

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata

Bayu Prisa Setia Adi <sup>(1)</sup>, Atiqoh <sup>(2)</sup>, Hari Karyono <sup>(3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pascasarjana Teknologi Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya  
Email: <sup>1</sup>[bayuprisa@gmail.com](mailto:bayuprisa@gmail.com), <sup>2</sup>[atiqoh@unipasby.ac.id](mailto:atiqoh@unipasby.ac.id)  
<sup>3</sup>[harikaryono@unipasby.ac.id](mailto:harikaryono@unipasby.ac.id)

**Abstrak:** Pembelajaran kompetensi pemesanan dan penghitungan tarif penerbangan selama ini masih menggunakan cara konvensional dimana tarif sudah ditentukan dan menggunakan public fare yang sudah terlampir di aplikasi yang diperuntukan bagi konsumen langsung. Hal tersebut tentu kurang efektif dan efisien dalam era digital saat ini. Penelitian dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Microsite dalam pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan peserta didik kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) penilaian ahli desain dengan persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, hasil penilaian ahli media dengan persentase sebesar 88,42% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, b) hasil penilaian ahli materi dengan persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, dan c) penilaian responden memperoleh persentase sebesar 86,99% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan.

---

## Tersedia Online di

[http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset\\_Konseptual](http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual)

---

## Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-10-2023

Disetujui pada : 20-10-2023

Dipublikasikan pada : 31-10-2023

---

## Kata Kunci:

*Media pembelajaran, Microsite, Pemesanan Penerbangan, Penghitungan Tarif Penerbangan.*

---

## DOI:

[http://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v7i4.851](http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.851)

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan sebuah proses yang melibatkan perubahan tingkah laku manusia, meliputi nilai, sikap, minat serta kemampuannya untuk melakukan suatu pekerjaan (Prawiro, 2018)(Zakky, 2020). Belajar secara formal tergabung dalam sebuah sistem besar pendidikan. Pendidikan berperan penting dalam pembangunan bangsa. Secara legal, dalam pasal 31 ayat 1 UUD Negara Republik Indonesia, menyebutkan pendidikan sebagai suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Suparno & Alfikar, 2019). Berlandaskan hal tersebut, Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menjamin bahwa Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib memberikan pendidikan yang bermutu secara adil dan merata (Kemendikbud, 2013). Arah inilah yang kemudian menjadi acuan tiap kebijakan pembelajaran.

Tiap jenjang pendidikan memiliki kekhasan sesuai dengan tujuan. Ketika kurikulum merdeka menganjurkan pembelajaran berbasis proyek sebagai model utama, maka dunia Sekolah Menengah Kejuruan tidak lagi berada dalam keterkejutan. Model ini telah diterapkan sejak lama dengan tujuan mencapai *soft skills*, *hard skills*, dan karakter (I.G.A. et al., 2013) (Andrianis et al., 2018). Proyek yang dimaksud pun melibatkan berbagai pihak, terutama dunia industri.

Selanjutnya, penyelarasan antara sekolah dengan kebutuhan dunia industri yang dinamis menuntut penggunaan teknologi informasi. Pelaksanaan pembelajaran bukan lagi mengandalkan apa yang sudah biasa digunakan, melainkan apa yang dibutuhkan

untuk semakin mempermudah pekerjaan. Penemuan-penemuan di bidang teknologi hendaknya disikapi secara terbuka dan tepat guna oleh pendidik. Salah satu konsep yang ditawarkan dan bisa menjadi solusi adalah e-learning.

*E-learning* didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dapat diakses dari manapun dan kapanpun (Arkorful & Abaidoo, 2015) (Pradana et al., 2020). E-learning merupakan salah satu terobosan di dunia pendidikan yang membantu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pertemuan antara guru dan peserta didik. Penggunaannya semakin masif di Indonesia terutama semenjak pandemi beberapa tahun lalu. Secara umum, pola pembelajaran ini dibedakan menjadi dua. Pertama, *asynchronous* yang berarti tidak bertemu pada waktu yang bersamaan. Peserta didik memiliki fleksibilitas waktu dan tempat untuk dapat menyelesaikan tugas-tugas dan materi yang diberikan guru. Media yang digunakan populer disebut sebagai *Learning Management System (LMS)*, yakni sebuah aplikasi pengelola pembelajaran yang dapat digunakan tanpa batas jarak dan waktu (Maslov et al., 2021). Kedua, *synchronous* yang berarti bertemu dalam waktu bersamaan. Pola ini sering digunakan saat seminar, kuliah, maupun pelatihan daring yang mengharuskan guru dan peserta didik bertemu secara *real time*.

Pembelajaran di SMK berbasis pada SKKNI yang merupakan penyesuaian dengan kebutuhan dunia industri. Pembelajaran ini berbasis pada kompetensi peserta didik yang dapat diukur dari nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan (Prabandari, 2017). Salah satu kompetensi yang ada pada Program Keahlian Usaha Perjalanan Wisata (UPW) di SMK adalah pemesanan dan penghitungan tarif penerbangan. Di dalam mata pelajaran ini, peserta didik akan diajarkan tentang teori/ pengetahuan (ranah kognitif), praktik (ranah keterampilan), dan afektif (sikap) terkait pemesanan dan penghitungan tarif penerbangan.

Salah satu *website* yang belum banyak dimanfaatkan oleh pendidik yaitu pembuatan *mini website (microsite)*. *Microsite* sangat unik karena berupa *miniweb* yang terpisah dari situs utama perusahaan (Cindy Arifiyani & Pramaditya, 2023).. Tujuannya biasanya spesifik, misalkan untuk promosi produk atau even khusus yang memerlukan kecepatan dalam pencarian sehingga tidak perlu membuka web utama perusahaan. Pemanfaatannya dalam media pembelajaran adalah dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang bukan hanya untuk keperluan peserta didik, melainkan juga sarana kolaboratif antarguru.

Dalam pembelajaran kompetensi pemesanan dan penghitungan tarif penerbangan yang diterapkan selama ini masih menggunakan cara konvensional dimana tarif sudah ditentukan dan menggunakan *public fare* atau harga umum yang sudah terlampir di aplikasi yang diperuntukan bagi konsumen langsung. Penelitian yang dilakukan oleh Mubin (2021) menunjukkan penggunaan *google classroom* dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi tersebut (Mubin & Aboe, 2021). Dengan perkembangan teknologi saat ini, maka penulis merasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran melalui platform *Microsite* dengan tujuan memotivasi belajar peserta didik. Dengan penerapan pembelajaran interaktif menggunakan *microsite* ini diharapkan siswa lebih mudah memahamai bagaimana melakukan pemesanan tiket pesawat di agen-agen resmi maskapai, sehingga ketika peserta didik melaksanakan pembelajaran *tiketing*, *Praktek Kerja Lapangan*, atau bekerja sebagai *staff tiketing* penerbangan domestic, siswa sudah tidak asing dan menguasai pengetahuan dan keterampilan Reservasi tiket penerbangan.

Media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara penyampaian pelajaran dari guru kepada siswa (Karo-Karo & Rohani, 2018). Sedangkan media pembelajaran yang *update* dan menarik, dapat menarik perhatian siswa didik untuk belajar, maka diperlukan sebuah sistem dan informasi yang *update* sehingga peserta didik dengan cepet mampu beradaptasi dengan kompetensi yang dipelajari (Falahudin, 2014). Penggunaan *microsite* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran *tiketing* diharapkan dapat menjadi media yang menarik dan sesuai

dengan kompetensi yang diharapkan industri.

Penelitian yang dilakukan Mawarni (2021) mengembangkan e-modul interaktif untuk mata kuliah pemrograman visual dengan menggunakan software Sigil. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan e-modul dinyatakan layak sebagai bahan ajar pembelajaran (Mawarni & Hendriyani, 2021). Penelitian berikutnya mengembangkan e learning menggunakan LMS Moodle dan terintegrasi dengan BigBlueButton menunjukkan bahwa media tersebut memperoleh uji kelayakan baik untuk digunakan dalam pembelajaran di SMK (Hardyanto & Surjono, 2016). Belum ada penelitian sejenis yang menggunakan aplikasi microsite. Oleh karenanya diperlukan pengembangan media berbasis aplikasi tersebut.

Pengembangan media pembelajaran yang baik tentu saja memiliki tujuan agar peserta didik termotivasi dan hasil belajar juga meningkat. Oleh sebab itu dalam penelitian ini penulis berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *platform Microsite* pada pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan di kelas XI Usaha Perjalanan Wisata dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan kompetensi siswa yang dapat diukur oleh ketuntasan hasil belajar.

### METODE

Penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (R&D). Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah Model Instruksional ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dinamis (Fazriyah, 2020). Model pengembangan ini memiliki fungsi untuk membangun program yang efektif serta dinamis (Rayanto & Sugianti, 2020). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi android berdasarkan validasi ahli untuk kemudian diuji coba hingga menghasilkan media pembelajaran yang layak pakai.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan dalam kegiatan pengumpulan data berupa angket terbuka dan tertutup. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis *deskriptif kuantitatif*. Teknik ini dilakukan dengan mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase yang kemudian diubah kembali menjadi kalimat yang bersifat kualitatif.

Adapun jadwal pengembangan mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai evaluasi dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Jadwal Pembuatan Media Pembelajaran *Microsite*

No.	Kegiatan	Bulan ke-				
		1	2	3	4	5
1	Studi pendahuluan dan observasi lapangan					
2	Analisis masalah: pendahuluan, peserta didik, dan konsep					
3	Perencanaan					
4	Perancangan media pembelajaran					
5	Pengembangan media pembelajaran					
6	Telaah dan validasi ahli					
7	Produk jadi					
8	Uji respon peserta didik					
9	Kelayakan media pembelajaran					

## HASIL dan PEMBAHASAN

Tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian ini sesuai dengan model penelitian pengembangan yang telah dipilih, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Tahap pengembangan model ini meliputi: *Analysis* (tahap analisis), *Design* (tahap perencanaan), *Development or Production* (tahap pengembangan atau produksi), *Implementation or Delivery* (tahap implementasi), dan *Evaluations* (tahap evaluasi) yang dijabarkan sebagai berikut.

### 1. Analisis

Tahap analisis merupakan tahap menganalisis kebutuhan, kurikulum, dan materi (Lely Yuliawati, Didik Aribowo, 2020). Peneliti melakukan pengamatan pembelajaran, wawancara dengan pengajar, serta survey pada peserta didik untuk melakukan tahap analisis. Dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, diketahui bahwa pembelajaran diawali dengan penjelasan yang dilakukan oleh guru, dilanjutkan dengan membagikan soal latihan untuk dikerjakan. Metode mengajar yang digunakan masih bersifat konvensional melalui ceramah maupun demonstrasi dan kurang memanfaatkan media pembelajaran jenis lain. Hal ini membuat peserta didik jenuh, peserta didik cenderung melakukan kegiatan lain dengan *smartphone* mereka seperti bermain *game*, bermedia sosial, mendengarkan musik, menonton *youtube*, dan kegiatan lainnya. Jarang sekali peserta didik menggunakan *smartphone* untuk mencari referensi materi atau belajar.

Hasil wawancara peneliti dengan rekan guru kompetensi keahlian Usaha Perjalanan Wisata (UPW) yang pernah mengajar mata pelajaran yang sama sebelumnya, yaitu Ibu Dwi Mulyani, S.STPar, adalah bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih belum sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik dimana media yang digunakan hanya berupa presentasi sederhana yang hanya berisi teks yang kurang menarik bagi peserta didik. Selain itu pembelajaran pemesanan dan penghitungan tarif penerbangan yang berlangsung selama ini belum pernah menggunakan pembelajaran *online* interaktif. Dengan gaya belajar peserta didik saat ini yang sangat senang pada penggunaan *gadget* dan pemanfaatan teknologi informasi dan komputer, maka pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan pemberian tugas yang bersifat monoton kemudian menyebabkan peserta didik mudah jenuh, kurang tertarik dan tidak bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan mengacu pada isian angket yang dilakukan oleh peserta didik, maka 32 dari 36 peserta didik menyatakan bahwa dengan media pembelajaran pemesanan dan penghitungan tarif penerbangan berbasis *microsite*, pembelajaran lebih menyenangkan, lebih mudah dalam memahami materi, tidak membosankan, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik. 32 dari 36 peserta didik setuju bahwa mereka membutuhkan pembelajaran interaktif seperti ini untuk menemukan konsep belajar pemesanan dan penghitungan tarif penerbangan.

Peserta didik lebih memilih pembelajaran *online* interaktif berupa media pembelajaran pemesanan dan penghitungan tarif penerbangan berbasis *microsite* ini dalam kegiatan pembelajarannya, karena disajikan dengan berbagai cara, menggunakan media pembelajaran yang bervariasi (audio, gambar, video, teks), dan tampilan yang menarik daripada hanya menggunakan buku cetak. Media pembelajaran yang akan digunakan harus mengandung kriteria media yang baik, yaitu hasil belajar mandiri, dimana media pembelajaran dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri (*self instruction*). Media pembelajaran yang *self instruction* berisi semua materi pembelajaran yang diperlukan dan dapat digunakan secara mandiri. Selain itu media pembelajaran pun harus bersifat *self contained*, yaitu dapat digunakant tanpa bantuan media lain. Media pembelajaran pun harus bersifat adaptif, dimana dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel, dan mudah digunakan.

Peneliti juga mengumpulkan materi yang cocok untuk pembelajaran ini, yakni topik yang digunakan dalam media pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *microsite* yaitu: 1)Geografi Penerbangan; 2)Pemesanan Tiket Penerbangan; 3)Informasi Pemesanan Tiket Penerbangan; 4)Pemesanan Tempat Duduk Pesawat; dan 5)Penerbitan Tiket Penerbangan Domestik.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023 berjumlah 26 peserta didik yang semuanya adalah perempuan. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian merupakan peserta didik yang sudah terbiasa menggunakan teknologi informasi dan komputer, yang dapat memahami pembelajaran dengan cara yang unik menggunakan pembelajaran *online* berbasis *microsite* dengan model pembelajaran *blended learning* dimana peserta didik mengakses materi terlebih dahulu secara *online* dengan sajian materi yang bervariasi (dalam bentuk video, teks, dan presentasi menarik) kemudian dikuatkan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka di kelas untuk membahas materi yang diakses oleh peserta didik. Setelah peserta didik mengakses materi dan mempelajari terlebih dahulu secara mandiri untuk menemukan konsep belajar dan pemahaman mereka sendiri, selanjutnya guru akan memberikan penjelasan yang lebih detail dan menguatkan pemahaman peserta didik melalui demonstrasi atau praktik langsung ketika kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Dari hasil observasi awal yang dijelaskan di atas, maka peneliti merasa perlu mengembangkan media pembelajaran *online* yang interaktif pada pembelajaran pemesanan dan penghitungan tarif penerbangan agar peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam kegiatan pembelajaran dan menemukan konsep pengetahuannya sendiri di bawah bimbingan guru untuk memenuhi kebutuhan dan gaya belajar mereka berupa media pembelajaran berbasis *Microsite*.

## 2. Perencanaan

Tahap ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran yang baik dan memastikan kemajuan yang ditunjukkan dari rancangan yang telah dibuat (Husen et al., 2020). Dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *microsite* diperlukan beberapa perangkat kerja sebagai penunjang. Perangkat kerja tersebut antara lain rencana pembelajaran, perangkat computer yang memiliki koneksi internet, akun *platform* S.id, program *e-book* dan *flipbook*, *platform Canva*, dan program desain gambar.

Indikator belajar yang hendak dicapai dalam pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan adalah setelah mempelajari materi menggunakan media pembelajaran berbasis *microsite* ini peserta didik diharapkan 1)mampu mengetahui dan memahami prosedur membuat reservasi tiket penerbangan dengan menggunakan *website* perusahaan; dan 2)mampu menerapkan secara kontekstual pembuatan reservasi tiket penerbangan dengan menggunakan *website* perusahaan dengan penuh percaya diri dan bertanggung jawab. Adapun kompetensi dasar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 KD Dalam Media Pembelajaran Berbasis *Microsite*

KD – Pengetahuan	KD - Keterampilan
3.1 Menganalisis geografi penerbangan	4.1 Membuat rute penerbangan berdasarkan hasil analisis geografi penerbangan
3.2 Menganalisis pemesanantiket penerbangan	4.2 Membuat reservasi tiket penerbangan
3.3 Menganalisis informasimengenai perincian pemesanan tiket penerbangan oleh karyawan lain	4.3 Memberikan informasi mengenai rincian pemesanan tiket penerbangan

Menghitung tarif penerbangan domestik dan rutenya

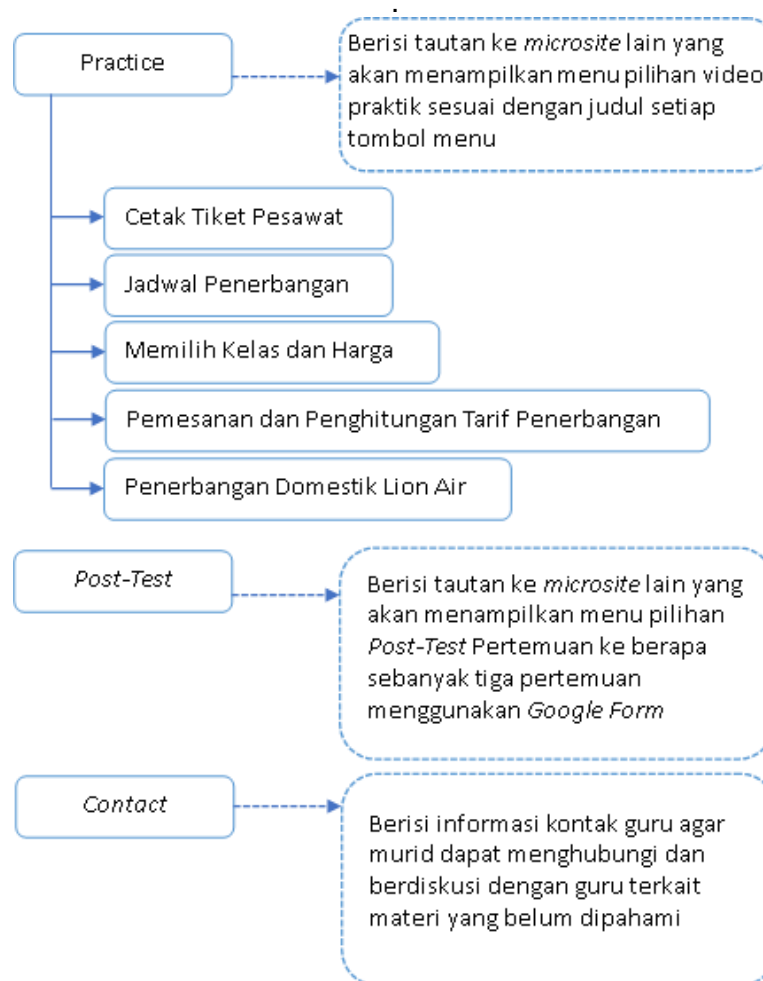
Melakukan pengecekan perhitungan tarif penerbangan domestik dan rutenya sesuai permintaan penumpang

Menganalisis proses dokumen perjalanan udara domestik

Memproses dokumen perjalanan udara domestik (*issue ticket* dan *invoice*)

Susunan menu media pembelajaran berbasis *microsite* yang dikembangkan adalah: 1) petunjuk penggunaan media pembelajaran; 2) presensi; 3) materi ajar dengan model penyampaian yang bervariasi; 4) *practice*, berupa video praktik penerapan konsep materi; 5) *Post-Test*, untuk mengetahui hasil belajar dan pemahaman peserta didik; dan 6) *contact* guru pengembang media pembelajaran. Secara garis besar dapat dilihat pada *storyboard* berikut:





Gambar 1 *Storyboard*

Langkah selanjutnya adalah membuat desain awal dari media pembelajaran berbasis *Microsite* berdasarkan *storyboard* yang sudah direncanakan oleh peneliti pada gambar di atas. Dalam media pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *microsite* ini, terdapat satu *microsite* utama yang dapat dilihat pada tautan <https://s.id/Airline-Reservation>. Dari beberapa menu yang ada pada tampilan utama, pengguna atau peserta didik akan diarahkan pada *microsite* line yang berisi submenu-submenu dari menu utama. Dari tombol menu yang tersedia, peserta didik akan diarahkan pada tautan materi, tautan presensi, tautan petunjuk penggunaan, tautan video, tautan *post-test*, dan tautan kontak guru sesuai dengan tombol menu yang dipilih. Untuk lebih jelas berikut akan disajikan secara rinci media pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *microsite* yang telah dikembangkan.

### 3. Pengembangan dan Produksi

Tahap pengembangan meliputi aktivitas telaah, revisi, dan validasi para ahli agar media pembelajaran ini lebih baik dan sesuai dengan tujuan pembuatannya. Masukkan dari para ahli dijadikan acuan untuk memperbaiki media pembelajaran sampai benar-benar siap dan layak digunakan. Telaah atau validasi bidang media pembelajaran berbasis *microsite* ini dilakukan oleh Bapak Andri Kurniawan, M.Pd., dosen di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Jumlah nilai yang diberikan oleh ahli media adalah 84, dan nilai maksimum dari 19 pernyataan dengan poin tertinggi 5 adalah 95, sehingga persentase penilaian ahli desain terhadap media pembelajaran

berbasis *microsite* adalah 88,42% dengan kategori sangat baik. Hasil telaah yang dilakukan oleh ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *Microsite* S.id sangat interaktif dan layak digunakan tanpa revisi untuk peserta didik SMK Kelas XI Usaha Perjalanan Wisata.

Selanjutnya telaah yang dilakukan oleh ahli desain, yakni bapak Dr. Ibut Priono Leksono, M.Pd, dosen di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Ahli desain adalah orang yang memahami prosedur yang terorganisir yang meliputi langkah-langkah perencanaan, perancangan, pengembangan, dan penilaian. Jumlah nilai yang diberikan oleh ahli desain adalah 95, dan nilai maksimum dari 20 pernyataan dengan poin tertinggi 5 adalah 100, sehingga persentase penilaian ahli desain terhadap media pembelajaran berbasis *microsite* adalah 95% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi desain pembelajaran adalah Media Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *Microsite* S.id untuk kelas XI UsahaPerjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar dinyatakan layak digunakan di lapangan tanpa ada revisi.

Telaah ketiga adalah materi pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak Wahyudiono Jokomarsono, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala SMK Negeri 2 Blitar. Peneliti memilih bapak kepala sekolah dengan alasan bahwa beliau memiliki pengalaman yang luas terkait pembelajaran jenjang SMK, baik sebagai guru maupun sebagai pimpinan. Beliau juga merupakan seorang guru Bahasa Indonesia yang tentunya dapat memberikan masukan terkait materi yang disiapkan oleh peneliti baik dari kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian. Dari hasil validasi yang dilakukan menggunakan 3 aspek penilaian yang dijabarkan menjadi 19 pernyataan, beliau memberikan kritikan dan masukkan bahwa materi pada media pembelajaran sangat sesuai dengan perkembangan yang ada saat ini. Jumlah nilai yang diberikan oleh ahli materi adalah 92, dan nilai maksimum dari 19 pernyataan dengan poin tertinggi 5 adalah 95, sehingga persentase penilaian ahli desain terhadap media pembelajaran berbasis *microsite* adalah 96,842% dengan kategori sangat baik. Kesimpulan yang diperoleh dari validasi materi pembelajaran adalah Media Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *Microsite* S.id untuk kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

Kelayakan media pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *Microsite* diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh 2 orang dosen dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya sebagai ahli desain dan ahli media, dan Kepala SMK Negeri 2 Blitar sebagai ahli materi. Perlu diingat, hakikat media pembelajaran adalah sebuah alat bantu. Alat bantu ini kemudian disebut layak apabila memberi pelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Serta dapat digunakan dengan mudah baik oleh guru maupun peserta didik. Apabila digunakan dalam pembelajaran di SMK, maka nilai tambahnya adalah sesuai dengan kebutuhan industri, Media pembelajaran dikatakan layak jika memenuhi presentase kriteria sebesar 61%-8-% dan sangat layak jika memenuhi persentase kriteria sebesar 81%-100%. Berikut tampilan menu utama setelah direvisi.

Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli yang telah dijabarkan di atas, maka Media Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *Microsite* S.id untuk kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar tidak memiliki revisi dalam pengembangannya, sehingga peneliti dapat meneruskan penelitian dan menjadikan produk ini sebagai produk media pembelajaran yang siap dan layak digunakan.

#### **4. Implementasi**

Pada tahap ini, setelah media pembelajaran berbasis *microsite* ditelaah, divalidasi, dan direvisi, media pembelajaran tersebut kemudian diterapkan dalam pembelajaran sebagai bentuk penerapan produk yang dikembangkan. Proses penerapan dilakukan pada peserta didik kelas XI UPW SMK Negeri 2 Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023 yang menjadi subjek penelitian. Pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 36 peserta didik dan dilaksanakan 3 kali pertemuan yang disajikan dalam

microsite. Karena peserta didik diberi kebebasan waktu dalam mengakses media pembelajaran, maka pembelajaran tentunya bersifat fleksibel bagi peserta didik dan tidak harus dilaksanakan secara bersamaan dalam waktu dan tempat yang sama. Ketika media pembelajaran sudah siap digunakan, peneliti akan memberikan tautan *microsite* kepada peserta didik melalui *Whatsaap Group* kelas subjek, dan meminta peserta didik untuk mengakses tautan tersebut. Karena terdapat lima materi atau topik utama dalam pembelajaran maka peneliti terlebih dahulu akan menentukan jumlah topik pada setiap pertemuan.

Sebelum pembelajaran pertemuan pertama dimulai, peneliti akan mengaktifkan (*enable*) terlebih dahulu *link* presensi pertemuan pertama, materi yang akan diberikan pada pertemuan pertama, dan *post-tes* pertemuan pertama, sementara materi lain akan dinonaktifkan terlebih dahulu sehingga ketika peserta didik mengakses media pembelajaran tersebut, peserta didik hanya fokus pada pembelajaran yang ada pada pertemuan tersebut. Selanjutnya jika peneliti akan melakukan pembelajaran pertemuan kedua dan ketiga hal yang sama pun akan dilakukan dimana materi, kehadiran, dan soal yang diaktifkan adalah sesuai pertemuan yang dilakukan, tanpa menonaktifkan pertemuan sebelumnya, sehingga peserta didik dapat mempelajari kembali materi terdahulu. Selama peserta didik menggunakan media pembelajaran *microsite* untuk belajar secara mandiri, peneliti tetap menjalin komunikasi dan diskusi melalui grup *Whatsapp* kelas untuk menginformasikan atau berdiskusi dengan peserta didik jika ada hal yang kurang mereka pahami Media pembelajaran berbasis *microsite* yang telah selesai dikembangkan dan digunakan oleh peserta didik kelas XI kompetensi keahlian Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023 tersebut tentunya memerlukan tanggapan dari peserta didik apakah media pembelajaran tersebut membantu mereka untuk belajar dengan menyenangkan dan mampu memahami materi yang ada atau tidak sebagai acuan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Penerapan media pembelajaran *microsite* oleh peserta didik kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat berjalan dengan baik dan cukup memenuhi tujuan yang diharapkan dimana peserta didik senang dengan media pembelajaran *microsite* tersebut. Walaupun demikian ada sedikit kendala selama penerapan media pembelajaran *microsite*, seperti akses yang lambat dari perangkat *smartphone*, dan ada beberapa peserta didik yang kesulitan *login* ketika akan mengakses presensi dan mengerjakan *posttest*. Kendala ini dapat teratasi setelah peserta didik berdiskusi kepada peneliti melalui grup *Whatsapp*, dengan solusi yang diberikan oleh peneliti adalah mengecek koneksi internet pada perangkat *smartphone* peserta didik untuk akses *microsite* yang lambat, dan menggunakan akun google ketika akan mengerjakan *pretest* atau mengisi presensi. Setelah menggunakan media pembelajaran *microsite*, peserta didik kemudian diminta mengisi angket responden untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran interaktif tersebut, yang berisi 10 pernyataan dengan menggunakan skala likert untuk mengetahui kualitas produk. Setiap pernyataan di beri bobot 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik).

## 5. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti memberikan angket respon terhadap subjek penelitian. Uji coba dilakukan terhadap dua kelompok, yakni kelompok kecil yang terdiri dari 9 orang dan kelompok besar yang terdiri dari seluruh subjek penelitian. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan pada evaluasi. Pertama, dilakukan simulasi. Kedua, diujicobakan pada kelompok terbatas. Tujuan dari tindakan ini adalah untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media yang disajikan. Berikutnya digunakan sebagai bahan perbaikan agar media lebih layak lagi.

Tahap implementasi dilakukan terhadap peserta didik kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023 yang menjadi

subjek penelitian. Pertama dilakukan ujicoba pada kelompok kecil agar tidak ada masalah mendasar yang menjadi kendala. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan 10 orang peserta didik dengan karakteristik mirip dengan sasaran penelitian yang diambil berdasar teknik *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2015).

Peserta didik yang terpilih dalam uji coba kelompok kecil diminta memberikan komentar atau masukan tentang program tersebut dengan mengisi angket yang dibagikan. Berdasarkan masukan dari uji kelompok kecil ini dijadikan sebagai bahan untuk merevisi produk. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Rabu tanggal 17 Mei 2023, dimana peserta didik diberi angket cetak yang berisi 10 pernyataan dengan 5 pilihan yang mengacu pada skala *Likert* dengan interval 1-5, yaitu Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2), dan Sangat Kurang (1).

Berdasarkan hasil penilaian dari kelompok kecil sebanyak 10 peserta didik kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023 sebagai responden diperoleh hasil dengan skor total 438, sedangkan skor yang diharapkan adalah 500, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus Persentase Kelayakan. Jadi hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *microsite* menurut responden adalah 87,60% yang pada tabel termasuk kategori Layak. Sementara itu hasil penilaian dari kelompok besar sebanyak 26 peserta didik kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar Tahun Pelajaran 2022/2023 sebagai responden diperoleh hasil dengan skor total 1123, sedangkan skor yang diharapkan adalah 1300, maka dihitung persentase kelayakannya dengan rumus Persentase Kelayakan. Jadi hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *microsite* menurut responden adalah 86,38% yang pada tabel termasuk kategori Layak. Jika dirata-rata hasil penilaian kelompok kecil dan kelompok besar maka diperoleh persentase sebesar 86,99% yang dapat dikategorikan layak.

## KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini berhasil menciptakan media pembelajaran masa kini yang mampu memikat minat belajar, Media pembelajaran ini sangat menyenangkan bagi peserta didik dan sudah pantas digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran mata pelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan peserta didik kelas XI Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar. Hal ini dapat terverifikasi melalui hasil penilaian dari para ahli desain dengan tingkat persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, hasil penilaian ahli media dengan persentase sebesar 88,42% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, hasil penilaian ahli materi dengan persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, dan penilaian responden memperoleh persentase sebesar 86,99% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan. Dengan merujuk pada hasil analisis data penelitian dan diskusi mengenai pengembangan media pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *microsite* yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Media Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *microsite* yang dikembangkan sangat menarik bagi peserta didik dan layak digunakan sebagai penunjang sumber belajar peserta didik SMK kompetensi keahlian Usaha Perjalanan Wisata karena mampu meningkatkan daya tarik peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menyenangkan bagi peserta didik. Media Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan berbasis *microsite* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan ketertarikan dan efektivitas belajar peserta didik.

Dengan merujuk pada hasil penelitian pengembangan yang telah dijalani, maka saran dapat diarahkan pada tiga sisi yaitu saran untuk keperluan pemanfaatan produk, saran diseminasi produk ke sasaran lebih luas, dan saran untuk keperluan

pengembangan lebih lanjut. Diharapkan bahwa dalam upaya pengembangan produk lebih lanjut, akan ada tambahan materi atau pelajaran baru untuk menjadikan media pembelajaran peserta didik lebih beragam, yang pada gilirannya akan meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar secara mandiri.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Andrianis, R., Anwar, M., & Zulwisli, Z. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Projek Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Web Dinamis Kelas Xi Rekayasa Perangkat Lunak Di Smk Negeri 2 Padang Panjang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 6(1). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v6i1.10425>
- Arkorf, V., & Abaidoo, N. (2015). The role of e-learning, advantages and disadvantages of its adoption in higher education. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(1), 29–42.
- Cindy Arifiyani, F., & Pramaditya, H. (2023). Peningkatan efektivitas pemasaran pada usaha retail melalui digitalisasi katalog dengan microsite Increasing marketing effectiveness in retail businesses through digitizing catalogs with microsites. In *Journal of Information System and Application Development* (Vol. 1). <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jisad>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 1(4), 104–177.
- Fazriyah, I. N. (2020). Analisis Metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Universitas Pasudan (Institutional Repositories & Scientific Journals)*, 7.
- Hardyanto, R. H., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan Dan Implementasi E-Learning Menggunakan Moodle Dan Vicon Untuk Pelajaran Pemrograman Web Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.6675>
- Husen, W. R., Apriani, A., & Nugraha, F. (2020). Tahap Perencanaan Media Pembelajaran Komik Strip Abah Umis Pada Materi Kausa Materialis Pancasila. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 698–704. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.975>
- I.G.A., S., N. Suharsono, & M, K. I. (2013). Penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas X multimedia 3 SMK Negeri 1 Sukasada. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–11. <https://media.neliti.com/media/publications/207213-penerapan-model-pembelajaran-berbasis-pr.pdf>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kemendikbud. (2013). UU SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003. *KEMENDIKBUD*.
- Lely Yuliatwati, Didik Aribowo, M. A. H. (2020). JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro) Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(01), 35–42.
- Maslov, I., Nikou, S., & Hansen, P. (2021). Exploring user experience of learning management system. *International Journal of Information and Learning Technology*, 38(4). <https://doi.org/10.1108/IJILT-03-2021-0046>
- Mawarni, J., & Hendriyani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Pada Matakuliah Pemrograman Visual Dengan Metode Pengembangan Addie. *Javit: Jurnal Vokasi Informatika*. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i3.67>
- Mubin, J., & Aboe, R. M. (2021). Penerapan Google Class Room Dan Google Meet Dalam Pembelajaran Pemesanan Penghitungan Tarif Penerbangan Di Kelas Xi Usaha Perjalanan Wisata Smk Negeri 1 Kota Ternate. *Edukasi*, 19(1), 77. <https://doi.org/10.33387/j.edu.v19i1.3293>
- Prabandari, E. (2017). Modul Diklat Keahlian Ganda Pemanfaatan Hasil Penilaian.

*Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 1(2).*

- Pradana, R., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Mobile Learning Seni Budaya Materi Konsep Budaya, Seni, dan Keindahan Untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Turen Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 6(2)*. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p089>
- Prawiro, M. (2018). *Pengertian Belajar: Tujuan, Ciri-Ciri, dan Jenis-Jenis Belajar*. 4 September. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-belajar.html>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE. In *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori Dan Praktek* (Vol. 5, Issue 3).
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*.
- Suparno, S., & Alfikar, G. (2019). Implementasi Uud Nkri 1945 Pasal 31 Ayat 1 Melalui Pengentasan Buta Aksara Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Generasi Sehat Dan Cerdas (Pnpm-Gsc) Terhadap Peningkatan Kesadaran Pendidikan Masyarakat Didesa Tawang Sari Kecamatan Sepauk Kabupaten Sintang. *Jurnal Pekan : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 4(2)*. <https://doi.org/10.31932/jpk.v4i2.555>
- Zakky. (2020). Pengertian Belajar Menurut Para Ahli dan Secara Umum. *Zona Referensi Ilmu Pengetahuan Umum, 1–8*. <https://www.zonareferensi.com>