



E-learning Persamaan Linear Satu Variabel Berbasis Web-Wix

Istiqomah¹, Fitria Sulistyowati^{2*}, Ega Sri Lestari³

^{1, 2, 3} Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

*Corresponding Author: fitria.sulistyowati@ustjogja.ac.id

Submitted: 09-10-2022

Revised: 07-02-2023

Accepted: 22-02-2023

Published: 20-06-2023

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-learning berbasis web wix pada materi Persamaan Linear Satu Variabel yang layak digunakan. Pelaksanaan penelitian mengacu pada model ADDIE, yaitu dengan tahapan: analisis, desain, pengembangan produk, penerapan dan evaluasi. Uji kelayakan e-learning terbatas pada respon siswa terhadap e-learning yang dikembangkan. Subjek uji coba respon e-learning adalah 32 siswa kelas VII SMP. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket, dan dianalisis secara statistik deskriptif. Produk penelitian ini adalah e-learning dengan link <https://classmathjhs.wixsite.com/my-site>. Kelayakan e-learning diperoleh dari masukan dan penilaian ahli media, ahli materi, dan respon siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa: (1) ahli media memperoleh skor rata-rata 3,7 yang terkategori Sangat Baik, (2) ahli materi memperoleh rata-rata 3,9 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Pada tahap uji coba e-learning hasil respon siswa memperoleh rata-rata persentase 78,25% termasuk dalam kategori Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa e-learning berbasis web wix pada materi PLSV yang dikembangkan layak untuk diujicobakan pada pembelajaran dengan skala lebih luas.

Kata Kunci : *e-learning*; PLSV; Web Wix

ABSTRACT

This research aims to develop e-learning based on the Web Wix on discussion of linear equation that is feasible to use. The research implementation refers to the ADDIE model, with the following stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The e-learning validity test is limited to student responses to the developed e-learning. Subjects for student responses were 32 junior high school students in grade VII. Data collection techniques used were observation, interviews, and questionnaires, which were analyzed statistically-descriptively. The result of this development is an e-learning product that can be accessed via the link <https://classmathjhs.wixsite.com/my-site>. The validity of e-learning is obtained from comments and assessments of media experts, materials, and student responses. The validation results show that: (1) media experts get an average score of 3.7 which is categorized as Very Good, and (2) material experts get an average of 3.9 which is included in the Very Good category. Student responses to e-learning showed an average percentage of 78.25% included in the Valid category. These results indicate that the e-learning PLSV based on Web Wix is feasible to be tested on a wider scale learning.

Keywords: e-learning; PLSV; Web Wix

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mendorong perubahan paradigma masyarakat untuk mencari dan memperoleh informasi tidak hanya terfokus pada media cetak, radio, televisi

melainkan sudah mulai merambah pada dunia maya (internet). Keadaan ini tentunya memengaruhi berbagai bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Hasil survei pendidikan pada tahun 2021 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa lebih dari 90% siswa sekolah dasar maupun menengah aktif menggunakan telepon seluler dan komputer, selain itu terdapat 77,42% siswa berumur 5-24 tahun yang secara aktif mengakses internet (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2021). Temuan ini menggambarkan tingkat penggunaan teknologi oleh siswa di Indonesia sangat tinggi. Oleh karena itu, guru maupun instansi pendidikan perlu mengembangkan pendidikan di Indonesia melalui pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Ada berbagai teknologi yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, salah satunya e-learning. E-learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi jaringan informasi dan komunikasi seperti aplikasi, internet, dan elektronik/perangkat multimedia (Istiqomah & Sulistyowati, 2021; Permana et al., 2019; Susilo et al., 2019; Zain et al., 2015). E-learning memiliki berbagai kelebihan, diantaranya dapat memberikan kesempatan belajar bagi individu dengan mandiri (Moore et al., 2011). Hal ini sejalan dengan prinsip dasar pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa (Kemdikbud, 2021). Pembelajaran menggunakan e-learning dapat dikatakan pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka karena mampu memunculkan kemandirian belajar siswa.

Perubahan pembelajaran pasca pandemi Covid-19 membuat guru dan siswa perlu beradaptasi kembali, setelah hampir tiga tahun melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas. Hal ini tentunya tidak bisa dilakukan secara mendadak tanpa ada rencana yang matang, atau dapat dikatakan saat ini pembelajaran berada dalam masa transisi. Terdapat beberapa pembelajaran yang efektif diterapkan dalam masa transisi ini, diantaranya *blended learning*, hybrid learning dan pembelajaran memanfaatkan TIK (Arsy & Dermawan, 2022; Elpana et al., 2022; Sagala et al., 2022). Selain itu, hasil survei BPS yang menunjukkan aktifnya siswa jenjang dasar dan menengah dalam menggunakan telepon seluler dan internet mengharuskan guru melakukan inovasi pembelajaran untuk mendukung pembelajaran masa transisi (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2021). E-learning dapat dipilih guru sebagai inovasi pembelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran di masa transisi pasca pandemi Covid-19.

Permasalahannya, tidak semua guru dapat melibatkan teknologi dalam pembelajaran. Dalam wawancara terhadap guru matematika di salah satu SMP di Yogyakarta, didapatkan bahwa guru tersebut belum pernah melibatkan teknologi dalam pembelajaran matematika khususnya e-learning, dikarenakan guru belum bisa membuat e-learning dan terbatas melalui Whatsapp saat pembelajaran daring. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa mayoritas siswa kesulitan dalam memahami materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) maupun menyelesaikan soal atau tes terkait PLSV sehingga guru perlu melakukan pengulangan dalam menjelaskan materi kepada siswa. Hal ini tentunya mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan tidak efisien sehingga perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya e-learning sebagai pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan dapat diakses tanpa ada terikat waktu dan tempat.

Salah satu website yang dapat digunakan untuk mengembangkan e-learning adalah www.wix.com. Wix.com adalah platform pengembangan berbasis cloud terkemuka dengan jutaan pengguna di seluruh dunia. Wix (wix.com) adalah salah satu platform pengembang

web berbasis cloud yang menyediakan berbagai fasilitas dalam pembuatan konten website (website builder) dan memungkinkan pengguna untuk membuat situs web HTML dengan cara seret dan tempel (Lassoﬀ & Reynolds, 2021; Sekarningsih et al., 2021; Shinzato et al., 2020). Di Wix, pengguna dapat menambahkan berbagai fitur yang diinginkan ke situs web mereka, seperti tautan media sosial, e-commerce, formulir kontak, pemasaran email, dan forum komunitas (Hariyadi, 2013; Holland, 2020; Susantio & Suteja, 2019). Tools dalam wix sangat ramah karena pengguna baru maupun lama hanya perlu melakukan drag and drop saat memodifikasi website sesuai keinginan. Pengguna cukup mempersiapkan sebuah ide/gagasan untuk dijadikan konsep website, kemudian memilih contoh template website yang sudah tersedia di wix.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa e-learning merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran sebelum dan setelah pandemi Covid-19, sesuai dengan perkembangan teknologi dan Kurikulum Merdeka. Web wix merupakan platform yang sangat mudah digunakan bagi pemula khususnya bagi guru yang belum pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Di sisi lain, hanya sedikit penelitian terkait pemanfaatan web wix pada materi persamaan linear, yaitu 12 penelitian dalam bahasa Indonesia (Google Scholar, 2023) dan 21 penelitian yang terdata di Sinta (Sinta, 2023) artinya penelitian terkait pemanfaatan web wix dalam pengembangan e-learning pada materi persamaan linear masih sangat rendah di Indonesia. Selain itu, banyak guru yang menyampaikan bahwa tidak yakin dapat membuat dan menggunakan e-learning tanpa bantuan orang lain (Ravell et al., 2015), banyak guru juga menyampaikan bahwa guru semakin siap dalam menggunakan sebuah teknologi, apabila semakin mudah penggunaan teknologi yang diterima oleh guru (Saputra, 2019). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-learning berbasis web wix pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) yang layak digunakan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan e-learning berbasis web wix pada materi PLSV. Tahapan model ADDIE meliputi: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan/ produksi, (4) implementasi, dan (5) evaluasi (Febrianto & Puspitaningsih, 2020; Suanah, 2019a, 2019b). Sebuah produk dikatakan layak untuk digunakan jika dan hanya jika memenuhi uji validitas, kepraktisan dan efektivitas (Harini et al., 2019; Istiqomah et al., 2021; Sulistyowati, 2015, 2016; Sulistyowati et al., 2022). Pada penelitian ini, pengujian dibatasi hanya sampai uji kepraktisan (sampai tahap implementasi untuk mengetahui respon siswa) karena tidak memungkinkan dilakukan uji efektivitas dengan waktu dan pembelajaran yang masih terbatas.

Subjek dalam penelitian ini merupakan subjek uji kepraktisan yaitu siswa kelas VII di salah satu SMP di Yogyakarta yang berjumlah 32 siswa tahun ajaran 2021/2022. Data yang dikumpulkan merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data kualitatif dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan wawancara menggunakan instrumen berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Data kualitatif berupa transkrip jawaban

dan hasil observasi, dianalisis melalui tahapan: (1) pengumpulan data; (2) reduksi data; (3) penyajian data; (4) penarikan kesimpulan (Creswell, 2017; Moleong, 2012; Raco, n.d.).

Data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas kelayakan produk e-learning. Data ini dianalisis dengan cara statistik deskriptif. Instrumen dalam untuk mengumpulkan data kuantitatif meliputi angket penilaian ahli media, angket penilaian materi, dan angket respon siswa. Skala pengukuran yang digunakan dalam angket lembar penilaian ahli media, ahli materi, dan respon siswa menggunakan skala Likert. Adapun aturan pemberian skor dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor	
Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Berdasarkan jumlah skor yang telah diperoleh dari angket lembar penilaian ahli media dan ahli materi, maka dapat ditentukan rata-rata skor dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah Skor Keseluruhan}}{\text{jumlah Item}}$$

Adapun untuk menentukan klasifikasi dari *e-learning* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Klasifikasi Hasil Penilaian	
Skor Akhir	Klasifikasi
3,25 – 4,00	Sangat Baik
2,50 – 3,25	Baik
1,75 – 2,50	Cukup
1,00 – 1,75	Kurang

(Ihya'ulumuddin & Sulistiyawati, 2021).

Angket respon siswa digunakan saat uji kepraktisan *e-learning* dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap *e-learning* yang telah dikembangkan, kemudian dikonversikan sesuai kategori yang dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Kelayakan Produk	
Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
20,01% - 40%	Tidak Layak
40,01% - 60%	Cukup Layak
60,01% - 80%	Layak
80,01% - 100%	Sangat Layak

(Wulandari et al., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah produk berupa e-learning yang berisi materi PLSV untuk siswa kelas VII SMP yang dapat diakses dengan menggunakan link <https://classmathjhs.wixsite.com/my-site>. Pembuatan e-learning ini memanfaatkan platform

web wix. Dalam pengembangan e-learning, dilakukan beberapa tahap yaitu: analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

Tahap Analisis

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah observasi dan wawancara di salah satu SMP negeri di Yogyakarta. Wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan selama proses pembelajaran online atau tatap muka. Sementara itu, observasi dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan diperoleh bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berupa google classroom, google meet, zoom, dan WhatsApp Group. Adapun dalam mengaksesnya perlu mengunduh banyak aplikasi. Selain itu teknik pelaksanaannya yang rumit dikarenakan perlu mengirimkan link yang berbeda untuk pertemuan ke grup whatsapp dan untuk pengumpulan tugas, presensi harus melalui classroom, sehingga membuat siswa dan guru harus memiliki satu aplikasi dan membuat siswa kurang menyukainya, dan siswa tidak bisa membuka secara berulang-ulang terus menerus jika file-file pembelajaran terhapus dikarenakan memori penyimpanan handphone penuh. Oleh karena itu peneliti mengembangkan e-learning matematika untuk siswa kelas VII SMP dengan tujuan: (1) Mengembangkan pembelajaran yang menggunakan teknologi; (2) Siswa mampu memahami materi PLSV; (3) Mempermudah siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dengan adanya e-learning yang mudah diakses.

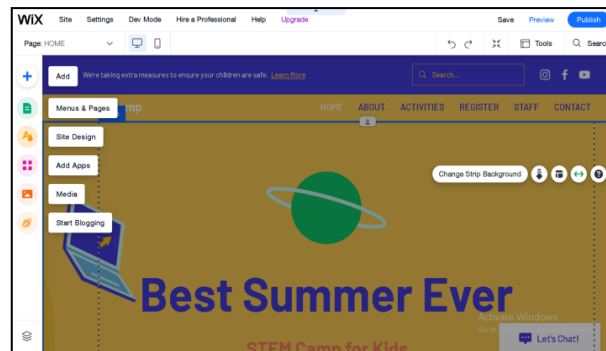
Tahap Desain

Kegiatan pada tahap ini adalah merancang desain dari *e-learning*, penyajian materi, dan instrumen penelitian. Perancangan desain dimulai dari memilih gambar yang ingin disisipkan, video, fitur dan kata-kata motivasi. Selanjutnya, dilakukan perancangan materi dan soal-soal latihan, ulangan harian, video pembelajaran, dan *games* yang disajikan dalam *template e-learning* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Instrumen penelitian yang diberikan kepada validator dan siswa berupa lembar validasi dan angket skala Likert dengan skala 4. Aspek pada angket lembar penilaian ahli media meliputi aspek penyajian, aspek fungsi, dan aspek isi. Aspek pada lembar penilaian ahli materi meliputi aspek desain pembelajaran, aspek isi materi, dan aspek bahasa dan komunikasi. Aspek pada angket respon siswa meliputi aspek tampilan media, aspek penyajian media, aspek daya tarik media, dan aspek kebermanfaatan media.

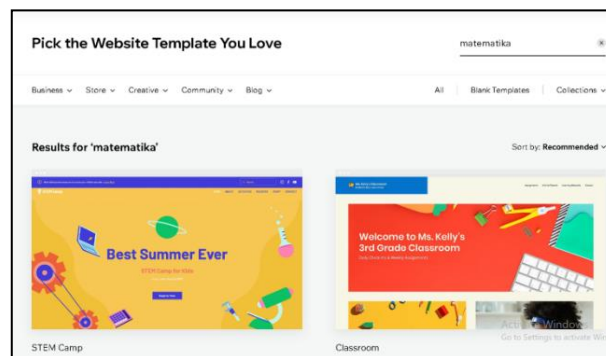
Langkah pertama yang dilakukan sebelum membuat *e-learning* yaitu membuat akun sesuai dengan nama link yang diinginkan melalui situs <https://www.wix.com>. Saat laman terbuka pertama kali, akan tersaji beberapa *template*. Tampilan awal web wix dapat dilihat pada Gambar 1. Langkah selanjutnya memilih *template* yang ingin di edit. Pada web wix banyak sekali disediakan template yang menarik dan gratis, dapat dilihat pada Gambar 2.

Setelah dilakukan pengeditan *e-learning*, dilakukan penentuan komponen (dalam hal ini terkait materi PLSV) apa saja yang akan dimasukkan dalam *e-learning*. Adapun komponen yang akan disematkan dalam *e-learning* adalah kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video penjelasan materi, absensi, latihan soal, ulangan harian, games, memilih kata-kata motivasi dari bapak pendidikan Ki Hadjar Dewantara, dan

Video motivasi dengan link <https://youtu.be/WprYEb9BFxI> yang disisipkan dalam menu pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Awal Web Wix



Gambar 2. Tampilan Template

Tahap Pengembangan

Tahapan ini adalah Tahap produksi dari *e-learning* berbasis web wix. *E-learning* akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validator materi dan media terdiri dari 2 dosen pendidikan matematika UST dan 1 guru matematika kelas VII SMPN 16 Yogyakarta. Berikut uraian dari tahapan pembuatan *e-learning*, yaitu:

Pembuatan E-Learning Berbasis Web Wix

Bahan e-learning yang dikembangkan meliputi: materi, video pembelajaran, absensi, latihan soal, ulangan harian, dan *game*. Materi yang disajikan adalah materi PLSV untuk mencapai Kompetensi Dasar 3.6 dan 4.6 dengan rincian dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Kompetensi Dasar dan Indikator Materi

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.6 Menjelaskan persamaan linear satu variabel dan penyelesaiannya.	3.6.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan linear satu variabel 3.6.2 Siswa mampu mengubah masalah yang berkaitan dengan persamaan linear satu variabel menjadi model matematika.
4.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persamaan linear satu variabel	Siswa mampu menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan persamaan linear satu variabel.

Video pembelajaran dirancang dengan melakukan perekaman penjelasan ketika presentasi Microsoft Powerpoint. Perancangan latihan soal, ulangan harian, dan *game* dilakukan dengan mempertimbangan saran dari pembimbing dan diskusi dengan guru mata pelajaran matematika. Bahan tersebut selanjutnya akan disematkan dalam e-learning.

Adapun fitur e-learning yaitu menu-menu berikut: (1) home; (2) profil pengembang; (3) materi pokok; (4) pembelajaran; (5) absensi; (6) games; (7) pengumuman; dan (8) forum. Pada menu home berisi judul e-learning dan motivasi kutipan Ki Hadjar Dewantara, profil pengembang berisi data diri pengembang e-learning, materi pokok merupakan video pembelajaran dari Youtube yang dapat diakses melalui <https://youtu.be/viecZAfcwYE>, penggunaan video ini bertujuan agar siswa tidak terbatas pada materi yang diberikan dalam e-learning. Pada menu pembelajaran berisi Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran 1, Materi Pembelajaran 2, Video Pembelajaran 1 dan 2, Latihan 1 dan 2, dan Menu Ulangan Harian. Absensi yang dirancang merupakan absensi google form yang disematkan dalam e-learning. Games dibuat dengan menggunakan aplikasi Wordwall dan dalam games tersebut terdapat 10 soal mengenai kalimat terbuka, tertutup, dan mengidentifikasi persamaan linear. Pengumuman ini dibuat agar pendidik dapat secara mudah memberitahukan informasi kepada siswa mengenai pembelajaran, seperti link zoom, googlemeet. Menu forum dibuat untuk guru dan siswa serta siswa lainnya untuk melakukan diskusi mengenai materi pembelajaran.

Validasi E-learning

Langkah setelah tahap pembuatan selesai, maka produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validator terdiri dari 2 dosen pendidikan matematika UST dan 1 guru matematika SMPN 16 Yogyakarta. Hasil penilaian dari ahli media diperoleh rata-rata dari validator 1 dan validator 2 memperoleh masing-masing 3,55, dan 3,82 dengan kategori Sangat Baik; dan hasil dari kedua validator, diperoleh rata-rata sebesar 3,7 dengan kategori Sangat Baik. Hasil penilaian dari ahli materi diperoleh dari validator 1 dan validator 2 masing-masing memperoleh rata-rata sebesar 4 an 3,8 dengan kategori Sangat Baik; dan rata-rata yang diperoleh dari kedua vailidator sebesar 3,9 dengan kategori Sangat Baik. Selain beberapa skor tersebut, terdapat komentar dan saran dari validator yang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Komentar dan Saran Validator

Aspek	Komentar dan saran validator
Aspek penyajian	• Tombol menu jika di laptop muncul dua kali • Gambar Ki Hadjar Dewantara kalau bisa setiap halamannya dibuat berbeda-beda, quotes nya juga berbeda, atau hanya letakkan di halaman home atau halaman pembelajaran saja • Komposisi warna masih kontras, jika memungkinkan pilih komposisi warna yang lebih bagus dan enak dilihat.
Aspek fungsi	• Absensi coba di embed bukan hanya ditempel linknya • Hilangkan tombol yang tidak dipakai atau rubah namanya seperti tombol menu yang tidak mengarah kemana-mana
Aspek isi	Pada menu pembelajaran sebaiknya bukan hanya berisi tulisan

Berdasarkan komentar dan saran dari validator, dilakukan revisi e-learning. E-learning yang sudah direvisi selanjutnya diberikan kepada validator sampai memenuhi kategori layak. Revisi ini menghasilkan e-learning yang siap untuk diuji cobakan ke siswa dalam uji kepraktisan produk.

Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk yang telah dikembangkan kepada sekelompok siswa dengan tujuan untuk menilai kelayakan dari e-learning. Uji coba ini merupakan uji kepraktisan e-learning yang dikembangkan. Uji coba dilakukan terhadap siswa di kelas VII G di salah satu SMP di Yogyakarta sebanyak 32 siswa secara langsung. Link e-learning yang berisi materi PLSV diberikan kepada guru dan salah satu siswa, kemudian membagikannya pada grup Whatsapp mata pelajaran matematika, sehingga siswa dapat mempelajari materi secara mandiri dan membuka menu-menu yang tersedia dalam e-learning di mana saja dan kapan saja. Siswa kemudian mengisi angket respon terhadap e-learning yang diberikan. Angket respon yang digunakan merupakan angket yang sudah divalidasi oleh 3 validator dan telah dinyatakan layak untuk digunakan setelah dilakukan beberapa revisi.

Hasil nilai rata-rata respon siswa dari uji coba produk ini diperoleh persentasenya sebesar 78,25% dengan kategori Layak. Selain hasil respon siswa ini, terdapat kendala yang dialami beberapa siswa terkait link yang tidak bisa dibuka pada handphone. Namun, hal ini dapat diatasi dengan mengubah beberapa pengaturan pada handphone.

Kelemahan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa pembatasan sehingga memiliki beberapa kelemahan. Adapun kelemahan tersebut, meliputi: (1) link e-learning yang telah dikembangkan belum tersebar secara luas; (2) pengujian e-learning hanya sampai pada tahap uji kepraktisan (respon siswa) sehingga e-learning belum bisa dikatakan efektif dalam pembelajaran PLSV.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa e-learning berbasis web wix pada materi PLSV untuk siswa kelas VII SMP. Dalam pembuatan media ini didasarkan pada analisis melalui observasi dan wawancara, maka dirancang sebuah media berupa e-learning berbasis web wix. Pada pembuatan web langkah pertama yang dilakukan adalah pembuatan akun web wix, pembuatan materi, soal latihan, ulangan, video pembelajaran, absen, game, gambar-gambar, serta video motivasi, kata-kata mutiara yang ingin disajikan dalam e-learning dan menentukan fitur menu yang akan disajikan dalam e-learning. Hasil yang dihasilkan dari pengembangan adalah e-learning yang dapat diakses dengan menggunakan komputer/PC, tablet, maupun handphone melalui link: <https://classmathjhs.wixsite.com/my-site>.

E-Learning berbasis web wix yang telah dikembangkan ini memenuhi syarat kelayakan untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil

yang diperoleh dari validasi yang telah dilakukan dengan ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 3,7 dengan kategori “sangat baik” dan hasil validasi materi memperoleh rata-rata 3,9 dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil dari uji coba e-learning terhadap siswa berdasarkan angket respon siswa memperoleh rata-rata persentase 78,25% dengan jumlah siswa 32 siswa dengan kategori “layak”. Berdasarkan hal ini, e-learning yang dikembangkan dapat diuji cobakan secara lebih luas.

REFERENSI

- Arsy, Q. L., & Dermawan, D. A. (2022). Studi Literatur Efektivitas Metode Blended Learning sebagai Metode Transisi Pembelajaran Jarak Jauh. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 7(1), 11–18.
- Creswell, J. W. (2017). *Research design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran, Edisi Empat*. Pustaka Pelajar.
- Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat. (2021). Statistik Pendidikan 2021. *Badan Pusat Statistik*.
- Elpana, E., Riswandi, R., & Fitriawan, H. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Penggunaan Platform Pembelajaran untuk Peningkatan Mutu Blended Learning Pasca Pandemi Covid-19. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(2), 221–231.
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(1), 1–18.
- Harini, E., Taufiq, I., Sulistyowati, F., & Agustito, D. (2019). The Feasible Textbook for Algebra Learning. *Proceedings of the 1st International Conference on Science and Technology for an Internet of Things, 20 October 2018, Yogyakarta, Indonesia*.
- Hariyadi, S. (2013). *Cara Asyik! Membuat Flash Website dengan Wix. com*. Elex Media Komputindo.
- Holland, J. (2020). Learn How to Create a Wix Website: Current Best Practices. *Journal of National Social Science Technology*, 8(2), 50–58.
- Ihya'ulumuddin, D. I., & Sulistiyawati, P. (2021). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Program Studi Desain Komunikasi Visual. *Science Tech: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*, 7(1), 35–44.
- Istiqomah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, 6(3), 464–471.
- Istiqomah, I., & Sulistyowati, F. (2021). Pola Komunikasi dan Interaksi dalam E-learning Statistika Matematika Selama Covid-19. *PRISMA*, 10(2), 208–220.
- Kemdikbud. (2021). *Kurikulum Merdeka*. <https://Guru.Kemdikbud.Go.Id/Kurikulum-Merdeka>.
- Lassoff, M., & Reynolds, S. (2021). *Wix Web Development [Updated for 2021]*. Packt Publishing.
- Moleong, L. J. (2012). Metodologi penelitian kualitatif (Cet. Ke-30.). *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). e-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *The Internet and Higher Education*, 14(2), 129–135.

- Permana, A. Y., Aprilia, D. I., & Teniola, N. Q. I. (2019). Teacher Skills Through the Development of Design and Develop Learning Program Taedes 401 (gov.au) for Building Core Skill and Employability Skills for Vocational High School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 379(Veic), 385–395. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.191217.062>
- Raco, J. (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*.
- Ravell, R. A. N., Muqtadiroh, F. A., Kom, S., & Nisafani, M. T. A. S. (2015). *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Niat Guru Dalam Menggunakan E-Learning di Pendidikan Tingkat Menengah Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model*. Surabaya, Indonesia.
- Sagala, M. K., Suana, W., Andra, D., & Rinaldi, D. (2022). Pembelajaran Di Masa Pasca Pandemi Covid-19: Pemilihan Metode Pembelajaran Dan Kendala Yang Dihadapi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 4(2).
- Saputra, M. D. (2019). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesiapan Guru Dalam Menggunakan E-Learning Moodle Dengan Menggunakan Teori Technology Acceptance Model (TAM)(Studi Kasus Guru SMK Aceh Besar)*. UIN Ar-Raniry.
- Sekarningsih, F., Budiman, A., & Gustiaji, G. R. (2021). Wix web-based dance learning media to support teaching in the pandemic era in high school. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 21(1), 178–191.
- Shinzato, T., Nemoto, J., & Toyama, M. (2020). A Patten Matcher for English Idioms on Web IndeX. *Proceedings of the 22nd International Conference on Information Integration and Web-Based Applications & Services*, 246–252.
- Sinta. (2023). *Search: Wix*. Kemdikbud. <https://sinta.kemdikbud.go.id/google/?q=Wix>
- Suanah, S. (2019a). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V. *Proceedings of the ICECRS*, 2(1), 243–252.
- Suanah, S. (2019b). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Desain Wix Materi Bangun Ruang Matematika SD Kelas V. *Proceedings of the ICECRS*, 2(1), 243–252.
- Sulistyowati, F. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Tape (Teka-Teki Pintar Edukatif) Pada Materi Barisan Aritmatika Dan Geometri. *EKUIVALEN-Pendidikan Matematika*, 13(2).
- Sulistyowati, F. (2016). Media Pembelajaran ntuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Matematika Media Pembelajaran Teka-Teki Pintar Edukatif (Tape) sebagai Alat Bantu Pembelajaran Barisan Aritmatika dan Geometri untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*.
- Sulistyowati, F., Usman, A., & Harini, E. (2022). Media Pembelajaran Lingkaran Berbasis Geogebra Applet untuk Penguatan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(2).
- Susantio, B., & Suteja, B. R. (2019). Implementasi AIML pada Web E-Commerce (Studi Kasus Streetline Coffee). *Jurnal STRATEGI-Jurnal Maranatha*, 1(2), 540–550.
- Susilo, B. E., Darhim, D., & Prabawanto, S. (2019). Students Critical Thinking Skills Toward Concepts Differences in Finding Area of A Plane Region and Definite Integral. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 8(1), 1–7.
- Wulandari, T. A. J., Sibuea, A. M., & Siagian, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(1).
- Zain, R., Ahmad, Z. A., & Kalijaga, F. U. I. N. S. (2015). *Manajemen Perkuliahan Berbasis e-Learning di Perguruan tinggi*. Yogyakarta: NCIE CDIE & Kurnia Kalam Semesta.