

Rancang Bangun Media Pembelajaran Menggunakan Wix aada Mata Pelajaran Pengendali Sistem Robotik

Kevin Erian Putra^{1*}, Putra Jaya²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP, Air Tawar Padang, Indonesia

*Corresponding author e-mail : kevinputra1305@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan sumber belajar berbasis web menggunakan Wix yang didalamnya terintegrasi video yang telah dipilah menjadi bagian yang diperlukan dalam belajar mengajar tentang Mata Pelajaran Pengendali Sistem Robotik. Metode *Four D* digunakan dalam perancangan ini meliputi *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Pengukuran data validitas menggunakan angket yang berisikan aspek konten dan aspek tampilan. Pengukuran validitas melibatkan ahli media, ahli materi, dan pengguna. Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai validitas dari ahli media dan ahli materi sebesar 93% dan 88%. Angka ini dapat diidentifikasi dalam kategori “sangat valid”. Uji kepraktisan dari pengguna diperoleh nilai sebesar 91,26% yang dikategorikan dalam kelompok “sangat praktis”. Kedua hasil uji menunjukkan Rancang Bangun Media Pembelajaran menggunakan wix pada mata pelajaran Pengendali Sistem Robotik layak digunakan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Pengendali Sistem Robotik , Wix , *Four D* , Validasi

ABSTRACT

This design intend to produce web-based learning resources using Wix in which integrated videos that have been sorted into the parts needed in teaching and learning about Robotic System Control Subjects. The Four D method used in this design includes Define, Design, Development, and Dissemination. Measurement of validity data using a questionnaire containing content aspects and display aspects. Validity measurement involves media experts, material experts, and users. Based on the test results, the validity value of the media experts and material experts was 93% and 88%. This figure can be identified in the "very valid" category. The practicality test from users obtained a value of 91.26% which was categorized in the "very practical" group. Both test results show that the Learning Media Design using Wix in the subject of Robotic System Control is feasible to use.

Keywords: Learning Media , Robotic System Controller, Wix , *Four D*, Validation

I. PENDAHULUAN

Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi wix telah dibuat oleh Restia Rahmawati [1] dan Suanah [2]. Keduanya membahas tentang pembuatan media menggunakan wix sebagai sumber belajar yang memberikan pengalaman belajar tentang interaktif dalam bentuk *image* yang berkaitan dengan dimensi ruang. Pembuatan media ini membahas tentang perancangan media pembelajaran menggunakan wix yang didalamnya terintegrasi video yang telah dipilah menjadi bagian yang diperlukan dalam belajar mengajar pada mata pelajaran Pengendali Sistem Robotik.

Kasus pandemi *Covid-19* yang meluas ke seluruh dunia termasuk Indonesia, mengakibatkan berbagai perubahan dalam kehidupan sehari-hari terutama pada pendidikan. Pemerintah telah memberikan kesempatan kepada lembaga pendidikan untuk melakukan praktik pembelajaran dengan menggunakan sistem online dan offline sehingga peserta didik dibagi menjadi dua kelompok belajar, yaitu 50% siswa belajar di rumah dan 50% di sekolah [3]. Kemajuan teknologi di era globalisasi telah memberikan kemudahan dalam pemanfaatan teknologi pada proses belajar mengajar. Pandemi *Covid-19* mengharuskan siswa untuk menjalani proses penyesuaian diri menghadapi perubahan gaya

belajar yang disesuaikan dengan peran penting teknologi dalam penyajian materi. Siswa secara bertahap mulai belajar bagaimana menggunakan teknologi komunikasi untuk pembelajaran online dengan guru [4].

Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk melaksanakan proses belajar mengajar, terutama dalam kondisi pandemi karena semakin diperlukan untuk mengatasi berbagai masalah, seperti keterbatasan ruang, waktu, dan sumber daya. [1]. Media berarti teks, grafik, musik, dan video adalah contoh dari media yang dapat digunakan dalam penyampaian suatu pesan atau informasi. Kata media berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti perantara atau transmisi komunikasi dari pengirim ke penerima yang dituju [5].

Inovasi teknologi yang ada sebagai media pembelajaran daring salah satunya adalah *google classroom*. Aplikasi *Google Classroom* berguna sebagai bentuk manajemen pembelajaran untuk institusi pendidikan dengan tujuan merampingkan produksi, distribusi, dan evaluasi tugas secara online. [6]. Fasilitas yang dimiliki *Google Classroom* adalah *mobile friendly* dimana guru dan siswa dapat mengakses aplikasi dimana saja dengan mudah. Selain *Mobile friendly*, *google classroom* juga dapat mengelola tugas dengan baik karena pada platform ini memiliki beberapa fitur yang memudahkan guru untuk membuat dan menampilkan tugas yang telah dibuat.

Kompetensi mata pelajaran Pengendali Sistem Robotik membutuhkan video sebagai materi ajar yang akan digunakan. Dalam pembelajaran dengan menggunakan video telah banyak ditemukan pada aplikasi *youtube*. Guru dapat memanfaatkan video tersebut dengan menggunakan link yang tersedia. Kemudian dengan menggunakan aplikasi lain seperti *whatsapp*, guru dapat memilah video utuh yang terdapat pada *youtube* menjadi bagian yang dibutuhkan terhadap pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi materi ajar. Sistem ini tidak didukung oleh *google classroom* dikarenakan tidak terdapat fasilitas untuk menampilkan video yang telah dipilah-pilah menjadi bagian yang dibutuhkan.

Keterbatasan fasilitas yang dimiliki pada *google classroom* yang dapat menampilkan video sesuai kebutuhan, maka dirancang media berbasis *web multiplatform*. Pembelajaran melalui media berbasis *web* menawarkan banyak manfaat, antara lain kemampuan siswa untuk mempelajari materi tanpa bimbingan guru untuk memenuhi kompetensi. Siswa dapat membaca bahan ajar pada media yang dapat diakses dimanapun selama mempunyai koneksi

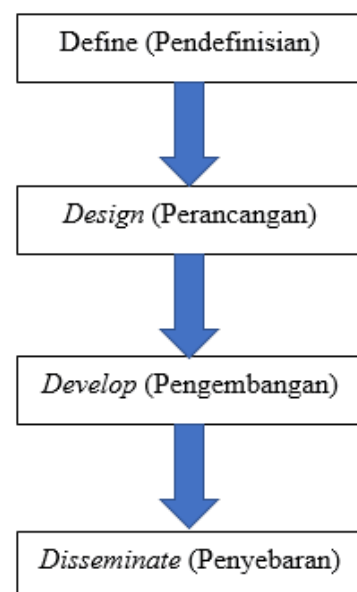
internet. Media pembelajaran berbasis *web* terdapat fasilitas latihan-latihan soal yang berguna untuk melatih kemampuan siswa.

Aplikasi yang digunakan sebagai perancangan media pembelajaran adalah *wix*. Aplikasi *wix* dipakai karena banyak digunakan oleh orang dalam mengembangkan bisnis dan *event* tak terkecuali dalam hal pembelajaran. Aplikasi *wix* adalah *platform* perancangan *web* berbasis *cloud* yang memungkinkan pengguna membuat halaman *web HTML* dengan *drag* dan *drop* desain yang sudah dibuat sebelumnya. Pengguna dapat menambahkan aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Beragam fitur yang dapat digunakan secara gratis yang dapat digunakan dengan mudah dengan hanya *copy* dan *paste* konten yang akan dibuat. Media berbasis *web* memiliki beberapa manfaat, antara lain dapat memberikan kesempatan terhadap siswa untuk memperoleh informasi secara mandiri atau memilih materi yang akan dipelajari yang tersedia pada media pembelajaran. Selama memiliki akses ke jaringan internet, siswa dan guru dapat belajar dimanapun mereka berada [2]. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan *web multiplatform* yang layak dan praktis dalam mendukung dan mengintegrasikan video yang telah dipilah menjadi bagian yang diperlukan dalam belajar mengajar.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini adalah model perancangan *Four D (Define, Design, Development, and Dissemination)* [7] yang ditampilkan pada gambar 1.

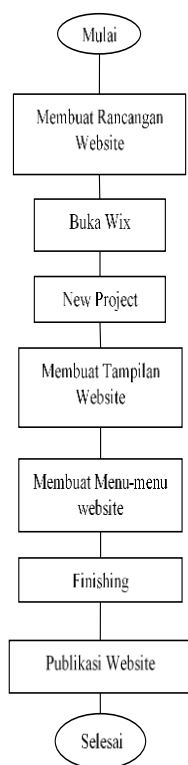


Gambar 1. Alur metode pengembangan 4D

Berdasarkan gambar 1 prosedur perancangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wix* pada mata pelajaran pengendali sistem robotik yang

dilakukan memiliki 4 tahapan. Tahap Pertama merupakan *define* (Pendefinisian) dengan mendefinisikan permasalahan dan juga solusi dari permasalahan tersebut.

Tahap kedua yaitu *design* (Perancangan) yang dimulai dengan mendesain media yang akan dibuat berdasarkan hasil analisis untuk menunjang proses pembelajaran, maka dirancang media pembelajaran berbasis *web* sehingga mampu untuk mengembangkan tujuan instruksional, dan analisis tugas yang sesuai dengan media yang akan dihasilkan. Pada tahapan ini mulai dirancang media mulai dari pemilihan bentuk tampilan *website*, mendesain dan merancang *website*, dan mempersiapkan materi-materi atau instrumen pembelajaran yang terdapat dalam menu *website* yang telah dirancang. Perancangan *web* dilakukan dengan membuat *flowchart* untuk menunjukkan alur di dalam prosedur *web* pembelajaran secara logika seperti yang ditampilkan pada gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Perancangan Media Pembelajaran

Tahapan ketiga yaitu *development* (pengembangan) untuk memperoleh produk yang lebih dari media sebelumnya, dimana ada beberapa tahapan yaitu: (1) Pengembangan produk yang merupakan proses pembuatan dari tahapan desain menjadi nyata. Dalam tahapan ini memuat kegiatan memilih dan membuat fitur dalam *website* seperti menu *website*, tampilan *website*, fitur yang tersedia pada *website*, dan isi dari *website* yang merupakan materi pembelajaran Pengendali Sistem Robotik. (2)

selanjutnya adalah kinerja dari *website* yang telah dibuat. *Website* yang telah dibuat diuji coba apakah sudah sesuai dan dilanjutkan ke validasi yang dilakukan oleh para ahli. (3) selanjutnya adalah validasi sejauh mana kelayakan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *wix* ini bisa dipakai. Uji validasi merupakan kegiatan penilaian akan kesesuaian perancangan media dengan desain pembuatannya dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pengujian bisa dilaksanakan dengan melakukan penyebaran instrumen angket kepada para validator yang merupakan ahli media dan ahli materi. (4) tahapan terakhir pada *development* merupakan langkah perbaikan *web* yang dikenal sebagai revisi yang didasarkan atas saran dan masukan validator dan dikumpulkan selama tahap validasi media. Validator dari ahli media dan ahli materi yang dibutuhkan dicantumkan pada tabel 1.

Tabel 1. Validator media pembelajaran

No	Nama Validator	Bidang Keahlian
1	Validator 1	Dosen Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
2	Validator 2	Dosen Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang
3	Validator 3	Guru Mata Pelajaran SMKN 2 Payakumbuh
4	Validator 4	Guru Mata Pelajaran SMKN 2 Payakumbuh

Tahap keempat yaitu *dissemination* (penyebaran) untuk menyebarkan produk yang telah dibuat dan kemudian dilakukan pengujian kepada pengguna. Kegiatan pengujian kepada pengguna (praktikalitas) merupakan kegiatan dengan memperlihatkan media pembelajaran yang dihasilkan kepada pengguna dengan tujuan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran oleh pengguna. Pengujian dilakukan kepada siswa Jurusan Teknik Elektronika Industri kelas XI dengan jumlah responden sebanyak 19 siswa di SMK Negeri 2 Payakumbuh.

Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian menunjukkan layak tidaknya instrumen itu digunakan. Validitas instrumen berkaitan dengan seberapa akurat pengukuran menangkap materi pelajaran, sedangkan reliabilitas berkaitan dengan seberapa banyak suatu pengukuran dapat diandalkan karena konsistensinya. Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian menunjukkan layak tidaknya instrumen itu digunakan.

Validitas instrumen berkaitan dengan sejauh mana alat ukur tersebut mengukur apa yang akan diukur. Se jauh mana suatu pengukuran dapat diyakini karena konsistensinya disebut sebagai reliabilitas. Instrumen dikatakan valid bila mengungkapkan data dari variabel dengan benar dan tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya. Ketika suatu instrumen dapat memberikan hasil yang konsisten, maka instrumen tersebut dikatakan reliabel [8].

Instrumen bisa disebut valid ketika bisa menampilkan hasil data dari variabel secara tepat dan tidak menyimpang dengan validitas instrumen yang dapat dibuktikan dengan beberapa bukti. Apabila masih terdapat kekurangan pada konstruksi instrumen, maka dilakukan revisi kembali setelah dilakukan pemeriksaan oleh ahli yang merupakan validator. Instrumen validitas menggunakan angket penilaian kelayakan dari ahli media dan ahli materi terhadap hasil *web* media menggunakan *wix* yang telah dibuat. Di dalam penilaian terdiri dari 5 kriteria yang dicantumkan pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Instrumen Validator

No	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
1	1	Sangat Tidak Baik
2	2	Tidak Baik
3	3	Kurang Baik (KB)
4	4	Baik
5	5	Sangat Baik (SB)

Source : [9]

Penilaian validasi terhadap masing-masing pernyataan dianalisa dengan menggunakan rumus sebagai berikut [10]:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor yang di dapat : Hasil keseluruhan jawaban responden
Skor yang diharapkan : Skor maksimum

Kriteria kategori validitas yang diperoleh dicantumkan pada tabel 3.

Tabel 3. Kategori Validasi

No	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
1	75,01% - 100%	Sangat Valid
2	50,01% - 75,00%	Cukup Valid

No	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
3	25,01% - 50%	Tidak Valid
4	0% - 25%	Sangat Tidak Valid

Source : [11]

Selanjutnya pengujian praktikalitas dengan memberikan kuesioner pengguna terhadap media pembelajaran *web* yang digunakan selama proses belajar mengajar. Tujuan angket adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Instrumen angket untuk pengguna ditujukan kepada siswa kelas XI Teknik Elektronika Industri SMK Negeri 2 Payakumbuh. Di dalam pemberian skor terdiri dari 5 kriteria yang dicantumkan pada tabel 4.

Tabel 4. Kriteria Pemberian Skor Praktikalitas

No	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
1	1	Sangat Tidak Baik
2	2	Tidak Baik
3	3	Kurang Baik (KB)
4	4	Baik
5	5	Sangat Baik (SB)

Source : [9]

Untuk mendapatkan skor rata-rata dilakukan dengan menjumlahkan hasil yang didapat dari tiap indikator. Pemberian nilai uji praktikalitas dengan rumus [12]:

$$\text{Nilai Praktikalitas (NA)} = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NA : Nilai Akhir
R : Skor mentah yang diperoleh
SM : Skor maksimum

Kriteria kategori praktikalitas yang diperoleh dicantumkan pada tabel 5.

Tabel 5. Kategori Praktikalitas

No	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
1	75,01% - 100%	Sangat Praktis
2	50,01% - 75,00%	Cukup Praktis
3	25,01% - 50%	Tidak Praktis
4	0% - 25%	Sangat Tidak Praktis

Source : [11]

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

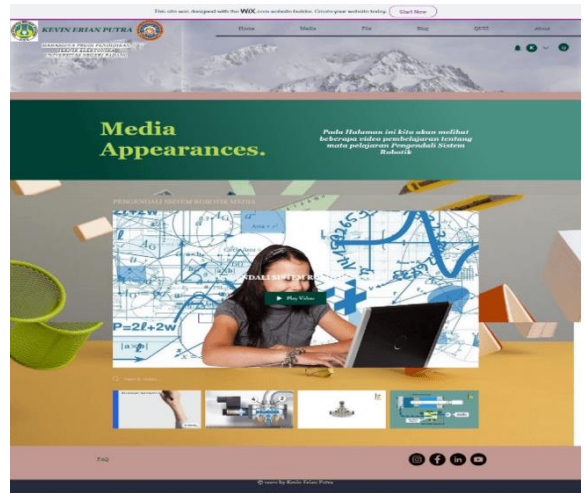
Setelah pengamatan selesai dilakukan, *web* media pembelajaran *multiplatform* mampu menunjang proses pembelajaran. Untuk itu media pembelajaran menggunakan *wix* dapat digunakan sebagai sumber mengajar mata pelajaran Pengendali Sistem Robotik kelas XI. Setelah perancangan dan pembuatan selesai maka platform akan dipublish *diwebsite* dalam bentuk *link website* yang dapat diakses dan ditampilkan saat pelaksanaan proses belajar mengajar. Media Pembelajaran *web* yang dihasilkan memiliki tampilan halaman dan fitur yang diperlukan sebagai sumber belajar mengajar.

Pada halaman *Home* berisi pengenalan *web* pembelajaran. Disini memuat gambar dan beberapa akses cepat yang dapat langsung ke halaman lainnya dengan mudah. Halaman *Home* seperti pada gambar 3 didesain agar pengguna nyaman dan mau menggunakan media pembelajaran *website*.



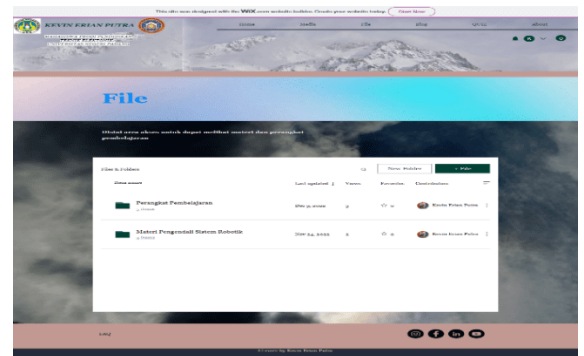
Gambar 3. Halaman Home

Selanjutnya halaman Media seperti pada gambar 4 memuat video pembelajaran yang bisa diakses oleh pengguna (siswa dan guru). Video pembelajaran disediakan juga fitur komentar yang berguna jika ada pertanyaan yang ingin ditanyakan, yang tentunya untuk bisa berkomentar pada *web* ini untuk *login* terlebih dahulu.



Gambar 4. Halaman Media

Pada halaman *File* seperti pada gambar 5 menampilkan folder yang berisi perangkat pembelajaran dan juga materi dalam bentuk PDF dan *powerpoint* yang berguna sebagai penunjang proses pembelajaran.



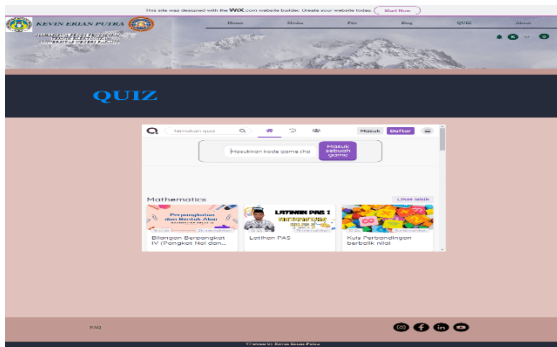
Gambar 5. Halaman File

Pada halaman *Blog* seperti pada gambar 6 berisi materi pada tiap-tiap kompetensi dasar yang dipakai pada media pembelajaran *website* ini. Disini ditampilkan empat blog yang masing-masing merupakan materi dari tiap kompetensi dasar yang digunakan. Kompetensi dasar (KD) yang dipakai adalah KD 3.1, KD 3.2, KD 3.3, dan KD 3.4.



Gambar 6. Halaman Blog

Pada halaman Quiz seperti pada gambar 7 merupakan tempat siswa untuk melatih kemampuannya terkait materi ajar yang telah di pelajari sebelumnya. Untuk quiz memakai *platform* quizzizz.com sebagai wadah untuk memuat soal yang dibuat. Setelah soal kuis selesai dibuat, lalu ditautkan pada media pembelajaran *website* yang dicantumkan pada halaman quiz.



Gambar 7. Halaman Quiz

Pada halaman *About* seperti pada gambar 8 berisi tentang perancang (*web developer*) media pembelajaran *website* yang telah dihasilkan, dimulai dari pendidikan yang ditempuh sampai keahlian yang dimiliki oleh perancang media pembelajaran ini.



Gambar 8. Halaman About

Rancang bangun media pembelajaran menggunakan *wix* pada mata pelajaran pengendali sistem robotik dilakukan validasi oleh ahli bertujuan untuk menentukan tingkat kevalidan dari media yang telah dihasilkan. Uji validasi dalam pembuatan media ini menyertakan 4 orang ahli, yaitu 2 ahli media dan 2 ahli materi yang masing masing melibatkan dosen dan guru. Hasil validasi membuahkan penilaian, komentar, dan saran yang dapat digunakan untuk perbaikan *website* sebelum diujikan pada pengguna akhir, yaitu siswa kelas XI Teknik Elektronika Industri.

Pengujian dari ahli media melibatkan dosen Departemen Teknik Elektronika sebagai validator ahli media 1 dan guru SMK Negeri 2 Payakumbuh sebagai validator ahli media 2. Hasil pengujian oleh ahli media dicantumkan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Data Validasi Ahli Media

No	Pertanyaan	V1	V2
1	Kombinasi warna pada media pembelajaran	4	4
2	Ketepatan pemilihan gambar yang disajikan	4	4
3	Ikon atau tombol yang memudahkan dalam pemakaian media pembelajaran	5	5
4	Web Pembelajaran dapat digunakan di semua perangkat	5	5
5	Ukuran huruf yang digunakan jelas dan dapat dibaca	5	5
6	Ketepatan pemilihan warna huruf jelas dan dapat menarik	5	4
7	Tampilan web pembelajaran	4	5

No	Pertanyaan	VI	V2
	memudahkan dalam menentukan kegiatan yang dilakukan		
8	Kejelasan menu dan materi dalam web pembelajaran yang disajikan	5	4
9	Kemudahan dalam menggunakan web pembelajaran	5	5
10	Web pembelajaran ini memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar terutama pada mata pelajaran Pengendali Sistem Robotik	5	5

Menurut hasil penilaian yang didapat dari ahli media, penilaian validator 1 memperoleh skor 47 dari 10 indikator, dengan skor maksimal 50. Bila hasil dijumlahkan, media pembelajaran memperoleh hasil 94% yang dikategorikan "sangat valid" pada tabel 3. Validator 2 memperoleh skor 46 dari skor maksimal 50. Apabila dihitung dengan menggunakan persentase, media pembelajaran memperoleh hasil 92% yang diidentikkan pada tabel 3 yang dikategorikan "sangat valid".

Nilai akhir persentase kedua validator dari ahli media adalah 93%, yang tercantum dalam tabel 3 dan dicatat sebagai "sangat valid". Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar web sebagai media pembelajaran sudah layak digunakan.

Pengujian dari ahli materi melibatkan dosen Departemen Teknik Elektronika sebagai validator ahli materi 1 dan guru SMK Negeri 2 Payakumbuh sebagai validator ahli materi 2. Hasil pengujian oleh ahli materi dicantumkan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Data Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	VI	V2
1	Kelengkapan materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD	4	5
2	Keluasan materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD	4	5
3	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD	4	4
4	Keakuratan konsep dan definisi saat menyampaikan materi sesuai dengan silabus	4	5
5	Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam	4	4

No	Pertanyaan	VI	V2
	materi sesuai dengan silabus		
6	Keakuratan gambar dan video pembelajaran pada materi mudah dipahami siswa	4	5
7	Keakuratan istilah yang digunakan sesuai dengan materi dan dapat dipahami siswa	4	5
8	Kuis yang ada dalam web pembelajaran mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4	5
9	Hasil pengerjaan atau skor dapat dilihat setelah pengerjaan soal dapat meningkatkan minat belajar siswa	4	5
10	Penggunaan web pembelajaran menciptakan kemampuan peserta didik untuk aktif pada pembelajaran	4	5

Menurut hasil penilaian yang didapat dari ahli materi, penilaian validator 1 memperoleh skor 40 dari 10 indikator dengan skor maksimum 50. Bila hasil dijumlahkan, materi pada media pembelajaran memperoleh hasil 80% yang dikategorikan "sangat valid" pada tabel 3. Validator 2 memperoleh skor 48 dari skor maksimum 50. Apabila dihitung dengan menggunakan persentase, materi pada media pembelajaran mendapat hasil 96% yang tergolong dinyatakan "sangat valid" pada tabel 3.

Hasil akhir persentase dari kedua validator dari ahli materi adalah 88%, yang tercantum pada tabel 3 dan dicatat sebagai "sangat valid". Hasil tersebut menyatakan materi di dalam media berbasis web sudah layak digunakan.

Setelah dilakukannya uji validasi media pembelajaran, didapatkan saran dan komentar dari materi pelajaran dan media agar mengetahui kekurangan dari media pembelajaran ini. Penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat berdasarkan masukan dan nasihat yang disampaikan oleh validator ahli media dan ahli materi.

Selesai dilakukan revisi akan menjadi tahap akhir dari web media pembelajaran yang selanjutnya akan diuji coba kepada siswa. Pengujian dilakukan dengan tanggapan dari siswa kelas XI TEI. Siswa diharuskan menggunakan media yang telah dibuat,

kemudian siswa menanggapi penggunaan media tersebut.

Hasil yang didapat merupakan penilaian pengguna oleh siswa, berupa angket sebanyak 10 indikator dengan 5 pilihan pernyataan. Hasil uji pengguna dicantumkan pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Pengguna Oleh Siswa

Pengguna	Skor	Skor Maks
1	43	50
2	43	50
3	48	50
4	49	50
5	48	50
6	44	50
7	46	50
8	50	50
9	45	50
10	46	50
11	42	50
12	37	50
13	44	50
14	50	50
15	48	50
16	47	50
17	46	50
18	46	50
19	45	50

Berdasarkan tanggapan pengguna pada tabel 8, didapatkan total skor yang didapat adalah 867 dengan total skor maksimum sebesar 950. Nilai akhir dari praktikalitas ini adalah 91,26% yang diidentikkan dengan tabel 5 sehingga dikategorikan “sangat praktis”.

Data yang didapatkan dari uji validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji kelayakan media oleh pengguna yang ditujukan kepada siswa dapat diinterpretasi bahwa rancang bangun media pembelajaran menggunakan *wix* layak dan praktis untuk digunakan pada mata pelajaran pengendalian sistem robotik. Sehingga media pembelajaran ini sangat layak dipergunakan sebagai media yang mempermudah siswa belajar dimanapun baik di sekolah maupun di rumah serta mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Perancangan media pembelajaran menggunakan *wix* pada mata pelajaran Pengendalian Sistem Robotik telah dihasilkan. Media ini berdasarkan hasil uji validitas dari ahli media, ahli materi, dan uji

praktikalitas telah diperoleh hasil tingkat kelayakan 93 %, 88 %, dan 91,26 %. Hasil uji ini menunjukkan media yang telah dihasilkan layak dan praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahmawati, R., Achdiani, Y., & Handayani, M. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Wix Pada Mata Pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati Di Smkn 2 Cilaku Cianjur. *Edufortech*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/edufortech.v6i2.39293>
- [2] Suanah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V. *Proceedings of The ICECRS*, 2(1), 243–252. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2412>
- [3] Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 109–119. <https://doi.org/10.22437/Bio.V6i2.9759>
- [4] Mukharomah, C.F., Fitri, A.A., Nugraha, A. S., Zidan, F., Amanda, F. O., Sari, M. P., & Azizah, N. N. (2020). Adaptasi Siswa Sma N 1 Surakarta Dalam Pembelajaran Geografi Di Tengah Wabah Covid-19. *IJTIMAYA: Journal of Social Science Teaching*, 4(2), 86. <https://doi.org/10.21043/ji.v4i2.7794>
- [5] Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif; Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- [6] Wicaksono, M. D. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii. *Inspirasi (Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial)*, 17(1).
- [7] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- [8] Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [9] Rahma, Arina Rezka, dkk. 2021. *Pengembangan Metode Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemic Covid-19 Melalui Virtual Learning Dalam Optimalisasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- [10] Ernawati, Iis dan Totok Sukardiyono. 2017. *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. *Jurnal UN*, 2(2), 205-210.
- [11] Sulianta, Feri. 2020. *Menciptakan Produk Pendidikan Menggunakan Metode R&D Disertai Langkah Demi Langkah Pengembangan Model Pembelajaran Literasi Digital*. Google Scholer: Ebook

- [12] Putra, Rizki Pernanda dan Hendra Syarifuddin. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. 3(2), 264-270.