

Volume : 6
Nomor : 1
Bulan : Februari
Tahun : 2020

E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru

Ahmad Syamsu Rijal
Universitas Muhammadiyah Gorontalo
surel:ahmadsyamsurijals@umgo.ac.id

Risman Jaya
Universitas Muhammadiyah Gorontalo
DOI: 10.32884/ideas.v6i1.238

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan kreativitas guru. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan metode 4D yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), dan *dissemination* (penyebarnyaan). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi atau tingkat ketepatan, observasi, dan angket. Hasil penelitian saat pengujian validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata pada penilaian akhir 4,65 dengan kriteria valid/baik, kemudian oleh ahli media/web diperoleh nilai rata-rata 4,36 dengan kriteria valid/baik. Tahap uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba terbatas dengan persentase 90%, artinya hampir keseluruhan merespon sangat baik dan uji coba *general* persentase mencapai 83,34%. Artinya hampir keseluruhan merespon sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis web ini termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan untuk meningkatkan kreativitas guru.

Kata kunci: mediapembelajaran, berbasis web, kreativitas guru

Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia. Tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Namun, di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan (Sanaky, 2009). Oleh karena itu, penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global. Guna meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, maka pengembangan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif perlu dilakukan, sehingga peran media

pembelajaran berbasis WEB atau *World Wide Web* (WWW) yang biasa disebut web merupakan suatu kumpulan informasi pada beberapa server komputer yang terhubung satu dengan yang lain dalam jaringan internet (Arsi & Febrianti, 2014), menjadi sangat penting karena dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak monoton.

Temuan penelitian dalam beberapa tahun terakhir memberikan bukti kuat tentang pentingnya kontrol pembelajaran terhadap proses belajar yang mereka jalani secara keseluruhan (McLoughlin & Lee, 2010). Hal ini disebabkan oleh mutu pendidikan yang berkaitan dengan kualitas lulusan, sedangkan kualitas lulusan ditentukan oleh proses belajar. Pentingnya dilakukan penelitian ini yaitu dalam pengembangan media berbasis WEB harapannya dapat mempermudah guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk peningkatan kreativitas guru.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah 4D, yaitu tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan) dan *dissamination* (penyebarluasan) Thiagarajan (Dewi & Akhlis, 2016). Selain itu juga menggunakan model *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sari, Widyanto, & Kamal, 2017). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu validasi atau tingkat ketepatan, observasi, dan angket. Teknik analisis data dilakukan dengan dua cara yaitu analisis data hasil validasi tim ahli dan analisis data responden guru. Analisis data hasil validasi dari tim validator dan ahli media dianalisis secara deskripsi kualitatif, sedangkan analisis data hasil persentase respon guru, baik uji coba terbatas maupun uji coba general dianalisis secara kuantitatif.

Berikut ini adalah langkah- langkah pengembangan bahan ajar pada penelitian ini.



Define (Pendefinisian)

a. Analisis Kurikulum

Analisis ini dilakukan untuk menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan dalam bahan ajar. Tahap ini dilakukan oleh peneliti bersama guru.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan peneliti untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain: kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, motivasi belajar, dan pengalaman belajar sebelumnya.

c. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi ringkasan materi utama yang perlu dimasukkan dalam perangkat pembelajaran.

d. Media Analisis

Media yang akan digunakan dalam pengembangan ini merupakan *web-based media*, diantaranya *wordpress* atau *blogspot* sebelum diluncurkan pada domain sendiri. *Web-based* media menggunakan internet untuk mendistribusikan pembelajaran melalui *Wide-Area Networks(WAN)* atau *Local-Area Networks(LAN)*.Tahap ini dilakukan oleh tim peneliti.

e. Merumuskan Tujuan

Halpertama yang dilakukan peneliti dalam merumuskan tujuan pembelajaran yaitu melakukan penyusunan media pembelajaran karena tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebihdahulu. Tahap ini dilakukan oleh peneliti.

Design (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan untuk membuat media pembelajaran berbasis WEB atau yang dikenal juga dengan *web based learning* merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*)(Kurniawan & Riyana, 2013)sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi yang terdiri atas sasaran instruksional, pemilihan pendekatan secara keseluruhan, bentuk dan tampilan,



E-ISSN: 2656-940X

P-ISSN: 2442-367X

URL: jurnal.ideaspublishing.co.id

Volume : 6

Nomor : 1

Bulan : Februari

Tahun : 2020

perancangan materi pembelajaran secara spesifik dan rancangan menu. Tahap ini dilakukan oleh tim peneliti.

Development (Pengembangan)

Tahapan ini merupakan tahapan di mana hasil dari proses desain sebelumnya diwujudkan dalam bentuk nyata. Desain yang telah dibuat dalam penelitian ini diimplementasikan ke dalam bentuk web yang sebenarnya termasuk pada semua aspek yang ada di dalamnya: silabus, RPP, ringkasan materi, *powerpoint*, video, buku, dan komponen web itu sendiri. Selanjutnya divalidasi oleh ahli bidang media/web, dan direvisi untuk kemudian dilanjutkan pada tahap pengujian terbatas dan general. Apabila terdapat kendala pada tahap pengujian, maka web akan direvisi kembali sampai pada akhirnya tidak ditemukan kendala lagi.

Dissamination (Penyebarluasan)

Semua elemen yang telah dikembangkan pada tahap ini diatur agar dapat berjalan sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing. Web yang dikembangkan dan diimplementasikan ke dalam sebuah domain yang kemudian dapat digunakan sepenuhnya oleh pengguna.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis web di SMA se-Provinsi Gorontalo dimaksudkan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk peningkatan kreativitas guru. Media pembelajaran berbasis web ini melatih kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin meningkat juga senantiasa harus dibarengi dengan kreativitas dari seorang guru. Proses pembelajaran berbasis web memberikan salah satu alternatif pembelajaran yang kreatif bagi guru. Satu sampel mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan bidang keahlian peneliti yaitu dalam bidang geografi, maka dipilih mata pelajaran geografi.

Pengembangan multimedia pembelajaran atau lebih spesifiknya *Multimedia-based Instructional Design*, terdiri dari empat tahap yaitu: *Define, Design, Development,*



Dissaminate. Empat tahap di atas lebih dikenal dengan model tahapan 4-D Thiagarajan(Dewi & Akhlis, 2016).

Tahap Pendefinisian (Define)

1. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil wawancara di beberapa SMA di Provinsi Gorontalo oleh peneliti, didapatkan bahwa SMA di Provinsi Gorontalo menggunakan kurikulum 2013 sehingga silabus yang digunakan pun adalah kurikulum 2013. Selain melakukan wawancara, peneliti juga menganalisis silabus dan perangkat pembelajaran yang digunakan dan diambil satu sampel mata pelajaran dari guru geografi pada proses pembelajaran. Kemudian dimasukkan kedalam web.

2. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan mewawancarai beberapa peserta didik dan guru geografi SMA di Provinsi Gorontalo. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengalaman siswa dalam pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan. Bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi media terhadap keberhasilan dan keefektifan proses instruksional(Arsyad, 2011). Hal ini sebagai bahan dalam pengembangan minat siswa dalam membuka materi pada media pembelajaran yang berbasis web. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik SMA di Provinsi Gorontalo, didapatkan bahwa pada pembelajaran berbasis web, sebagian besar peserta didik belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan web.

Selain itu, diperoleh informasi tentang karakteristik siswa melalui wawancara dengan guru geografi, yaitu:

- a. pengetahuan siswa mengenai penggunaan internet lebih sering pada penggunaan sosial media dibandingkan materi pembelajaran;
- b. sebagian besar sekolah tidak mengizinkan penggunaan *smartphone* di dalam sekolah, sehingga pembelajaran tidak dilakukan berbasis internet, kecuali untuk pemberian tugas rumah;
- c. penggunaan laboratorium komputer dalam pembelajaran harus disertai pengawasan ketat dari guru, karena ditakutkan siswa akan membuka situs lain selain dari materi pembelajaran yang diberikan;



d. penggunaan laboratorium komputer kurang untuk digunakan pada proses pembelajaran karena sebagian besar hanya digunakan untuk pelaksanaan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK).

Dilihat dari beberapa masalah/kendala diatas, solusi yang dapat diberikan adalah dengan diberikan pengawasan lebih kepada peserta didik dalam menggunakan laboratorium komputer (untuk beberapa sekolah yang mempunyai fasilitas lab komputer) agar pembelajaran berbasis web lebih efisien. Pemberian tugas berbasis web (untuk sekolah yang tidak mempunyai fasilitas lab komputer) diperlukan intruksi yang jelas agar siswa tidak bingung dalam penggunaan media web.

3. Tahap Analisis Materi

Peneliti menganalisis mengenai materi pembelajaran SMA yang akan diisi pada web menggunakan studi literatur buku teks geografi SMA dari berbagai penerbit. Materi web disesuaikan dengan silabus pembelajaran geografi SMA agar materi yang ada di web selaras dengan silabus.

4. Analisis Media

Pemilihan media dilakukan pembelajaran yang akan digunakan yaitu media berbasis *file word/pdf* berupa silabus pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran yang disingkat dengan RPP, materi pembelajaran, tugas, latihan soal, dan buku sekolah elektronik (BSE), kemudian *filepower point* berupa materi presentasi, dan *file video* pembelajaran. Pada tahun selanjutnya, seluruh *file word, pdf, power point* tersebut diunggah kedalam media *google drive*, sedangkan video pembelajaran diupload ke dalam youtube. Selain itu terdapat latihan soal yang diinput kedalam media *google* formulir. Dari *google drive* dan youtube selanjutnya diintegrasikan kedalam media *website* berupa blogspot yang kemudian akan diberikan domain atau alamat web tersendiri

5. Analisis Perumusan Tujuan Pembelajaran

Penyusunan media pembelajaran berbasis web ini dilakukan oleh peneliti dengan menetapkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran yang akan dicapai kemudian merumuskan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan



pembelajaran akan membantu peneliti dalam penyusunan materi yang akan divisualisasi kedalam web.

Tahap Perancangan (Design)

Peneliti melakukan perancangan media *website* ini dengan beberapa tahap yaitu sebagai berikut.

1. Sasaran Instruksional

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, utamanya dibidang teknologi informasi (IT) setiap orang sangat sulit dipisahkan dengan media *online* begitu juga dalam kegiatan keseharian guru dan peserta didik. Jadi, dalam hal ini peneliti memilih *website* untuk menjadi media pembelajaran yang cocok digunakan untuk dalam pembelajaran, baik di kelas maupun diluar dari kelas.

2. Pemilihan Pendekatan

Pemilihan layanan *website* yang mudah dibuat atau digunakan oleh guru dan peserta didik yaitu blogspot. Blog merupakan media untuk menuangkan tulisan-tulisan yang ada dipikiran kita dan itu dilakukan tidak hanya untuk milik sendiri (Anggraini, Astari, & Hardini, 2018). Selain itu pula, pemilihan media selain blogspot yang akan diintegrasikan kedalamnya adalah *google drive* dan youtube. Hal ini mempermudah dalam penyimpanan data yang diunggah dan memiliki kapasitas penyimpanan yang cukup besar.

3. Bentuk dan Tampilan

Media pembelajaran berbasis web ini memiliki beberapa tahapan dalam perancangan bentuk dan tampilannya ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik. Adapun tahapan dalam perancangan web ini yaitu sebagai berikut.

a. Pemilihan Tema

Tampilan awal web ini cukup sederhana yaitu hanya memiliki *header* atau tajuk dan *background* atau latar belakang yang berwarna putih seperti pada gambar 1 tampilan awal. Adapun dalam pemilihan tema atau tampilan yaitu dengan cara melakukan *editing HTML (Hyper Text Markup Language)*. HTML adalah pemanfaatan *World Wide Web* untuk menampilkan konten media pembelajaran dengan pengkodean laman *Hyper Text Markup Language* (Arsi & Febrianti,



2014). Secara singkat *HTML* merupakan sebuah bahasa *markup* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web. Tujuannya untuk menyusun sebuah halaman web sebagaimana yang kita lihat melalui *browser*. Seperti pada gambar 2, tema dan atau meng-*upload* tema yang sudah dipersiapkan seperti pada gambar *backup/pulihkan*.



Gambar 1 *Backup/Pulihkan*

b. *Background*

Background atau *wallpaper* atau latar belakang tampilan pada mulanya hanya berwarna dasar putih, kemudian diisi latar belakang gambar seperti terlihat pada gambar *background* dengan cara mengedit *HTML* pada *editing body background*.



Gambar 2 *Background*

c. *Header*

Tampilan *header* atau tajuk mulanya hanya terlihat sederhana yang memiliki latar belakang berwarna *orange* seperti pada gambar *header* awal. Selanjutnya, mengedit *HTML* dengan cara menginput *background header* dan pilihan *share artikel*. Hasil akhirnya akan terlihat seperti gambar *header* akhir.



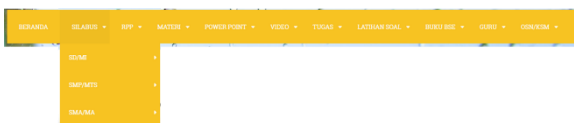
Gambar 3 *Header* Awal



Gambar 4 Header Hasil

d. Menu

Menu berguna untuk mempermudah dalam mencari konten materi yang telah diisi ke dalam media web, seperti gambar *menu* dan *submenu*. Pengisian menu dan konten materi dilakukan dengan cara mengedit *HTML* seperti yang terdapat pada gambar *editing menu* dan *sub menu*.



Gambar 5 Menu dan Submenu

e. Homepage

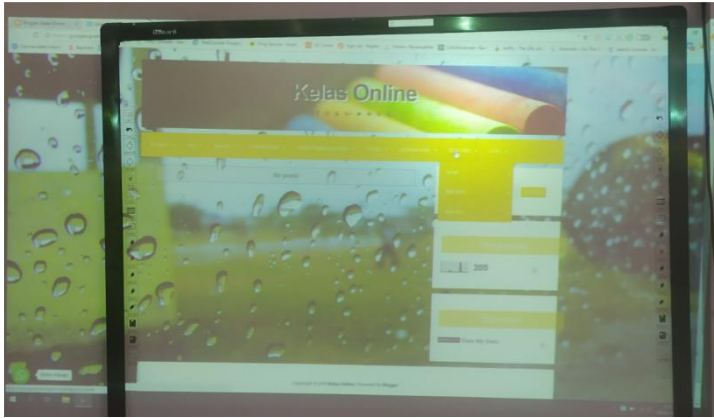
Homepage atau beranda yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web ini dimaksudkan untuk menarik perhatian para pengunjung web. Berikut adalah tampilan *homepage* yang pertama sebelum direvisi secara keseluruhan.



Gambar 6 Homepage sebelum Revisi

Tampilan di atas masih belum terlihat menarik perhatian para pengunjung *web*. Setelah direvisi oleh ahli media, terdapat perubahan bentuk dan tampilan *homepage*

sehingga web ini menjadi lebih menarik untuk para pengunjung. Berikut gambar *homepage* sebelum dan sesudah dilakukan revisi oleh ahli media.



Gambar 7 *Homepage* Setelah Revisi

f. Kontak Person

Biasanya dalam formulir kontak yang ada di blogspot terdapat di sisi kanan artikel web dengan judul *contact form*. Namun dalam blog ini yang digunakan adalah kontak whatsapp seperti yang terlihat disisi kiri bawah web ini.



Gambar 8 Kontak Whatsapp

4. Perencanaan Materi

Materi pembelajaran yang dijadikan sebagai contoh dalam *website* ini yaitu mata pelajaran geografi sekaligus merupakan bidang keahlian peneliti. Adapun konten materi pada mata pelajaran geografi ini mengacu terlebih dahulu pada silabus mata pelajaran geografi. Kemudian dibuatkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Setelah itu, dibuatkan ringkasan materinya yang dikutip dari berbagai sumber buku, kemudian dibuatkan *file* presentasi agar mempermudah guru dalam menyampaikan poin per poin materi mata pelajaran geografi dan didukung dengan video pembelajaran yang diunggah ke youtube dan kemudian diintegrasikan kedalam web ini. Selain itu, dibuatkan pula tugas dan latihan soal agar mempermudah guru untuk memberikan tugas dan latihan soal dimanapun guru dan siswa berada, tanpa harus bertatap muka terlebih dahulu di kelas. *Website* ini juga



ditunjang dengan buku sekolah elektronik (BSE) dan juga materi untuk pembekalan olimpiade sains nasional (OSN)/ kompetisi sains madrasah (KSM).

Pemilihan konten materi kedalam web ini dengan cara mengunggah kedalam *google drive* agar mudah diintegrasikan kedalam *blog website*.

5. Peluncuran Domain *Web*

Domain adalah sebuah identifikasialamat dalam sebuah jaringan khususnya dalam alamat *website* untuk mengganti namadari alamat IP menjadi kata-kata yang mudahdihafal(Arifin & Krisnadita, 2017). Domain atau alamat web sebelumnya masih dalam blogspot yaitu <https://kelasku0nline.blogspot.com>,kemudian dilakukan pembelian domain disitus rumah web dengan alamat <https://clientzone.rumahweb.com>.Selanjutnya pada proses peluncuran domain web <https://kelaskuonline.com> ini dilakukan beberapa tahapan yaitu:

- a. mengedit domain baru kedalam alamat blog dengan cara mengklik siapkan URL pihak ketiga untuk blok anda dan selanjutnya mengisi domain baru yang sudah dibeli.
- b. langkah selanjutnya melakukan pendaftaran domain dengan cara mengisi setelan nama domain (DNS) dan memasukkan beberapa CNAME.
- c. menambahkan empat data A yang mengarah ke IP Google yaitu:
 - 216.239.32.21
 - 216.239.34.21
 - 216.239.36.21
 - 216.239.38.21
- d. Selanjutnya menunggu beberapa saat selama kurang lebih 30 menit dan kemudian menekan tombol simpan. Maka domain baru akan segera aktif.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan ini telah dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya yaitu ahli materi dan ahli media/web. Kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya yaitu saat uji coba ini telah dicari data respon guru, kemudian mendapatkan reaksi atau komentar dari sasaran pengguna media pembelajaran web ini. Hasil dari uji coba yang digunakan untuk memperbaiki produk



yang telah dibuat setelah produk diperbaiki kemudian diuji kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

a. *Draft Media Web*

Draft media pembelajaran web sebelum dilakukan revisi oleh ahli media/web memiliki tampilan seperti pada gambar 26 sebelum revisi dan tampilan web setelah dilakukan revisi.

b. Validasi

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi yang dilakukan pada materi SMA dilakukan oleh validator (guru geografi). Hal itu dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi dalam web sebelum diujicobakan. Media pembelajaran berbasis web mencakup seluruh materi pembelajaran geografi.

Analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif yang dilakukan dengan mendeskripsikan saran-saran perbaikan dari validator materi. Saran yang diberikan perlu diperhatikan dan dipertimbangkan sebagai dasar untuk perbaikan web untuk direvisi kembali dan akan menghasilkan web yang siap digunakan.

Tabel 1
Saran Perbaikan dari Penilaian Validator

No.	Indikator Pertanyaan	Saran-saran Perbaikan
Revisi Awal	Kesesuaian dengan KI, KD dan indikator	Diperbaiki kembali untuk merumuskan kompetensi dasar dan indikator
	Kejelasan tujuan pembelajaran	Perlu diperbaiki untuk merumuskan tujuan pembelajaran
Revisi Kedua	Kesesuaian kompetensi dengan pengetahuan dan keterampilan dengan penyajian materi	Perlu diperbaiki kembali agar sesuai dengan kategori pencapaian kompetensi pengetahuan dan keterampilan dengan penyajian materi

Analisis data kuantitatif dapat dilakukan dengan cara menghitung tiap aspek penilaian skor yang diberikan oleh validator ahli materi mata pelajaran geografi. Selanjutnya, hasil skor tersebut dimasukkan dalam persentase kriteria validitas materi. Setelah didapatkan skor rata-rata dengan menggunakan rumus keidealan atau kelayakan untuk mengidentifikasi persentase ideal, maka



peneliti menggunakan lima kategori kriteria validitas materi yaitu, tidak valid, kurang valid, cukup valid, valid dan sangat valid. Adapun hasil perhitungan validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2
Persentase Hasil Kelayakan dan Keidealan Materi Geografi Oleh Validator Ahli Materi Mata Pelajaran Geografi

Penilaian Validasi	Jumlah	Rata-Rata	Kriteria
Awal	52	3,25	Cukup valid/ cukup baik
Kedua	61	3,05	Cukup valid/ cukup baik
Akhir	93	4,65	valid/baik

2. Validasi Ahli Media/Web

Validasi ahli media/web dilakukan terhadap media pembelajaran. Berikut ini disajikan paparan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif hasil validasi media pembelajaran berbasis web.

Analisis data kualitatif pada *website* dapat dilakukan dengan mendeskripsikan saran-saran perbaikan dan penilaian. Berikut akan disajikan melalui tabel tentang hasil saran-saran perbaikan ahli media/web.

Tabel 3
Saran-Saran Perbaikan dari Penilaian Ahli Media/Web

No.	Aspek Indikator Pertanyaan	Saran-Saran Perbaikan
1.	<i>Header</i>	Tampilan latar belakang <i>header</i> sebaiknya meliputi seluruh kolom <i>header</i>
2.	<i>Menu</i>	Sebaiknya ditambahkan pilihan beranda pada menu
3.	<i>Homepage#</i>	Sebaiknya ditambahkan tampilan pengalihan <i>homepage</i> atau beranda

Analisis data kuantitatif dapat dilakukan dengan cara menghitung tiap aspek penilaian skor yang diberikan oleh validator ahli media/web. Selanjutnya hasil skor tersebut dimasukkan dalam persentase kriteria validitas media pembelajaran web. Setelah didapatkan skor rata-rata dengan menggunakan rumus keidealan atau kelayakan, untuk mengidentifikasi presentase ideal, peneliti menggunakan lima kategori kriteria validitas modul yaitu, tidak valid,



kurang valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Adapun hasil perhitungan validasi ahli media/web dapat dilihat pada tabel persentase hasil kelayakan dan keidealan media/web oleh validator.

Tabel 4

Persentase hasil kelayakan dan keidealan media/web oleh validator.

Penilaian Validasi	Jumlah	Rata-rata	Kriteria
Awal / Akhir	48	4,36	Valid/Baik
Rata-rata			4,36
Kriteria			Valid/Baik

c. Uji Coba

1. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk melihat respon guru terhadap pembelajaran berbasis web. Hasil uji coba terbatas terhadap 10 orang guru adalah 3 orang sangat setuju, 6 orang merespon setuju, dan 1 orang menjawab ragu-ragu. Jadi, keseluruhan guru yang merespon sangat baik dengan persentase 90%. Uji coba terbatas dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa guru yang menjawab sangat setuju lebih rendah dibandingkan yang menjawab setuju, sehingga dilanjutkan dengan uji coba general. Hasil ujicoba terbatas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5

Hasil Uji Coba Terbatas

Respon Persepsi	Bobot	Frekuensi	Skor	Persentase
Sangat Setuju	5	3	15	30%
Setuju	4	6	24	60%
Ragu-ragu	3	1	3	10%
Tidak Setuju	2	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0
Jumlah		10	42	100%
Hasil Akhir				90%

2. Uji Coba General

Uji coba general dilakukan pada 30 orang guru. Hasil uji general terhadap 30 orang guru adalah 20 orang merespon sangat setuju, 5 orang merespon setuju, dan 5 orang merespon ragu-ragu. Jadi, keseluruhan guru yang merespon sangat baik dengan persentase 83,34%, yang menjawab



sangat setuju mengalami peningkatan yaitu sebesar 20 orang guru, yang menjawab setuju hanya 5 orang guru, dan 5 orang lainnya menjawab ragu-ragu. Hasil uji coba general dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Hasil Uji Coba General

Respon Persepsi	Bobot	Frekuensi	Skor	Persentase
Sangat Setuju	5	20	100	66,67%
Setuju	4	5	20	16,67%
Ragu-ragu	3	5	15	16,67%
Tidak Setuju	2	0	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0	0
Jumlah		30	135	100%
Hasil Akhir				83,34%

Penyebarluasan (Disseminate)

Penyebarluasan media pembelajaran berbasis web dilakukan dengan membagikan alamat *website* kelaskuonline.com. Guru-guru yang berkenan untuk bekerja sama dapat memasukkan perangkat pembelajarannya juga pada *website* kelaskuonline.com dengan menghubungi admin *website*. Setelah materi-materi pembelajaran untuk semua mata pelajaran dimasukkan ke *website*, maka selanjutnya dapat digunakan oleh para guru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur dalam *website*, seperti materi, *powerpoint*, video pembelajaran, buku BSE, dan penugasan.

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis web ini dikembangkan dengan menggunakan metode *Four-D* yang terdiri dari empat tahapan pengembangan, yaitu *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*. Hasil penelitian saat pengujian validasi oleh ahli materi nilai rata-rata pada penilaian akhir diperoleh 4,65 dengan kriteria valid/baik, kemudian oleh ahli media/web diperoleh nilai rata-rata 4,36 dengan kriteria valid/baik. Tahap uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba terbatas dengan persentase 90% yang artinya hampir keseluruhan merespon sangat baik. Uji coba general persentasenyaitu mencapai 83,34% yang artinya hampir keseluruhan juga merespon sangat baik. Sehingga media pembelajaran berbasis web ini termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan untuk peningkatan kreativitas guru.

Media pembelajaran berbasis web dapat diakses melalui alamat



E-ISSN: 2656-940X

P-ISSN: 2442-367X

URL: jurnal.ideaspublishing.co.id

Volume : 6

Nomor : 1

Bulan : Februari

Tahun : 2020

kelaskuonline.com. Media pembelajaran berbasis web ini dirancang untuk guru mata pelajaran dan diharapkan dapat memberikan suasana pembelajaran yang baru. *WebsiteKelaskuonline.com* memberikan beberapa fitur yang dapat digunakan untuk guru dalam hal membagi materi kepada siswa, memberikan tugas, dan memberikan ulangan harian yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja oleh siswa.

DaftarPustaka

- Anggraini, D. R., Astari, T. R., & Hardini, I. R. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Online* Berbasis Blog dalam Meningkatkan Kreativitas Menulis Siswa Kelas Tujuh MTs AL-Insan. *Implementasi Pendidikan karakter Berbasis Multidigital Diera Abad 21* (pp. 172-180). Cirebon: FKIP-UMCIREBON.
- Arifin, S., & Krisnadita, Y. (2017). Aplikasi Plugin Transfer Domain di PT Beon Intermedia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(1), 75-83.
- Arsi, F., & Febrianti, K. V. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis WEB untuk SMA Kelas X pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis. *Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika (SNFPF) Ke-5.5*, pp. 33-42. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Retrieved from <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/prosfi>.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Dewi, N. R., & Akhlis, I. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Science Education Journal*, 5(1), 1098-1108. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>.
- Kurniawan, R. D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- McLoughlin, C., & Lee, M. J. (2010). Personalised and self regulated learning in the Web 2.0 Era: International Exemplars of Innovative Pedagogy Using Social Software. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(1), 28-43.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VII(2), 1-10.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Pendidikan Sains Islami dalam Kenteks Pengaplikasian Etnobiologi untuk Mewujudkan Generasi Berkarakter* (pp. 476-485). Banda Aceh: FTK Ar-Raniry Press.