

**PENGEMBANGAN *WEB* PEMBELAJARAN MODEL VAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS X SMA**

Muhammad Rizaldi Fahlifi<sup>1</sup>, Hamsi Mansur<sup>2</sup>, Susanti Sufyadi<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Lambung Mangkurat

rizaldiku45@gmail.com<sup>1</sup>, hamsi.mansur@ulm.ac.id<sup>2</sup>, susanti.sufyadi@ulm.ac.id<sup>3</sup>

**Abstrak**

*Web* pembelajaran model VAK merupakan media pembelajaran berbasis *web* dengan model VAK (visual, auditori, dan kinestetik) yang dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan variatif. Karena, *web* pembelajaran model VAK dikemas dengan materi yang memperhatikan tiga modalitas belajar peserta didik. Dengan memaksimalkan gaya belajar yang disukai peserta didik, mereka dapat mengkompensasi kelemahan mereka dan memaksimalkan kekuatan mereka, memungkinkan pembelajaran yang lebih beragam. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *web* pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran visual, auditori dan kinestetik (VAK) untuk peserta didik SMA kelas X materi bahasa Inggris. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perkembangan, kelayakan media dan peningkatan motivasi belajar siswa melalui *web* pembelajaran model VAK. Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan ini adalah 4D. Hasil penelitian pada tahap pengembangan ahli media mendapatkan nilai "93,5%" dengan kategori "sangat layak", penilaian dari ahli materi mendapatkan nilai rata-rata "87,5%" dengan kategori "sangat layak". Peningkatan motivasi belajar peserta didik menggunakan *web* pembelajaran model VAK yang diujicobakan kepada 16 orang siswa, terdapat peningkatan motivasi belajar dengan rata-rata skor n-gain sebesar 0,47% yang termasuk dalam rentang rata-rata sedang.

**Kata kunci:** Model 4D, Web Pembelajaran Model VAK, Mata Pelajaran Bahasa Inggris.

**Abstract**

The VAK model learning web is a web-based learning media with the VAK model (visual, auditory, and kinesthetic) which can provide interesting and varied learning. Because The VAK model learning web is packaged with material that pays attention to the three learning modalities of students. By maximizing students' preferred learning styles, they can compensate for their weaknesses and maximize their strengths, enabling more diverse learning. This development research produces a product in the form of a learning web with the application of visual, auditory, and kinesthetic learning models (VAK) for high school students studying English material. The purpose of this study was to determine the development, media feasibility, and increase in student learning motivation through the VAK learning web model. The development model used in this development is 4D. The results of the research at the development stage by media experts get a score of "93.5%" in the "very feasible" category, while assessments from material experts get an average score of "87.5%" in the "very feasible" category. Increased learning motivation of students using the VAK learning web model, which was tested on 16 students, showed an increase in learning motivation with an average n-gain score of 0.47%, which is included in the moderate average range.

**Keywords:** 4D Model, Learning Website Based on the VAK Model, English Subject.

## Pendahuluan

Motivasi belajar memegang peranan yg sangat krusial pada pembelajaran. pada dasarnya motivasi adalah upaya buat merangsang minat belajar murid. Semakin tinggi motivasi belajarnya maka meningkat juga dorongan untuk menerima pengetahuan dan membawa perubahan perilaku motivasi belajar misalnya kekuatan batin atau energi siswa dijadikan menjadi penggerak pembelajaran. Pada dasarnya, motivasi belajar menunjuk dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Ketika tidak adanya motivasi tujuan yg dibutuhkan maka tidak tercapai secara optimal (Emda, 2017: 172).

Motivasi belajar seringkali menjadi masalah di berbagai sekolah. Rendahnya motivasi belajar siswa juga menjadi alasan mengapa siswa tidak menyerap ilmu karena sulit bagi siswa untuk mengontrol belajarnya ketika motivasi belajarnya rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang motivasi belajarnya rendah dipandang sebagai penyebab rendahnya kualitas siswa sekolah. Kenyataannya, keadaan ini menimbulkan dilema di sebagian besar sekolah swasta, karena jika motivasi belajar rendah, sebenarnya siswa tidak mungkin menguasai mata pelajaran dengan baik, tetapi hal itu harus diatasi demi keberlangsungan sekolah. (Laka dkk., 2020: 69).

Metode yang kurang variatif menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi. Motivasi belajar yang rendah ini menyebabkan banyak masalah lain bagi siswa. Salah satunya keaktifannya di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan tidak terlalu tertarik untuk mempelajari materi itu sendiri.

Metode pembelajaran yang kurang beragam juga dipandang sebagai penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar rendah karena metode pengajaran yang beragam dan siswa kurang aktif dalam mengeksplorasi proses pembelajaran yang kurang beragam sehingga siswa mudah bosan dengan pembelajaran dari siswa yang lebih pasif menerima informasi. kebanyakan hanya mendengarkan dan mencatat. penjelasan dari guru (Husni, 2019: 179).

Berdasarkan hasil observasi, diskusi dengan Ibu Resti Prahesti, S.Pd sebagai pendidik bahasa Inggris dan peserta didik SMA Islam Arriyadh kelas X menyatakan bahwa pendidik belum memaksimalkan penggunaan media berupa LCD proyektor dan *web* pembelajaran, pendidik pernah mencoba untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *web* yang menyajikan materi berbasis tulisan saja tapi tidak terlaksana secara maksimal karena kurangnya keahlian dan waktu, peserta didik merasa bosan karena proses pembelajarannya kurang bervariasi dan hanya menggunakan metode ceramah, kurangnya fokus peserta didik membuat proses penyampaian materi kurang optimal, penggunaan metode mengajar yang kurang variatif membuat peserta didik sulit untuk memahami dan mengulang materi sehingga motivasi yang mereka miliki rendah, dilingkungan rumah, peserta didik kurang mendapat bimbingan dari orangtuanya, dan terdapat hambatan di sekolah yaitu kurangnya fasilitas berupa media pembelajaran berbasis *web* pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut maka suasana pembelajaran bahasa Inggris masih kurang efektif karena minimnya penggunaan media pembelajaran belum dapat mewakili ragam karakteristik peserta didik yang ada di kelas. Sedangkan menurut Kusumawati dkk., (2018: 352) menyatakan bahwa pengemasan pembelajaran yang menggunakan model dan media dapat membangkitkan minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa sangat diperlukan untuk memecahkan masalah yang muncul selama pembelajaran, khususnya masalah motivasi belajar. Menurut Januarisman (2016: 170) Media pembelajaran berbasis *web* adalah layanan pendidikan berbasis web yang menyediakan hiburan edukatif dengan menggunakan media online. Lingkungan belajar berbasis web dapat menghubungkan pembelajaran antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar *online*. Permasalahan pembelajaran tradisional dibandingkan dengan pembelajaran daring dapat dilihat dari terbatasnya interaksi antara pelatih dan siswa, fleksibilitas dalam menyediakan waktu, tempat dan materi ajar, serta ketersediaan sumber materi pembelajaran.

Salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran, selain lingkungan pembelajaran, adalah model pembelajaran. Oleh karena itu

penting untuk menerapkan model pembelajaran yang dapat mencakup ketiga gaya belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran VAK (Visual, Auditory, Kinestetik). Model pembelajaran VAK merupakan gaya belajar yang mengakomodir tiga tipe siswa, yaitu pembelajaran visual, pembelajaran auditori, dan pembelajaran motorik.

Menurut Deporter & Hernacki (dalam Putri, 2017: 48) menyatakan bahwa Pembelajaran VAK berfokus pada pemberian pengalaman belajar yang langsung dan menyenangkan. Pengalaman belajar langsung melalui melihat (visual), belajar melalui mendengar (auditory) dan belajar melalui gerakan dan sentuhan (kinestetik). Padahal model pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) dapat meningkatkan potensi yang sudah ada pada siswa (meliputi emosi, seluruh tubuh, seluruh indera serta kepribadian secara utuh dan mendalam). Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Herawan (dalam Pratama dkk., 2017: 134) menemukan fakta bahwa model pembelajaran VAK memberdayakan siswa untuk secara aktif dan kreatif menghubungkan konsep sistem dengan kehidupan sehari-hari, yang berdampak positif pada hasil belajar siswa selama pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai topik tentang “Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* model VAK untuk meningkatkan motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa Inggris kelas X di SMA Islam Arriyadh”.

### **Kajian Pustaka**

Rusydiah (2019: 6) menyatakan bahwa Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Ini termasuk perangkat keras, perangkat lunak, materi visual dan audio, program atau paket yang menghubungkan berbagai bagian. Subkategori area pengembangan mencerminkan perkembangan teknologi dari waktu ke waktu, dengan yang baru tumpang tindih tetapi tidak menggantikan yang lama. Adapun kawasan pengembangan yang dikemukakan Seels & Richey (dalam Warista, 2013: 81), lingkup pengembangan adalah penerapan maksud desain pada bentuk

fisik berupa teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran. Menghadapi kebutuhan untuk memandu pengembangan lingkungan belajar dengan bantuan komputer, atau dengan kata lain, pengembangan lingkungan belajar berbantuan komputer, profesional teknologi pendidikan perlu mengajarkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan motorik bagaimana mengembangkan suatu proses pengembangan media yang baik dan benar, serta membangkitkan minat pada inisiatif siswa untuk pengembangan dan pekerjaan lebih lanjut (Mansur dkk., 2019: 566).

Dalam upaya pengembangan bidang pendidikan, media adalah salah satunya. Menurut Hasan dkk., (2021: 4) media pembelajaran dapat digambarkan sebagai media yang mengandung informasi atau pesan pendidikan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran. Sukmawati (2021: 29) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi dan penerima informasi dengan tujuan merangsang siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara termotivasi dan bermakna. Pemberian informasi yang dikemas dalam media memudahkan penyampaian isi materi pembelajaran dan mempermudah belajar siswa. Pembelajaran yang baik juga dimungkinkan melalui metode dan model pembelajaran yang tepat.

Menurut Prabha (dalam Putri, 2013: 18-22) model VAK merupakan akronim dari tiga bentuk utama pembelajaran sensorik, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. VAK adalah model pembelajaran perseptual preferensi yang mengklasifikasikan pembelajaran sesuai dengan preferensi indrawi. Dalam model pembelajaran VAK, individu siswa dianggap mampu mewujudkan potensi siswa secara maksimal. Hal ini mengacu pada pendapat Herawan (dalam Pratama dkk., 2017: 134) menyatakan bahwa model pembelajaran VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) mampu mendayagunakan potensi yang ada pada diri siswa (emosi, seluruh tubuh, seluruh panca indra serta seluruh kedalaman dan keluasan kepribadian), sehingga memungkinkan pembelajaran yang aktif, kreatif. Siswa mengetahui bagaimana menghubungkan

konsep-konsep matematika dengan kehidupan sehari-hari, yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Kusumawati dkk., (2018: 352) juga menyatakan bahwa Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran khususnya masalah motivasi belajar, diperlukan paket pembelajaran yang menggunakan model dan lingkungan yang mampu membangkitkan minat siswa dan sesuai dengan karakteristik siswa. Lingkungan belajar berbasis web (visual, auditori, kinestetik) model VAK dinilai cocok untuk mengatasi masalah motivasi belajar siswa. Dari sudut pandang peneliti, media pembelajaran berbasis web model VAK (Visual, Auditory, Kinestetik) menawarkan banyak ruang lingkup pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Hal tersebut mengacu pada pendapat Khosiyah, (2012: 74) menyatakan bahwa gaya belajar yang tepat dapat meningkatkan efisiensi belajar siswa. Perbedaan gaya belajar menunjukkan cara tercepat dan terbaik untuk memperoleh informasi dari luar bagi setiap individu. Dalam penelitian dan pengembangan ini, penggunaan model VAK dimasukkan ke dalam lingkungan pembelajaran berbasis *web*.

Menurut Batubara (2018: 1) secara terminologi, *website* atau situs *web* adalah kumpulan halaman web dan dokumen yang tersebar di beberapa komputer server yang berada di seluruh dunia, terhubung ke satu jaringan melalui jaringan yang disebut Internet. Menurut Nasution (2019: 70) banyaknya situs *web* yang menggunakan topik pendidikan sebagai konten dan diskusi, dan waktu yang dihabiskan siswa di Internet, sebaiknya gunakan situs *web* pendidikan sebagai lingkungan belajar. Menggunakan situs *web* sebagai sarana pembelajaran sangatlah mudah, cukup dengan memberikan alamat email siswa dengan topik tersebut, yang kemudian digunakan sebagai sumber topik tersebut. Januarisman & Ghufron (2016: 170) menyatakan bahwa Media pembelajaran berbasis *Web* adalah layanan pendidikan berbasis *web* yang menyediakan hiburan edukatif dengan menggunakan media online. Lingkungan belajar berbasis *web* dapat menghubungkan pembelajaran antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar online. Permasalahan pembelajaran tradisional

dibandingkan dengan pembelajaran daring dapat dilihat dari terbatasnya interaksi antara pelatih dan siswa, fleksibilitas dalam menyediakan waktu, tempat dan materi ajar, serta ketersediaan sumber materi pembelajaran. Pembelajaran berbasis *web* adalah metode pembelajaran yang sangat efektif, efisien dan fleksibel. Ini memberi pengguna fleksibilitas untuk memaksimalkan konten situs *web*. Itu bisa dilakukan secara langsung atau jarak jauh.

Subiyakto (2019: 24) menyatakan bahwa media juga memiliki nilai praktis dengan memotivasi pembelajaran, mengkonkretkan konsep-konsep abstrak, misalnya dengan menjelaskan tempat-tempat bersejarah melalui film grafis, melampaui batas-batas kelas, belajar dengan menampilkan benda-benda besar seperti candi, dan juga dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid satu sama lain. Menurut Mahfud (dalam Nurjan, 2016: 151) secara etimologis kata motivasi berasal dari kata motivasi yang berarti dorongan, kemauan, alasan atau kehendak. Dengan demikian, motif adalah kekuatan yang menimbulkan dan mengarahkan perilaku individu. Motivasi bukanlah perilaku, melainkan kondisi internal yang kompleks, dan tidak dapat diamati secara langsung, tetapi mempengaruhi perilaku. Jelaskan motif berbasis perilaku, baik verbal maupun non-verbal. Motivasi sebagai konstruksi hipotetis digunakan untuk menjelaskan keinginan, arah, intensitas, dan kegigihan perilaku yang diarahkan pada tujuan. Motivasi mencakup konsep-konsep seperti kebutuhan berprestasi, kebutuhan berafiliasi, kebiasaan, dan rasa ingin tahu tentang sesuatu (Nurjan, 2015: 152). Emda (2017: 175) juga menyatakan bahwa motivasi adalah suatu rangkaian usaha yang ditujukan untuk memberikan kondisi tertentu, agar seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan jika tidak menyukainya, maka ia akan berusaha mengingkari atau menghindari perasaan benci tersebut. Oleh karena itu, motivasi dapat dirangsang oleh faktor luar, tetapi motivasi ini berkembang dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi belajar seseorang. Berdasarkan kinerja para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menimbulkan perubahan pada tubuh

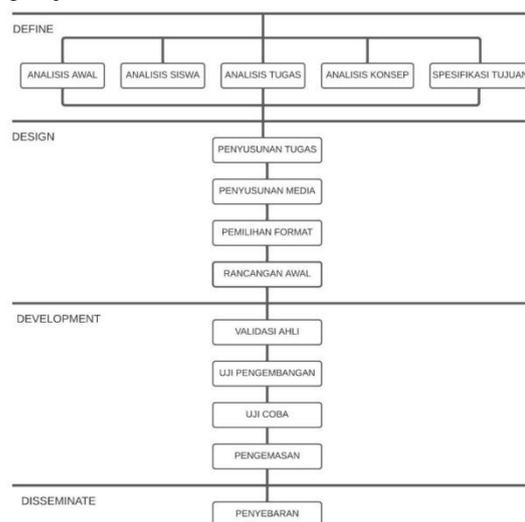
manusia, sehingga melibatkan gejala psikologis, sensorik dan emosional untuk bertindak atau berbuat sesuatu. Semua itu dimotivasi karena ada tujuan, kebutuhan atau keinginan. Dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan bahwa motivasi adalah keseluruhan motivasi dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan mengarahkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Pentingnya lingkungan belajar berbasis *web* model VAK sebagai solusi untuk mengatasi masalah motivasi belajar bahasa Inggris, karena bahasa merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam berkomunikasi. Bahasa memainkan peran sentral dalam perkembangan sosial, intelektual dan emosional siswa.

Menurut Depdiknas (2003: 15) bahasa Inggris sebagai media komunikasi lisan dan tulisan. Komunikasi adalah suatu proses dimana seseorang mengungkapkan pengetahuan, pikiran, perasaan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya dalam bahasa ini. Tujuan utama belajar bahasa Inggris adalah untuk dapat berkomunikasi dengan lancar dan akurat, baik secara lisan maupun tulisan, dalam beberapa bahasa yang berbeda. Keterampilan berbahasa merupakan syarat yang harus dimiliki siswa setelah mempelajari bahasa Inggris (Depdiknas, 2003: 16). Pentingnya bahasa Inggris dalam pembelajaran dan pengajaran memerlukan metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan membuat siswa tertarik. Kemampuan guru dalam menciptakan berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat berinteraksi dengan benda dan lingkungan sekitarnya untuk meningkatkan daya pikir, bahasa, penglihatan dan tingkah lakunya, serta yang dapat meningkatkan kemauan siswa menjadi salah satu peran penting dalam proses belajar mengajar (Widyasari, 2016: 32). Adapun menurut Sulaiman (2021: 61) materi pembelajaran bahasa Inggris diajarkan di sekolah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif siswa terhadap bahasa Inggris. Oleh karena itu, materi yang ditawarkan harus disajikan dengan cara yang menarik, berkualitas tinggi yang mencerminkan perkembangan saat ini. Atraksi

ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris awal mereka.

## Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2015: 407). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D dari S.Thiagajaran (dalam Kurniawan., dkk, 2017: 216). Model pengembangan 4D memiliki empat tahap utama, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model 4D

Subyek penelitian ini adalah validator ahli media, ahli materi dan 16 siswa kelas X. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *web* model VAK yang berisi uraian teknis berbahasa Inggris materi *description* dan *announcement* kelas X. Pengembangan ini dibuat di SMA Islam Arriyadh kelas X mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket/kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini merupakan fitur untuk mengubah data penelitian menjadi informasi yang nantinya dapat digunakan untuk menarik kesimpulan.

### 1. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Web Model VAK*

Untuk mengetahui kelayakan lingkungan pembelajaran berbasis web model VAK, data dari hasil survey ahli media, materi dan instrumen dianalisis dengan skala Likert. Hasil analisis kemudian diklasifikasikan berdasarkan rentang nilai berikut.

Tabel 1. Kriteria Skor

Interval	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
<20%	Sangat Tidak Layak

### 2. Analisis Peningkatan Motivasi Peserta Didik

Kemudian membandingkan analisis pertumbuhan motivasi berdasarkan hasil survey pertumbuhan motivasi siswa antara motivasi awal dan motivasi akhir, sehingga diketahui titik pertumbuhan motivasi dengan menggunakan rumus *normalized gain (n-gain)*. Rumus *n-gain* adalah sebagai berikut.

$$N - Gain (g) = \frac{Skor Posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Gambar 1. Rumus *n-gain*

Tabel 2. Kriteria *N-gain*

Nilai (g)	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

## Hasil dan Pembahasan

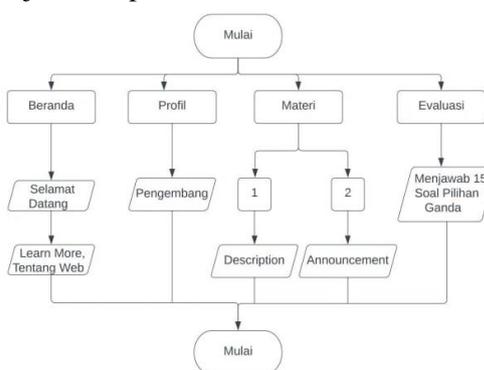
### 1. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Kelayakan Media

Tahap pendefinisian (*define*), pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang muncul di SMA Islam Arriyadh dan menganalisis karakteristik peserta didik. Diketahui, sebagian besar peserta didik kelas X kurang memiliki motivasi belajar pada mata pelajaran bahasa Inggris karena metode mengajar yang kurang variatif dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Metode pembelajaran cenderung hanya sebatas ceramah yang membuat siswa merasa bosan sehingga hilangnya fokus mereka menimbulkan

permasalahan baru. Seperti, kesusahan mengulang materi, catatan yang kurang efektif, malas, dan kurangnya motivasi dalam dirinya. Tahap berikutnya adalah analisis tugas, pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap program pembelajaran bahasa Inggris silabus dan RPP. Hasil analisis dari langkah ini menentukan dokumen mana yang akan disusun atau diterapkan pada media *web* pembelajaran model VAK. Materi yang dipilih untuk diterapkan yaitu materi bahasa Inggris kelas X semester 1 tentang *description* dan *announcement*. Tahap berikutnya yaitu analisis konsep, pada tahap ini menentukan materi apa yang akan ditampilkan pada media *web* pembelajaran model VAK yang akan dikembangkan. Tahap penyusunan konten *web* bahan pembelajaran mengacu pada garis besar, RPP, LKS dan modul pembelajaran Bahasa Inggris semester 1 kelas X. Setelah itu analisis tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran pada materi *description* yaitu: siswa dapat mengidentifikasi istilah ungkapan, mengidentifikasi perbedaan cara pengungkapan, memahami struktur teks ungkapan, memahami unsur kebahasaan dari ungkapan, menyusun kalimat, menjawab pertanyaan, dan menyusun teks deskriptif. Dan tujuan pembelajaran pada materi *announcement* yaitu: mengidentifikasi istilah khusus terkait jenis pemberituannya, mengidentifikasi ungkapan dan kosa kata yang lazim digunakan dalam teks pemberitahuan, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi teks, menganalisis teks, dan membuat teks pemberitahuan.

Tahap perencanaan (*design*), tahap ini memiliki beberapa langkah, pertama menyusun tes, menyusun penilaian pembelajaran, yang selanjutnya akan diterapkan pada media pembelajaran *web* model VAK. Persiapan tes yang tercakup dalam penelitian ini berupa penilaian terhadap materi pembelajaran bahasa Inggris kelas X. Penilaian yang disajikan terdiri dari 15 soal esai materi *description* dan *announcement*. Kedua pemilihan media, pembelajaran web menawarkan beberapa opsi untuk dipilih. Pemilihan media yang dikembangkan harus sesuai dengan hasil definisi dan model VAK, dari hasil tersebut beberapa aspek analisis pengembangan media web pembelajaran memuat beberapa visualisasi media berupa

gambar, audio, video, interaktif soal-soal dan latihan-latihan sebagai latihan yang berkaitan dengan materi *description* dan *announcement*. Dan media pembelajaran *web* model VAK dikemas ke dalam internet dengan istilah hosting. Ketiga, pemilihan format, format media pembelajaran *web* yang telah dikembangkan disusun dengan HTML, PHP dan CSS. Keempat, desain awal, tahap pembelajaran *web* praproduksi. Fase desain awal sangat penting untuk desain media *web* pembelajaran model VAK yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merancang *flowchart* dan *storyboard* yang dijelaskan pada Gambar 2.



Gambar 2. Flowchart Pengembangan

Tahap pengembangan (*development*), pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu tahap pertama validasi terhadap ahli instrumen, ahli materi dan ahli media. Langkah kedua adalah melakukan penilaian revisi berdasarkan kritik dan saran pada saat uji validasi. Tahap ketiga adalah masa uji coba produk dengan siswa.

Hasil uji validasi dan uji produk ke siswa disajikan pada Tabel-tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Instrument

No	Aspek	Jumlah Indikator	Nilai yang didapat	Persentase	kategori
1	Petunjuk	3	12	100%	Sangat Layak
2	Isi	6	23	95,83%	Sangat Layak
3	Bahasa	3	11	91,66%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>				<b>95,83%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa kelayakan instrumen alat validasi media *web* model VAK menghasilkan skor kelayakan

rata-rata sebesar 95,83%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Media

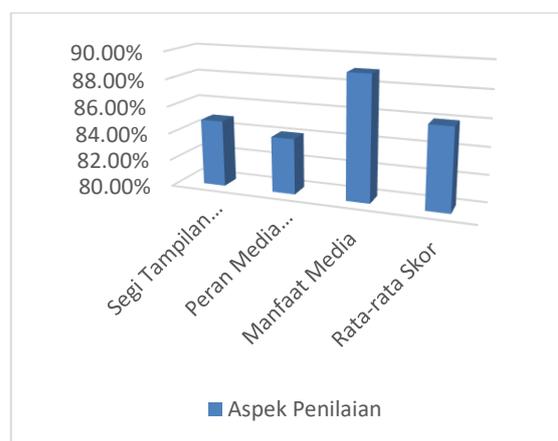
Aspek Penilaian	Skor Ahli		Skor Rata-rata	Kategori
	1	2		
Aspek Usebillity	87,50%	95,83%	91,66%	Sangat Layak
Aspek Functionality	91,66%	100%	95,83%	Sangat Layak
Aspek Komunikasi	88,88%	97,22%	93,05%	Sangat Layak
<b>Rata-rata Skor Total</b>			<b>93,51%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa penilaian kelayakan model *web* pembelajaran VAK mencapai skor rata-rata 91,66% yang tergolong “Sangat Layak”.

Tabel 5. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor Ahli		Skor Rata-rata	Kategori
	1	2		
Aspek desain pembelajaran	75%	100%	87,5%	Sangat Layak
Aspek isi materi	75%	100%	87,5%	Sangat Layak
<b>Rata-rata Skor Total</b>			<b>87,5%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan materi pada media pembelajaran berbasis *web* model VAK mendapatkan skor rata-rata 91,32% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.



Gambar 3. Hasil Uji Coba Produk

Data pada Gambar 3 menunjukkan bahwa hasil uji coba produk kepada siswa mendapatkan skor rata-rata 86%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapat respon yang sangat baik sehingga media dapat digunakan secara efektif.

Tabel 6. Hasil Pengukuran Motivasi Belajar

Aspek	Hasil
Motivasi awal	66,2%
Motivasi akhir	82,3%
Nilai Maksimal	100
N-Gain	0,47%
Kriteria	Sedang

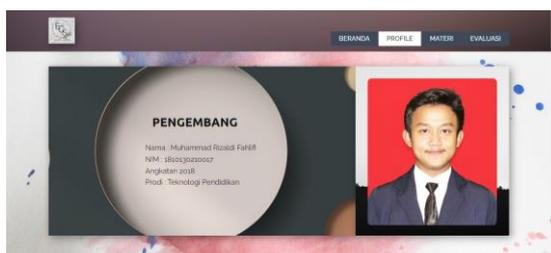
Data pada Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil uji *n-gain* yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa nilai *n-gain* sebesar 0,47% termasuk dalam kriteria “sedang”. Hal ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media *web* pembelajaran model VAK yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tahap penyebaran (*disseminate*), pada tahap ini peneliti menyebarkan *web* pembelajaran model VAK yang dikembangkan di lingkungan SMA Islam Arriyadh. Pada saat penyebaran produk ini ditunjukan kepada para guru dan siswa SMA Islam Arriyadh. Penyebaran produk ini dilakukan dengan cara membagikan URL yang telah dihasilkan oleh peneliti kepada guru dan siswa yang terlibat.

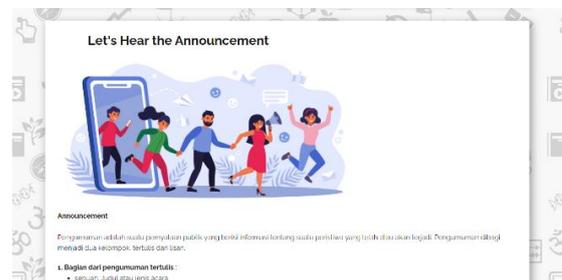
Hasil produk yang telah dikembangkan disajikan pada gambar-gambar berikut.



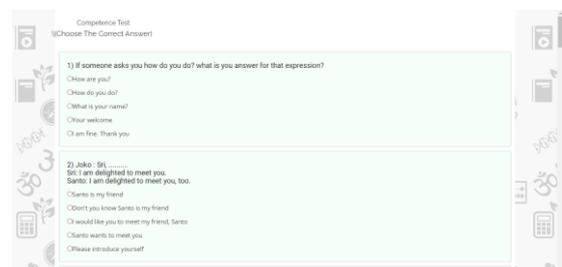
Gambar 4. Tampilan Awal Beranda



Gambar 5. Tampilan profil



Gambar 6. Tampilan Materi



Gambar 7. Tampilan Evaluasi

### Kesimpulan dan Rekomendasi

Pengembangan media *web* pembelajaran berbasis model VAK dikembangkan dengan menggunakan model 4-D yang memiliki 4 tahapan yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Tahap pendefinisian yaitu melakukan identifikasi, melibatkan analisis kebutuhan, observasi, analisis konsep produk, tujuan pembelajaran, analisis kurikulum dan RPP. Tahap perencanaan (*design*), terdiri dari Menyusun 15 butir soal esai, pemilihan media, pemilihan format, pembuatan *flowchart* dan pengembangan naskah. Tahap pengembangan (*development*), yaitu pelaksanaan uji validasi ahli instrumen, ahli materi, media dan pengembangan produk akhir. Tahap penyebaran (*disseminate*), yaitu menyebarkan hasil produk kepada guru dan siswa SMA Islam Arriyadh. Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis *web* model VAK dinilai “sangat layak”. Kelayakan materi bahasa Inggris dalam media pembelajaran berbasis *web* model VAK dinilai “sangat layak”, sehingga media pembelajaran berbasis *web* model VAK sangat baik digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran

Bahasa Inggris di SMA Islam Arriyadh. Berdasarkan uji peningkatan motivasi belajar yang dilakukan dari hasil pengembangan lanjutan media pembelajaran berbasis *web* model VAK, terdapat peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan media, berdasarkan skor rata-rata diketahui motivasi akhir lebih tinggi dari motivasi awal. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* model VAK pada mata pelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Islam Arriyadh.

Terdapat rekomendasi yang dapat diberikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah untuk benar-benar mengoptimalkan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *web* model VAK yang dikembangkan agar penyerapan materi lebih optimal. Bagi pendidik, peneliti menyarankan agar media yang dikembangkan dapat digunakan semaksimal mungkin untuk mendukung proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H., H. (2018). *Pembelajaran Berbasis WEB Dengan MOODLE Versi 3.4*. DEEPUBLISH.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Depdiknas. 2003. Undang-Undang RepublikIndonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdagri. *Undang RepublikIndonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdagri
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Hasan, M., Dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. TAHTA MEDIA GROUP.
- Husni, A, H. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Dalam Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Peluang Kejadian Majemuk Melalui Metode Demonstrasi Di Kelas Xii Ips Semester Genap 2018/2019 Sma Negeri 1 Selong. *Journal Ilmiah Rinjani Universitas Gunung Rinjani*, 7(2), 179. <https://doi.org/10.53952/jir.v7i2.202>
- Januarisman, E. & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Peserta didik Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 3(2), 170.
- Januarisman, E. & Ghufron, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Peserta didik Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 170.
- Khosiyah. (2012). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik SD Inti No. 060873 Medan. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 9(1), 74.
- Kurniawan, D. & Dewi, S, V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1), 216.
- Kusumawati, A., Dkk. (2018). Pemanfaatan Multimedia Berbasis Model Visualization, Auditory, Kinesthetic (Vak) Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Pada Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Edutech*, 17(3), 351-352.
- Laka, B., Burdam, J., & Kafiar, E. (2020). Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(2), 69. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2.51>
- Mansur, H, H., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) Menggunakan Aplikasi PREZI. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 4(3), 566.
- Nasution, A, K, P. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Internet*. As-salam Press

- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. WADE GROUP.
- Pratama, W, A., Dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model VAK Pada Mata Pelajaran IPA Peserta didik Kelas V di SDN 2 Banjar Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 132-141.
- Pratama, W, A., Dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model VAK Pada Mata Pelajaran IPA Peserta didik Kelas V di SDN 2 Banjar Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 132-141.
- Putri, M, M, K. (2016) Keefektifan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic (Vak) Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Sma. *Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang*.
- Putri, M, M, K., Dkk. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kimia. *Chemistry in Education*, 6(1), 13-48
- Rusdiyah, E, F. (2019). *Teknologi Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Era 4.0*. UIN SUNAN AMPEL PRESS.
- Subiyakto, B. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA
- Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. TAHTA MEDIA GROUP.
- Sulaiman, Y, S. (2021). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kupang Nusa Tenggara Timur : Sebuah Kajian Dalam Perspektif Etnografi. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(8), 61.
- Warista, B. (2013). Perkembangan Definisi Dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal KWANGSAN*, 1(2) 81-82. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p72--94>
- Widyasari, F, E. (2016). Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Metode Multiple Intelligences: Studi Kasus di sekolah Internasional. *Jurnal Edutama*, 3(1), 32