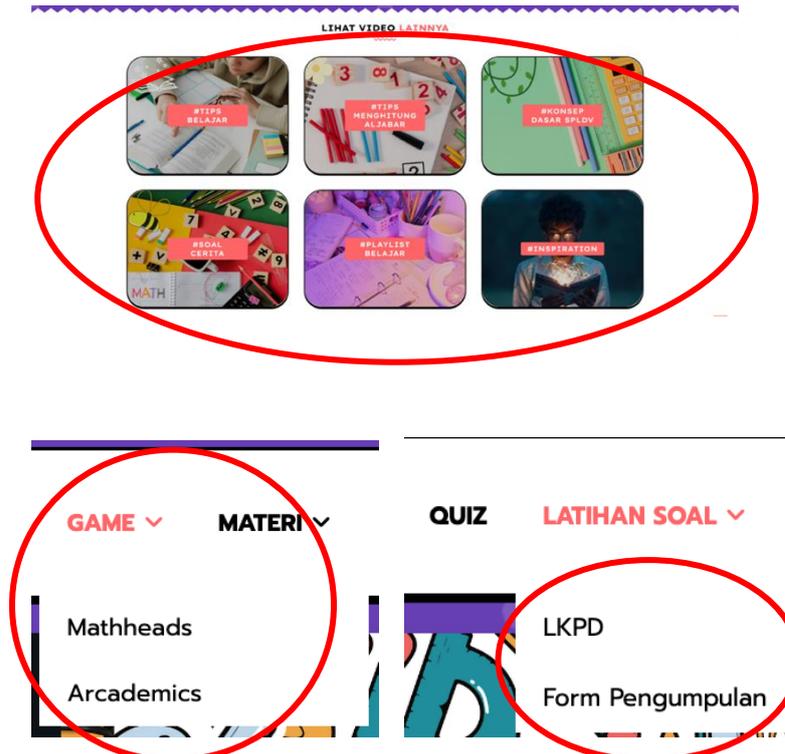
Daftar materi adalah komponen penting dalam media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger* karena menyediakan struktur yang terorganisir untuk semua konten pembelajaran. Dalam penelitian ini, terdapat daftar materi yang terstruktur, siswa dapat dengan mudah menemukan topik yang mereka butuhkan dan mengikuti jalur pembelajaran yang jelas seperti ditunjukkan (O) pada Gambar 3.



Gambar 3. Daftar Materi

(b) Konten Interaktif

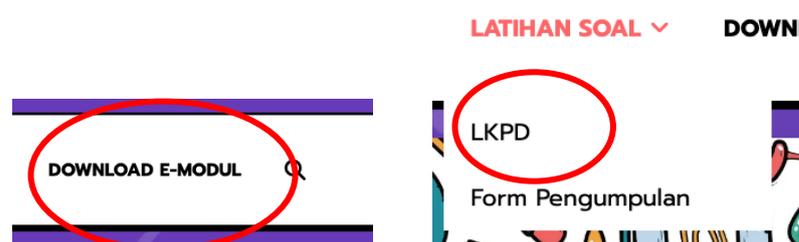
Siswa mendapatkan manfaat tambahan dari konten interaktif, yang tidak hanya membuat pembelajaran menyenangkan tetapi juga membantu mereka memahami konsep dengan lebih jelas. Dalam penelitian ini, berbagai konten interaktif disajikan, termasuk games, video pembelajaran, kuis, latihan soal, dan konten video lainnya. Seperti pada (O) pada Gambar 4, konten-konten ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi..



Gambar 4. Konten Interaktif

(c) *Downloadable Resources*

Downloadable resources memungkinkan siswa mengakses dan menyimpan materi belajar secara *offline*, seperti file PDF dan *E-Modul*, yang memberikan fleksibilitas dalam proses belajar di luar jaringan internet. Dalam penelitian ini, tersedia *E-Modul* dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat diunduh oleh siswa untuk mendukung pembelajaran mandiri. Seperti yang ditunjukkan (O) pada Gambar 5, siswa memiliki kemampuan untuk menggunakan materi-materi ini kapan saja mereka mau, berkat desainnya..



Gambar 5. Downloadable Resources E-Modul dan LKPD

3) Tugas dan Kuis

(a) Daftar Tugas

Daftar tugas berfungsi sebagai pusat informasi tentang tugas-tugas yang diberikan oleh guru untuk diselesaikan oleh siswa. Bagian ini sangat penting karena

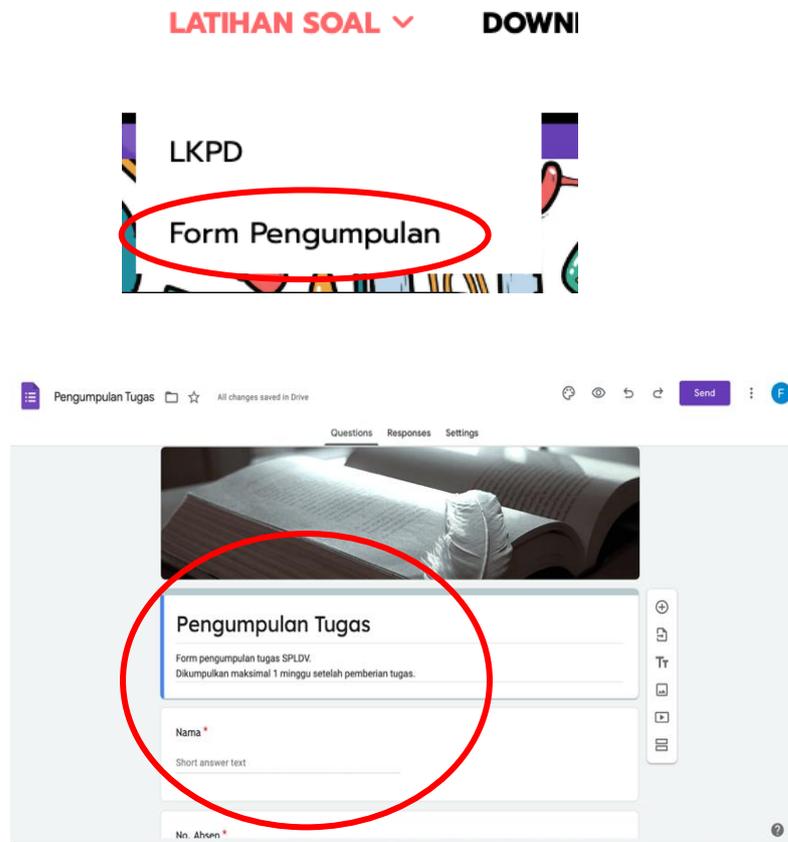
membantu siswa untuk tetap terorganisir, memahami harapan dan tenggat waktu dari setiap tugas. Pada penelitian ini menggunakan LKPD untuk tugas yang akan diberikan kepada siswa seperti ditunjukkan (O) pada Gambar 6.

The image shows a worksheet titled "SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV)". It features a light blue background with a grid pattern. At the top, there is a yellow lightbulb icon and the text "Ayo [Identifikasi Masalah]". Below this, there is a section titled "Diketahui:" followed by a blank space for writing. Underneath, there is a section titled "Ditanya:" followed by the instruction "Buatlah permasalahan dari di atas dalam bentuk variabel". Below this, there are two lines of text: "Harga 1 kg manggis =" and "Harga 1 kg Duku =". A large red circle is drawn around the "Ditanya:" section and the two lines of text below it.

Gambar 6. Daftar Tugas (LKPD)

(b) Formulir Pengumpulan Tugas

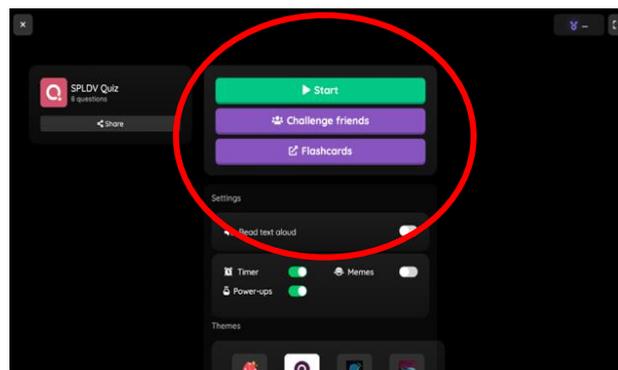
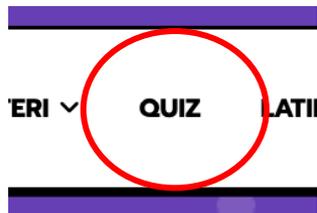
Formulir Pengumpulan Tugas berfungsi untuk mengatur dan mengelola pengumpulan tugas dari peserta pelatihan, siswa, atau karyawan. Tujuan utamanya adalah untuk menyederhanakan proses pengumpulan, penilaian, dan pelacakan tugas. Pada penelitian menggunakan *google form* untuk media pengumpulan tugasnya seperti ditunjukkan (O) pada Gambar 7.



Gambar 7. Formulir Pengumpulan Tugas

4) Kuis Interaktif

Kuis interaktif adalah alat yang digunakan untuk menguji pengetahuan, pemahaman, atau keterampilan seseorang dalam suatu subjek atau topik tertentu dengan cara yang lebih interaktif daripada kuis konvensional. Biasanya, kuis interaktif menggunakan teknologi digital untuk menyajikan pertanyaan, menerima jawaban, dan memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta. Pada penelitian kuis interaktif yang digunakan menggunakan Quizizz seperti ditunjukkan (O) pada Gambar 8.



Gambar 8. Kuis Interaktif

5) Forum Diskusi

Komentar dan respons dalam konteks sistem pendidikan adalah bagian penting dari interaksi antara guru dan siswa. Ini memberikan platform untuk berbagi gagasan, pertanyaan, tanggapan, dan umpan balik. Komentar dalam media pembelajaran interaktif ini menggunakan kolom komentar yang terdapat dalam *website blogger* tersebut seperti ditunjukkan (O) pada Gambar 9.



Gambar 9. Forum Diskusi

Kemudian, untuk instrumen penilaian dirancang untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dengan pilihan tanggapan “Sangat Baik”, “Baik”, “Kurang Baik”, dan “Tidak Baik” yang akan diminta kevalidannya oleh validator instrumen.

Pada tahap *Development*, media pembelajaran dikembangkan menggunakan platform seperti *Canva*, *Quizizz*, dan *YouTube*, dengan materi SPLDV sesuai Kurikulum Merdeka. Instrumen yang dirancang diuji dan divalidasi oleh dosen dan guru untuk memastikan kevalidan dan kelayakannya, mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, kegunaan, kebermanfaatan, dan kualitas desain.

Pada tahap *Implementation*, media ini diuji coba pada siswa kelas X BDP. Uji coba ini menghasilkan data untuk perbaikan dan modifikasi media, dengan tanggapan evaluatif dari siswa dan guru.

Pada tahap *Evaluation*, media dievaluasi berdasarkan saran dan masukan dari peserta didik serta guru, yang mengidentifikasi perbaikan yang diperlukan seperti penambahan fitur to-do list, video pembelajaran dengan pengajar, dan penggantian logo SPLDV. Hasil penilaian menampakkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan ini digolongkan pada kategori "Valid", "Praktis", dan "Efektif" demi melakukan peningkatan pada minat belajar siswa.

Terkait minat belajar siswa, pada awal penelitian diberikan angket minat belajar (sebagai pretest). Angket telah divalidasi oleh ahli. Angket terdiri dari 4 aspek utama yaitu aspek perasaan senang, aspek keterlibatan siswa, aspek ketertarikan, dan aspek perhatian siswa. Kemudian angket dinilai dengan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif dengan konversi skor sangat baik (sangat sesuai dengan indikator)=4, baik (sesuai dengan indikator)=3, cukup baik (cukup sesuai dengan indikator)=2, dan tidak baik=tidak sesuai dengan indikator = 1. Secara umum hasil penilaian angket minat belajar sebelum digunakan media dengan setelah digunakan media adalah meningkat. Saat sebelum penerapan media, dengan total responden sebanyak 41 orang didapatkan total nilai 1046, sedangkan setelah penerapan media didapatkan total nilai 1912.

Lebih spesifiknya, media ini dinilai valid dengan rata-rata penilaian keseluruhan sebesar 92,2% pada pakar materi dan 83,5% pada pakar media. Dari segi kepraktisan, uji coba lapangan menunjukkan bahwa siswa menilai media ini masuk pada klasifikasi "Baik" dengan nilai rata-rata 3,4, sementara itu guru menilai media ini "Sangat Baik" dengan nilai rata-rata 3,8. Sementara itu, penilaian *feedback* gelar model dan profil Pancasila oleh siswa menunjukkan klasifikasi "Baik" dengan nilai rata-rata 3,4 dan 3,3. Dalam hal keefektifan, uji N-Gain menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan persentase keefektifan sebesar 69%, tergolong "Cukup Efektif".

Penelitian dan teori-teori terdahulu menyatakan bahwa mengembangkan bahan ajar berupa media pembelajaran berbasis *website blogger* dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang telah diperoleh data kevalidannya dari penelitian ini. Hasil ini mendukung temuan bahwa media pembelajaran menggunakan situs *website blogger* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, meskipun masih terdapat ruang untuk perbaikan.

KESIMPULAN

Berikut ini dapat diambil kesimpulan dari analisis dan hasil penelitian terhadap pembuatan dan perancangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan *website blogger* pada materi SPLDV yang ditujukan untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas X.

1. Kualitas Media Pembelajaran

Bahan ajar berupa media interaktif yang berbasis pada *website blogger* yang dikembangkan untuk materi SPLDV telah berhasil memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berdasarkan penerapan model ADDIE, media ini telah dirancang, dikembangkan, dan diuji coba secara terstruktur, menunjukkan kualitas yang baik dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Deskripsi Kualitas Media Pembelajaran

a. Kevalidan

Media pembelajaran ini dinyatakan "Valid" berdasar pada perolehan nilai yang didapat dari para pakar pada bidang materi dan pakar pada bidang media. Hasil penilaian yang dilakukan oleh pakar materi mencatat nilai rata-rata sebesar 92,2%, sedangkan dari pakar media mencapai nilai rata-rata 83,5%. Temuan ini mendapatkan hasil bahwa baik konten maupun desain media telah memenuhi kriteria yang ada dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

b. Kepraktisan

Uji coba lapangan menunjukkan bahwa media ini praktis digunakan oleh siswa dan guru. Penilaian menunjukkan bahwa media ini dikategorikan sebagai "Baik" dengan rata-rata nilai 3,4 dari siswa dan 3,8 dari guru. *Feedback* gelar model dan profil pancasila juga mengonfirmasi kategori "Baik" dengan rata-rata tiap skor 3,4 dan 3,3.

c. Keefektifan

Berdasarkan uji keefektifan menggunakan metode N-Gain, media ini menunjukkan hasil "Cukup Efektif" dengan persentase keefektifan sebesar 69%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa dengan cukup baik.

Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berbasis *website blogger* pada materi SPLDV dinyatakan sebagai solusi yang valid, praktis, dan efektif. Dapat dirangkum dan ditemukan bahwa bahan ajar berupa media interaktif yang dikembangkan dapat mendorong minat belajar siswa Kelas X menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amaliah, A., Faujiah, A. N., Habsah, D., Suhaibah, E., & Zairah, Z. (2022). Analisis pemanfaatan media pembelajaran terhadap minat belajar matematika siswa, *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 191–195. Retrieved from <https://prospek.unram.ac.id/index.php/renjana/article/view/260>

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.

- Budiyono, B. (2020). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300-309. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Deviana, D. R. & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan media monopoli matematika pada materi peluang untuk siswa SMP. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 3(2), 114-131. <https://doi.org/1015642/jrpm.2018.3.2.114-131>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11. https://www.researchgate.net/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAA_N_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA
- Ghozali. (2016). Aplikasi analisis multivariete dengan program IBM SPSS. Semarang, Indonesia: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hanafi. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifica Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Herawati, S., Sumaji, & Ulya, H. (2021). Pengembangan media monopoli berbasis android untuk menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar siswa, *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Matematika, Sains, dan Teknologi*, 1, 118-125. Retrieved from <http://e-jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/SINAPMASAGI/article/view/18>
- Hidayat, F. & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Kustiawan, U. 2016. *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Malang, Indonesia: Penerbit Gunung Samudera.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPA SD. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311-319. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4454>
- Ramli, M. (2012). Media teknologi pembelajaran. Banjarmasin, Indonesia: IAIN Antasari Press.

- Retnawati, R. (2022). Pengembangan instrumen nilai kejujuran siswa pada pembelajaran ekonomi. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 8(2), 173–180. <https://doi.org/10.30738/wd.v8i2.5104>
- Rosinta, H., Wibowo, E. W., & Farhurohman, O. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif budaya lokal banten berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(1), 13–24. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i1.593>
- Rustandi, A., Asyiril, & Hikma, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X sekolah menengah kejuruan teknologi informasi Airlangga. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 2(4), 1271–1280. <https://doi.org/10.33758/mbi.v15i2.880>
- Sartono. (2016). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran alternatif di sekolah. *Transformatika*, 12(1), 121-134. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/197182-ID-pemanfaatan-blog-sebagai-media-pembelaja.pdf>
- Sugiyati (2016). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, 1(2), 228-242. Retrieved from <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jppp/article/view/1259/481>
- Shavab, O. A. K. & Gurdjita, G. (2017). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis calon guru sejarah. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 10-19. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2883>