

JURNAL EDUCATIVE : *Journal of Education Studies*

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE DREAMWEAVER CS5 PADA MATA KULIAH PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS BATURAJA

Yelmi Yunarti

*Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Batu Raja
e-mail yelmiyunarti@gmail.com*

Mailan Anggraini

*Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Batu Raja
e-mail mailan@gmail.com*

Diterima : 23 April 2016

Direvisi : 25 Mei 2016

Diterbitkan : 29 Juni 2016

Abstract

Product developed in this research is learning web by using CS5 Adobe Dreamweaver application in the subject of Classroom action research) at education technology study program, faculty of education and teacher training Baturaja university. This research belongs to Research and Development with the procedural model and data collection technique through questionnaire. The first product testing with the expert of media achieves score 91.15% with the very good predicate, the expert of design is 81.2% or good criteria, and content expert is 79.7% or good as well. The second product testing in the small scale with 24 respondents achieves the score 83% meaning good. After that, in the big scale the result shows 86% meaning very good. Based on the result of testing both small and big scales, the product is appropriate and acceptable. In general, the web product produced can aid the process of material delivering, data searching, and accessible very where through internet. The researcher hopes the product can facilitate effective learning.

Keywords: *Web-Based Learning, Development*

Abstrak

Produk yang dikembangkan dan dibuat adalah Web Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Dreamweaver CS5 pada Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Pengembangan (Research and Development) dengan model yang digunakan adalah model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan alat berupa angket, sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus persentase.

Pada tahap pertama ujicoba produk dengan ahli media di peroleh 91,15% dengan predikat Baik Sekali, Ahli desain diperoleh 81,2% dengan predikat Baik, dan ahli materi diperoleh nilai 79,7% dengan predikat Baik. Tahap kedua dilakukan uji produk skala kecil dengan jumlah responden 24 diperoleh nilai 83% dengan kategori Baik. Setelah itu tahap selanjutnya ujicoba skala besar 86 % dengan predikat Baik Sekali. Hasil ujicoba skala kecil dan besar menunjukkan bahwa produk dapat diterima dan layak digunakan.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa produk Web yang dibuat dapat membantu proses penyampaian materi, pencarian data dengan mudah, dapat diakses dimana-mana

melalui jaringan internet, melakukan evaluasi dapat dilakukan dengan cepat. Peneliti berharap produk ini dapat digunakan semaksimal mungkin demi terciptanya pembelajaran yang kreatif

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis website, Pengembangan

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung secara *continue*, yang dengan proses tersebut dapat menghasilkan yang dinamakan hasil belajar. Pada perguruan tinggi, hasil belajar mahasiswa sering disebut indeks prestasi (IP). Pada proses dan hasil belajar banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, secara garis besar dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor yang berasal dari diri mahasiswa dan dari luar mahasiswa¹. Belajar pada perguruan tinggi sangat menuntut para mahasiswa untuk belajar mandiri secara efektif dan efisien. Banyaknya kesibukan selain belajar yang dilakukan oleh mahasiswa dapat mengakibatkan berkurangnya aktivitas belajar. Kesibukan yang merupakan tugas dan tanggung jawab dapat mengakibatkan kelelahan fisik maupun psikis. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dengan mereka yang dalam keadaan kelelahan fisik maupun psikis.² Mahasiswa harus menempatkan eksistensinya dalam pembelajaran, keberhasilan mahasiswa banyak ditentukan oleh faktor internal selain dosen dan lingkungannya.

Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (UU RI No 14 Th.2005, Tentang Guru dan Dosen dan PP RI No 37 Th.2009, Tentang Dosen). Dosen yang profesional adalah yang mampu memecahkan masalah pembelajaran dengan menggunakan

media yang menarik.” Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya”³. Adapun Pemilihan media yang sangat banyak akan menjadikan proses pembelajaran semakin menarik, dengan demikian peranan dosen sangat menentukan dalam menseleksi media yang cocok dengan materi pelajaran yang akan diberikan kepada mahasiswa. Jika mahasiswa sudah menikmati suatu media dan cocok terhadap media yang dosen sajikan maka secara otomatis akan dapat dicapai hasil yang baik dan sesuai dengan keinginan. Dosen selalu menjadi fokus permasalahan apabila mahasiswa tidak tercapai dalam kompetensi belajarnya dan juga merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi pembelajaran mahasiswa. Maka tidak salah terkadang orang mengaitkan bahwa rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dengan rendahnya rata-rata prestasi belajar yang tidak terpenuhinya standar ketuntasan belajar

Penyampaian materi pembelajaran pada mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas menggunakan metode demonstrasi, praktik, dan *problem solving* (pemecahan masalah) seperti bimbingan tugas proposal dalam mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas, semua metode-metode pembelajaran yang digunakan masih melalui tatap muka yang mempersyaratkan dosen dan mahasiswa berada pada tempat yang sama dengan pembatasan waktu dan tempat secara ketat. Selain itu juga sudah menggunakan media LCD Proyektor dalam menyampaikan materi. Pada mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas juga telah

¹ Sudarwan, (2008), Media Komunikasi Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara, h:65

² Sudarwan, (2008: 67)

³ Arsyad, (2001:2)

menggunakan Blog pembelajaran yang digunakan sebagai informasi kepada siswa baik dari segi materi yang akan dipelajari ataupun informasi tentang hasil pembelajaran yang ditempuh oleh mahasiswa pada mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas. Hal ini dapat menyebabkan mahasiswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh dosen saja tanpa adanya kemandirian dan keaktifan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi informasi (IT) masa kini sangat berpengaruh terhadap dunia perguruan tinggi tidak lain di Universitas Baturaja khususnya di Program Studi Teknologi Pendidikan *Dreamweaver* adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*.⁴ *Dreamweaver* merupakan *software* pertama yang digunakan oleh *Web Designer* maupun *Web Programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*, karena *Dreamweaver* mempunyai ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktifitas dan efektifitas dalam desain maupun membangun suatu situs *web*. Versi terbaru dari *Dreamweaver* saat ini adalah *Dreamweaver CS5*. Aplikasi ini tentunya tidak akan sulit digunakan, karena dilihat dari pendidikan atau dosen yang mempunyai kualitas yang memadai untuk menggunakan aplikasi *Web* pembelajaran ini. Dengan menggunakan aplikasi ini maka diharapkan lulusan Teknologi Pendidikan mempunyai kemampuan dalam bidang IT yang handal dan mampu bersaing didunia kerja.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). “ Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

⁴ Andi, (2011), *Adobe Dreamweaver CS5 untuk Beragam Desain Website Interaktif*. Semarang: Wahana Komputer, h:13

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui dampak pemanfaatan produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yang bersifat deskriptif, menggariskan langkah-langkah yang harus di ikuti untuk menghasilkan produk. Evaluasi uji coba produk mengacu kepada pendapat Warsita (2008:240) bentuk kegiatan evaluasi program media dan bahan belajar terdiri atas Evaluasi ahli adalah pihak yang berperan evaluasi ahli yaitu ahli materi (*subject matter expert*), ahli media (*media expert*), ahli desain⁵.. Evaluasi kelompok kecil adalah uji coba lapangan dalam skala kecil yaitu berjumlah 24 orang. Uji coba skala besar yaitu seluruh mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan yang berjumlah 88 orang. Instrument tingkat kelayakan, kualitas yang di kembangkan peneliti secara spesifik berupa angket. Menurut Arikunto (2006:151) Angket atau kuesioner adalah “sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Pengolahan data angket menghitung persentase tiap-tiap instrument dengan rumus. Menurut Anas Sudijono (2008: 43) Menghitung persentase tiap-tiap instrument dengan rumus.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = *Frekuensi* yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Case* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu

P = Angka *persentase*

100% = Bilangan Konstanta.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

⁵ Warsita (2008:240)

a. Tahap Validasi ahli Media

Pada tahap validasi ahli media di peroleh hasil Persentase dari angket yang telah di isi menyatakan produk *Web Pembelajaran* pada Mata Kuliah Penelitian Tindakan Kelas dari segi pewarnaan, dari segi huruf, dan dari segi tombol secara keseluruhan sudah sangat baik terbukti dari hasil yang diberikan ahli media sebesar 91,15 % predikat baik sekali.

Adapun kelebihan dari produk sesuai dengan hasil validasi yaitu produk web dapat dijadikan media pembelajaran untuk perkuliahan. Selanjutnya kekurangan dari produk ini sesuai dengan hasil validasi adalah desain tampilan yang kurang pas, untuk itu ahli media memberikan rekomendasi yaitu memberikan tampilan header slide foto yang tampil secara bergantian. Peneliti segera memperbaiki sesuai dengan rekomendasi ahli media.

b. Ahli Desain

Uji validasi yang dilakukan oleh ahli desain yaitu setelah tahap pertama selesai, pada ujicoba ini menunjukkan hasil sebesar 81,2% dengan predikat Baik. Pada tahap uji validasi ini diperoleh kelebihan sesuai dengan hasil pengisian yaitu produk web memberikan informasi kepada mahasiswa terhadap materi Penelitian Tindakan Kelas dan memberikan kemudahan dalam perkuliahan.

c. Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi adalah 79,7 dengan predikat Baik. Pada uji validasi ini di peroleh kekurangan dari produk yang dibuat yaitu tampilan kurang menarik dan materi belum lengkap. Dari hasil kekurangan itu ahli materi

merekomendasikan dengan membuat tampilan yang lebih menarik dan melengkapi materi. Dari hasil rekomendasi tersebut peneliti langsung melakukan *revisi* terhadap produk, yakni dengan mengubah tampilan agar lebih menarik serta melengkapi materi.

d. Tahap Uji Skala Kecil

Tahap selanjutnya adalah ujicoba skala kecil jumlah responden adalah 24 mahasiswa semester 4 Reguler A dan 1 dosen mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas. Uji skala kecil ini dilakukan dengan menyebarkan angket yang berisi 17 instrument yang dilakukan di laboratorium Multimedia. Berdasarkan hasil ujicoba skala kecil yang telah dilakukan dengan jumlah responden 24 orang di peroleh hasil secara keseluruhan menunjukkan hasil yang Baik terbukti dengan predikat yang diberikan yaitu predikat Baik.

e. Tahap Uji Skala Besar

Setelah uji coba skala kecil selanjutnya ujicoba skala besar. Pada uji skala besar ini dilakukan dengan jumlah responden seluruh mahasiswa semester 4 (Empat) Reguler A yang mengikuti mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas yaitu berjumlah 88 orang. Dari hasil ujicoba skala besar yang dilakukan di laboratorium Multimedia secara keseluruhan 86 % predikat Baik Sekali. Jadi, dapat disimpulkan bahwa produk ini dapat diterima oleh pengguna karena sangat membantu proses pembelajaran pada mata kuliah Penelitian Tindakan Kelas di Program Studi Teknologi Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Andi. 2011 : *Adobe Dreamweaver CS5 untuk Beragam Desain Website Interaktif.*

Semarang : Wahana Komputer

Arikunto Suhasimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta. Rineka Cipta.

Danim, Sudarwan. 2008 : *Media Komunikasi Pendidikan.* Jakarta : PT. Bumi Aksara

Warsita Bambang. 2008 : *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya.* Jakarta : PT. Rineka Cipta

Sudjiono, Anas. 2012 : *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada