



Vol 7 No 2 Desember 2023 : 480 - 484

Jurnal BajET

(*Baturaja Journal of Educational Technology*)

<http://journal.unbara.ac.id/index.php/BajET>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBPADA MATA PELAJARAN PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS VIII SMP

Johan Eka Wijaya DN ¹

²Dosen Universitas Baturaja

Email : johanekawijaya@gmail.com

Edi Sutiono²

³Dosen Universitas Baturaja

Email : sutionoedi@yahoo.co.id

Intan Mayasari³

¹Mahasiswa Universitas Baturaja

Email : intanms061@gmail.com

Kata Kunci

*Media Pembelajaran,
Pengembangan,
website*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas VIII di SMP 21 OKU. Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan *Reserch and Development*. Model yang digunakan model prosedural dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Dari hasil uji coba, ahli materi memberikan nilai 86% dengan katari sangat baik. Ahli desain memberikan nilai 75% dengan katagori baik. Ahli media memberikan nilai 80% dengan katagori baik. Pada uji coba produk perorangan dengan jumlah 3 diperoleh nilai 80% dengan katagori baik. Pada uji coba produk kelompok kecil dengan jumlah 10 diperoleh nilai 80% dengan katagori baik. Pada uji coba produk perorangan dengan jumlah 13 diperoleh nilai 80% dengan katagori baik. Berdasarkan hasil penelitian ini produk media pemebelajaran dapat digunakan pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

© 2024 Universitas Baturaja

p-ISSN 25809067

e-ISSN 25806599

I. PENDAHULUAN

Di era informasi saat ini yang ditandai dengan tersedianya informasi yang banyak dan bervariasi, tersebarinya informasi juga semakin meluas dan pesat seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai Materi dan waktu yang berbeda yang sangat cepat. Salah satu hal yang dapat menunjang adanya informasi adalah media yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi tersebut. Sari [1] Secara umum media mempunyai kegunaan dan manfaat yaitu seperti: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menimbulkan gairah untuk belajar, memungkinkan orang yang mempunyai media dapat belajar dengan mandiri.

Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari. Belajar sering juga diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan. Fontana [2] dalam Winataputra berpendapat bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Seperti kutipan Rusman [3] berpendapat bahwa belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Surya [4] dalam Rusman ada delapan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu: 1) perubahan yang disadari dan disengaja, 2) perubahan yang berkesinambungan, 3) perubahan yang fungsional, 4) perubahan yang bersifat positif, 5) perubahan yang bersifat aktif, 6) perubahan yang bersifat permanen, 7) perubahan yang bertujuan dan terarah, 8) perubahan perilaku secara keseluruhan.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Adapun definisi pembelajaran menurut Gagne, Briggs, dan Wager [5] dalam kutipan Sadiman dkk, pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Media Pendidikan menurut Gagne [6] dalam kutipan Sadiman dkk menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Heinich dkk dalam kutipan Pribadi [7] yaitu: "...sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar."

Menurut Sari, Abdilah, dan Sunarti [8] "Website merupakan kumpulan halaman digital yang berisi informasi berupa teks, animasi, gambar, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang terkoneksi oleh internet, sehingga dapat dilihat oleh seluruh siapapun yang terkoneksi jaringan internet".

Menurut Djibu [9] "Pembelajaran berbasis Web adalah suatu pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan *hyperlink* Web browser, dimana Web browser tersebut menyajikan suatu materi yang akan di pelajari.

Kurniawan, N & Sanjaya, R [10] "*google sites* adalah suatu layanan *web hosting* gratis yang disediakan oleh *google*, melalui *google sites* dapat menciptakan sebuah situs website yang digunakan untuk menyajikan berbagai kepentingan di internet

Menurut Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia [11] PKWU atau Prakarya dan Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada K13.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 21 OKU pada saat kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Prakarya masih menggunakan beberapa metode serta alat bantu berupa papan tulis dan buku pelajaran. Mata pelajaran Prakarya ini lebih banyak melakukan kegiatan praktik daripada penyampaian materi pelajaran, praktik yang dilakukan seperti membuat kerajinan bahan tangan. Pada mata pelajaran Prakarya ini dilaksanakan selama 2 jam pelajaran yang tentunya jika hanya dilakukan menggunakan beberapa metode dan praktik serta bantuan papan tulis dalam menyampaikan materi pelajaran, siswa akan lebih cenderung kurang aktif pada saat kegiatan belajar dan akan mempengaruhi hasil belajar.

Hal tersebut menjadikan mata pelajaran Prakarya ini membutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik agar bisa memaksimalkan waktu dalam penyampaian materi pelajaran. Namun, pada sekolah SMP Negeri 21 OKU ini belum ada yang menggunakan media pembelajaran seperti *media berbasis web*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono [12] menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU dengan menggunakan model prosedural yang disampaikan oleh Warsita [13]. Dalam penelitian ini, akan melewati uji coba produk yang dilakukan oleh *expert* yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli media yang bertujuan untuk mengetahui produk ini layak digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar. Kemudian, setelah melewati uji coba oleh *expert* maka akan dilakukan tahap evaluasi yaitu evaluasi orang per orang (*evaluation one to one*) yang berjumlah 3 orang siswa, evaluasi kelompok kecil (*evaluation small group*) yang berjumlah 10 orang siswa, dan uji coba lapangan (*field test*) yang berjumlah 13 orang siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Menurut Sugiyono [14] kuisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kemudian untuk menghitung persentase dari tiap-tiap instrumen dengan rumus yang mengacu pada pendapat Sudijono [15]. Setelah menghitung persentase tiap-tiap instrumen, perhitungan tersebut akan dihitung dengan menentukan kriteria dengan persentase untuk skala empat yang disampaikan oleh Arikunto [16].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan langkah-langkah dalam pengembangan yang telah dilakukan, dihasilkan rancangan, produksi dan evaluasi sebagai berikut:

- Tahap perancangan: peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah sebagai tempat penelitian, kemudian peneliti melakukan penyusunan GBIM dan jabaran materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran.
- Tahap produksi: pada tahap ini peneliti melakukan persiapan yaitu menyiapkan *Flowchart* dan *Storyboard* yang bertujuan untuk menentukan alur jalannya produk

berupa media pembelajaran yang akan dikembangkan.

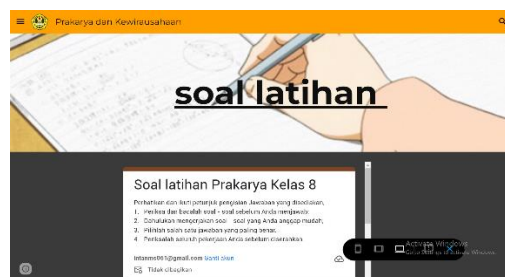
- Tahap evaluasi: pada tahap ini peneliti akan melakukan uji coba produk ke *expert* yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli media. Kemudian, akan dilanjutkan dengan evaluasi orang per orang, evaluasi kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Hasil akhir dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif menggunakan web.



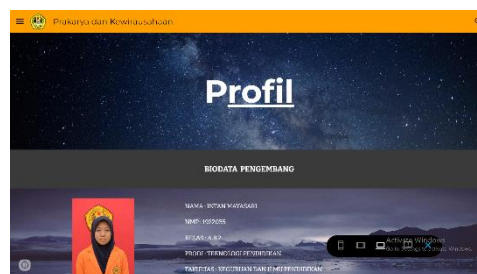
Gambar 1 Tampilan Menu utama

Gambar 1 Tampilan menu utama merupakan tampilan utama produk media pembelajaran yang terdiri dari beberapa tombol untuk menuju ke halaman berikutnya.



Gambar 2 Tampilan evaluasi

Gambar 2 tampilan evaluasi merupakan tampilan yang berisi soal-soal latihan pada produk media pembelajaran.



Gambar 3 Tampilan profil

Gambar 3 Tampilan profil merupakan tampilan yang berisi tentang profil peneliti pada media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif ini sudah melewati beberapa penilaian dari *expert* dan

evaluasi dari orang per orang, kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berikut hasil hasil penelitian:

Tabel 2 Hasil validasi ahli

No	Uji Kelayakan	Persentase	Ket
1	Ahli Materi	86,3 %	Baik Sekali
2	Ahli Desain	75,3%	Baik
3	Ahli Media	80%	Baik

Tabel 3 Hasil uji coba lapangan

No	Uji Kelayakan	Persentase	Ket
1	Orang per orang	80%	Baik
2	Kelompok kecil	81,5%	Baik Sekali
3	Uji Coba Lapangan	88,3%	Baik Sekali

Berdasarkan hasil evaluasi para ahli (*expert*) yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli media sampai evaluasi orang per orang, kelompok kecil dan uji coba lapangan, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif berbasis Webpada mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU sudah bisa digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 21 OKU.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan Webmata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU, bentuk produk berupa media pembelajaran yang berisi tentang materi-materi mata pelajaran Prakarya. Media pembelajaran ini juga terdiri dari beberapa gabungan antar teks, animasi, video dan audio yang menarik. Yudianto T [17] menyatakan bahwa Materi pembelajaran yang di ajaraan tidak boleh terlepas dari rancangan Materi (RPP) dari masing-masing muatan”, sehingga bertujuan dapat memperjelas materi yang akan dibahas pada media pembelajaran ini dan bisa dipahami oleh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 9 OKU. Produk media pembelajaran ini dapat digunakan secara *offline* baik menggunakan komputer, laptop dan handphone yang bisa digunakan dimana saja sehingga bisa memperjelas pemahaman materi yang sulit dipahami pada saat guru menjelaskan.

Meskipun demikian, media pembelajaran ini terdapat beberapa kekurangan yaitu pada saat penggunaan media pembelajaran di *handphone* tampilannya akan mengalami sedikit perubahan.

Akan tetapi, media ini bisa digunakan secara optimal dengan dukungan beberapa komponen yang dimasukan dalam media pembelajaran ini sehingga materi pelajaran akan sangat mudah dipahami dengan tampilan serta tombol-tombol yang bervariasi seperti tombol navigasi. Safriadi N, dkk [18] tahap mpembuatan merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat berupa cara penggunaan aplikasi, tombol navigasi, gambar dan lain-lain.

IV. SIMPULAN

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web pada mata Prakarya layak digunakan pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU, yang sudah melewati berbagai tahapan evaluasi formatif, tahapan tersebut adalah ahli materi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan evaluasi orang per orang (*one to one evaluation*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*).

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sari, Y. 2019. “Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan Menggunakan Aplikasi Sigil Pada Program Studi Teknologi Pendidikan Di Universitas Baturaja”. Baturaja: Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja
- [2] winataputra dan budimansyah, D. 2007. *Civic education ‘konteks,lanasan, bahan ajar, dan kultur kelas*. Bandung: programstudi pendidikan kewarganegaraan sekolah paca sarjana UPI.
- [3] Rusman. 2011. “Diagram Alir (Flowchat)”. Makalah disajikan dalam *Materi perkuliahan*, UNBARA Sumatra Selatan, Baturaja, 5 November
- [4] Sadiman, A. S. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [5] Sadiman, A. S. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [6] Sadiman, A. S. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- [7] Pribadi, B. A. 2017. *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima
- [8] Sari, A. O, Abdilah, A. Dan Sunarti. 2019. *Web programming*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- [9] Djibu, R. 2020. *Pembelajaran Berbasis Websites dan Budaya Literasi*. Makasar: Graha Aksara
- [10] Kurniawan, N & Sanjaya, R. 2010. *Websites Praktis dengan Google Sites*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [11] Tim. 2017. *Prakarya*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- [12] Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [13] Warsita. 2008. *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka
- [14] Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- [15] Sugijono. 2011. *Pegantar Statistic Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [16] Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- [17] Yunianto, T. 2021. "Analisis Kesesuaian Materi IPA Dalam Buku Siswa Kelas IV Semester 1 SD/MI Dengan Kurikulum 2013". Dalam jurnal. Ilmiah pendidikan dasar 8(1)
- [18] Safriyadi N, dkk. 2018. "Aplikasi Virtual Tour Berbasis Multimedia Interaktif Pada Abjek Wisata Qubu Resort Pontianak". Dalam jurnal. Seminar nasional informasi dan komunikasi.