



JURNAL CENDEKIA PENDIDIKAN

p-ISSN : [2985 - 3524]

e-ISSN : [2964 - 0997]

**MEDIA BERBASIS WEB "RUANG BELAJAR" SOLUSI PEMBELAJARAN
JARAK JAUH MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA POKOK BAHASAN
CERPEN**

Adhe Yogi Irawan, Asri Widowati
SMAN 1 Srengat, Kabupaten Blitar
Email: adheyogiirawan0886@gmail.com

Abstrak:

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia utamanya materi Cerpen di SMAN 1 Srengat terdapat beberapa kendala, diantaranya adalah akibat penerapan Full Day School sangat menguras kesempatan siswa untuk belajar siswa seusai pulang sekolah, karena rata-rata siswa pulang jam 16.00 WIB, sehingga mereka pun tidak memiliki tenaga untuk mengikuti les sekedar untuk menambah pengetahuan setelah pulang sekolah, dan hari Sabtu atau Minggu mereka biasanya tidak mau belajar dengan alasan libur sekolah. Sehingga mereka banyak yang mengikuti bimbel online, namun bimbel online pun tidak sepenuhnya mampu menyelesaikan masalah, karena tidak semua orang tua mampu membayar biaya bimbel. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan hadirnya media yang mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang mudah diakses kapanpun dan dimanapun siswa inginkan dan tidak membebani orang tua berkaitan dengan biaya. Maka dari itu media pembelajaran berbasis web "Ruang Belajar" adalah solusi pemecahan masalah tersebut, dengan adanya web ruang belajar tersebut, diharapkan akan mampu memberikan kemudahan belajar siswa karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun siswa inginkan, dengan fitur materi tulis, video materi, latihan soal, sampai pada fitur diskusi pembelajaran, yang tentunya gratis dan tidak membebani biaya bagi orang tua. Selain itu dengan adanya media berbasis WEB "Ruang Belajar" tersebut pembelajaran akan lebih mudah, menarik, efektif dan efisien. Adapun hasil tes praktek siswa untuk membuktikan efektifitas pemanfaatan media Berbasis WEB ini dapat dibuktikan dari hasil nilai Pretes Siswa Sebelum penerapan media dengan rata-rata nilai 76 dan 14 siswa remedial. Setelah penerapan media berbasis web siswa melakukan Post tes dengan hasil rata-rata siswa naik menjadi 88 dan siswa tuntas 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media berbasis web "Ruang Belajar" pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Cerpen Siswa SMAN 1 Srengat Kelas XI MIA 1 sangat efektif untuk diterapkan dan terbukti mampu meningkatkannya prestasi belajar siswa dari awal tes 76 naik menjadi 88 terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 12, dan siswa saat Pre Test masih ditemukan 14 anak yang dibawah KKM atau remedial, berkurang dalam Post Test dimana semua siswa. Media berbasis WEB ini bisa dikategorikan sebagai suatu inovasi yang dapat memecahkan masalah pendidikan terutama untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan efisiensi waktu. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan cakupan materi lain dalam WEB, sehingga bukan hanya dikhususkan pada materi cerpen saja, melainkan juga materi-materi yang lainnya. Oleh karena itu diharapkan pengembang media berbasis WEB selanjutnya, dapat melakukan

revisi/perbaikan atau memberikan tambahan bagi kesempurnaan media ini.
Kata Kunci :Pengembangan Media, Berbasis WEB, Pokok Bahasan Cerpen.

A. Latar Belakang:

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan lebih mudah. Guru tidak perlu menjelaskan secara rumit tentang sesuatu hal yang tidak dapat ditampilkan secara langsung/konkrit, dan terlebih media mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Saat ini banyak media-media pembelajaran yang telah diciptakan untuk mendukung dan memfasilitasi kegiatan belajar-mengajar guru dan siswa baik secara klasikal, individual atau kelompok. Mulai media-media yang paling sederhana, hingga media-media yang telah berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Secara garis besar peranan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar-mengajar menurut Ibrahim (1982: 12) ada 6 yaitu : 1) menghindari terjadinya verbalisme, 2) membangkitkan minat/motivasi, 3) menarik perhatian, 4) mengatasi keterbatasan (ruang, waktu dan ukuran), mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar dan 6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan masuknya teknologi pada abad 20, lahirlah media-media berbasis TIK diantaranya media *berbasis web*. Perkembangan teknologi informasi tentu akan memudahkan setiap orang untuk belajar, namun dengan catatan teknologi itu dipergunakan sebagaimana mestinya. Saat ini siswa-siswi di sekolah SMA mayoritas sudah memiliki handphone, mulai dari smartphone sampai pada handphone biasa tetapi memiliki fitur untuk melihat ataupun merekam video. Siswa- siswi SMA bahkan lebih sering mencari informasi-informasi penting melalui HP dari pada di buku, karena sudah dilengkapi dengan fasilitas akses internet. Hal itu tentu saja memudahkan guru untuk merangsang siswa mencari informasi-informasi penunjang pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terutama untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pemanfaatan media berbasis WEB dalam pembelajaran akan memangkas jarak dan waktu bagi siswa, apalagi saat ini penerapan Full Day School sangat menguras kesempatan siswa untuk belajar siswa se usai pulang sekolah, karena rata-rata siswa pulang jam 16.00 WIB, sehingga merekapun tidak memiliki tenaga untuk mengikuti les setelah pulang sekolah, dan hari sabtu atau minggu mereka biasanya tidak mau belajar

dengan alasan libur sekolah. Permasalahan tersebut menimbulkan polemik dikalangan siswa, hingga muncullah bimbel-bimbel online, dengan bimbel online tersebut siswa tidak perlu mencari les atau bimbingan langsung, karena bimbel online mampu memangkas jarak dan waktu, siswa akan mampu belajar kapanpun dan dimanapun yang mereka inginkan, pada waktu malam hari atau kapanpun ketika senggang mereka akan mengakses bimbingan online melalui laptop ataupun HP. Selain materi, fitur bimbingan online juga dilengkapi dengan latihan soal, bahkan komunikasi dengan gurunya melalui internet. namun bimbel online tersebut belum sepenuhnya mampu menyelesaikan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan media yang mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu yang mudah dan tidak membebani orang tua berkaitan dengan biaya.

Dari permasalahan diatas maka dibutuhkan sebuah pembelajaran berbasis WEB yang mudah dipahami sekaligus tanpa memberatkan orangtua wali murid perihal biaya, untuk itu media pembelajaran berbasis web "Ruang Belajar" adalah solusi pemecahan masalah tersebut. dengan adanya web ruang belajar tersebut, diharapkan akan mampu memberikan kemudahan belajar siswa karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun siswa inginkan, dengan fitur materi tulis, video materi, latihan soal, sampai pada fitur diskusi pembelajaran, yang tentunya gratis untuk diakses siapapun dan dimanapun, sehingga diharapkan dengan media berbasis WEB "Ruang Belajar" tersebut pembelajaran akan lebih, mudah, menarik, efektif dan efisien.

B. Kajian Pustaka

a. Pengertian Media Berbasis Web

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari pembelajaran, atau dengan kata lain bahwa media itu tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar, sehingga media pembelajaran bukan hanya dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran saja, tetapi lebih pada sesuatu yang harus ada dalam pembelajaran. Saat ini media pembelajaran mengalami banyak perkembangan mulai dari media yang sederhana hingga media yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang didalamnya memuat media pembelajaran berbasis WEB.

Pembelajaran berbasis Web adalah suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bias diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis Web atau yang dikenal juga dengan Web Based Learning, merupakan salah satu jenis penerapan pembelajaran elektronik (E-learning). Atau dapat juga dikatakan sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran.

Sehingga *learning* merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Oleh karena itu *e-learning* dapat digunakan dalam sistem pendidikan jarak jauh dan juga sistem pendidikan konvensional. Dalam pendidikan konvensional fungsi *e-learning* bukan untuk mengganti, melainkan memperkuat model pembelajaran konvensional.

b. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran Berbasis Web

Kruse (dalam Rusman, 2009:117) dalam salah satu tulisannya yang berjudul “using the web for learning” yang dimuat dalam situs www.elearningguru.com mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis Web sering kali memiliki manfaat yang banyak bagi peserta didiknya. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran berbasis web bisa menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran, serta mengurangi biaya-biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (contohnya uang jajan/biaya transportasi sekolah).

c. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Web

Sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, pembelajaran berbasis web pun memiliki berbagai kelebihan diantaranya:

1. Memungkinkan setiap orang dimana pun, kapan pun untuk mempelajari apa pun.
2. Pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkah dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran menjadi bersifat individual.
3. Kemampuan untuk membuat tautan (link), sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik didalam maupun diluar lingkungan belajar.
4. Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajar yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar.
5. Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri didalam belajar.
6. Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.
7. Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan.
8. Isi dan materi pelajaran dapat di-update dengan mudah.

d. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Web

1. Interaksi

Interaksi berarti kapasitas komunikasi dengan orang lain yang tertarik pada

topic yang sama atau menggunakan pembelajaran berbasis web yang sama. Dalam lingkungan belajar, interaksi berarti kapasitas berbicara baik antarpeserta, maupun antara peserta dengan instruktur. Interaksi membedakan antara pembelajaran berbasis web dengan pembelajaran berbasis computer, hal ini berarti bahwa mereka yang terlibat dalam pembelajaran berbasis web tidak berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain yang kemungkinan tidak berada pada lokasi bahkan waktu yang sama.

2. Ketergunaan

Ketergunaan yang dimaksud disini adalah bagaimana siswa mudah menggunakan web. Terdapat dua elemen penting dalam prinsip ketergunaan ini, yaitu konsistensi dan kesederhanaan. Intinya adalah bagaimana pengembang pembelajaran berbasis web ini menciptakan lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten (materi dan aktifitas belajar lain).

3. Relevansi

Relevansi diperoleh melalui ketepatan dan kemudahan. Setiap informasi dalam web hendaknya dibuat sangat spesifik untuk meningkatkan pemahaman pembelajar dan menghindari bias. Meningkatkan konten yang relevan dalam konteks yang tepat pada waktu yang tepat adalah bentuk seni tersendiri, dan sedikit pengembangan e-learning yang berhasil melakukan kombinasi ini. Hal ini melibatkan aspek keefektifan desain konten serta kedinamisan pencarian dan penempatan konten (materi).

e. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Yolasite

Membuat Web dengan menggunakan yolasite adalah salah satu cara pembuatan web dengan fitur yang telah disediakan dengan gratis. Adapun langkah-langkah pembuatan web memakai Yolasite adalah:

1. Buat akun di Hostinger dan pilih paket hosting yang sesuai dengan kebutuhan website Anda.
2. Pilih template atau buat template sendiri.
3. Pilih template yang dirancang dan dikembangkan oleh desainer atau buat website sendiri dari awal dengan memanfaatkan kemudahan fitur drag-and-drop di website builder.
4. Kustomisasi website

Onlinekan ide Anda dengan membuat website profesional! Gunakan semua tool yang

ada untuk membuat post blog, item toko online, atau bahkan entri di situs portofolio Anda terlihat keren!

5. Onlinekan

Perkuat keberadaan Anda di internet bersama Hostinger! Awalilah dengan membuat web! Dapatkan domain gratis, manfaatkan optimasi search engine, dan ciptakan keberhasilan Anda!

f. Pembelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Cerpen

Pembelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan cerpen merupakan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah SMA kelas XI semester 2. dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan cerpen membahas mengenai satu jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita mengenai manusia beserta seluk beluknya lewat tulisan pendek dan singkat. Selain materi tersebut siswa-siswi diharapkan mampu memahami unsur-unsur pendukung cerpen.

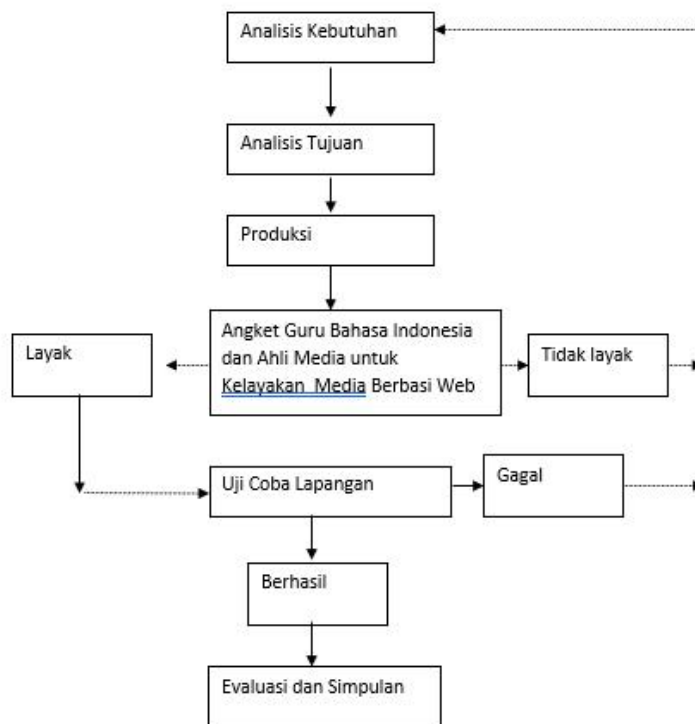
Tujuan pelajaran Bahasa Indonesia pokok bahasan cerpen adalah sebagai berikut:

1. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah kongkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari materi cerpen yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.
2. Menguasai materi cerpen dengan menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong), kerja sama, toleran, damai), santun, responsive, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, procedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian materi cerpen yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

C. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini akan dikemukakan model pengembangan Media Berbasis WEB sebagai dasar pengembangan produk. Model yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model pengembangan Sadiman (dalam Prasetyo: 2002).

RANCANGAN MODEL PENGEMBANGAN



Bagan 3.1 Rancangan Penelitian

a. Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilak pada hari Selasa, tanggal 15 Oktober 2022. Pada semester 2 tahun ajaran 2022-2020, bertempat di SMAN 1 Srengat, Kabupaten Blitar, Propinsi Jawa Timur.

b. Populasi dan Sampel Penelitian

Sebagai sampel Penelitian yang pengembang terapkan adalah siswa kelas XI A1 yang berjumlah 30 siswa. Yang terdiri dari 9 siswa putra dan 21 siswa putri.

D. Hasil Analisis dan Pembahasan

Angket ahli media menunjukkan bahwa nilai total setelah diolah adalah 89,06%. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, 89,06%. termasuk kategori **sangat valid**, sehingga media audio video pembelajaran ini layak untuk di terapkan ke siswa berdasarkan angket Ahli media. Angket ahli media menunjukkan bahwa nilai total setelah diolah adalah 87,5 %. Berdasarkan kriteria yang ditentukan, 87,5%. termasuk kategori **Sangat Valid**, sehingga media berbasis WEB pembelajaran ini layak untuk diterapkan ke siswa berdasarkan angket Ahli Materi. Hasil analisis untuk keberhasilan media yang dilihat dari

nilai rata-rata data **pre test** diperoleh hasil rata-rata 76 berdasarkan kriteria yang ditentukan, 76 termasuk kategori **cukup**. kemudian dibandingkan dengan post test yang diberikan kepada siswa setelah penerapan web “ruang belajar” mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88 berdasarkan kriteria nilai 88 termasuk dalam katagori **sangat baik**. selain itu dari nilai Pree Test diperoleh data 14 siswa nilainya masih dibawah KKM, sedangkan dalam Post Test semua siswa nilainya diatas KKM atau dapat dikatakan tuntas 100%. Sehingga dapat dikatakan bahwa media berbasis web "Ruang Belajar" pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Cerpen Siswa SMAN 1 Srengat Kelas XI MIA 1 sangat efektif untuk diterapkan dan terbukti mampu meningkatnya prestasi belajar siswa dari awal tes 76 naik menjadi 88 terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 12, dan siswa saat Pre Test masih ditemukan 14 anak yang dibawah KKM atau remidali, berkurang dalam Post Test dimana semua siswa menjadi tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- <http://www.teknologipendidikan.net/pengembangan-bahan-belajar-berbasis-web>
<http://ilmukomputer.org/2009/06/10/pengembangan-media-pembelajaran-berbasis-komputer>
<http://mardiahdhya.blogspot.com/2015/04/media-pembelajaran-berbasis-web-e.html>
 Ibrahim. 1982. *Media Instruksional*. Malang: IKIP MALANG.
 Prasetyo, Heru. 2002. *Pengembangan Media Kaset Rekaman Mata Pelajaran Sejarah Kelas II Semester I di SLTP Negeri 4 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
 Sihkabuden, dkk. 1992. *Evaluasi Media Instruksional*. Malang: IKIP MALANG.
 Sihkabuden. 1999. *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
 Universitas Negeri Malang. 2000. *Pedoman Penulisan Pengembangan media pembelajaranIlmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.