



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh

Yulian Dinihari¹, Endang Wiyanti², Dian Nazelliana³

Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Indraprasta PGRI¹, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI, Program Studi Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI³

Article Info

Article History:

Received: 2021-03-11

Revised: 2022-02-23

Accepted: 2022-06-21

Keywords:

learning media
website
distance learning

Informasi Artikel

Kata Kunci:

media pembelajaran
website
pembelajaran jarak jauh

Publishing Info


✉ **Corresponding Author:** (1) Endang Wiyanti, (2) Universitas Indraprasta PGRI, (3) Pendidikan Bahasa Indonesia, (4) Tanjung Barat 58C, 12530, Jakarta-Indonesia, (5) Email: endangwiyanti76@gmail.com

ABSTRACT

Bahasa Indonesia Courses are Compulsory General Courses taken by first and third semester students. The problem that occurs at Indraprasta PGRI University is distance learning during this pandemic. The material does not cover all the things that the Lecturer wants to convey. Students find it difficult to have a handle in learning Indonesian. To overcome this problem, learning media is needed to cover all existing materials, namely website-based learning media. The research method used is the Research and Development (RnD) method with the development process using ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) models. The development research carried out was only up to the Development stage because the purpose of this research was limited to developing and producing a learning media application. This study shows that the results of the validation carried out obtained an average percentage of assessment of 85.59% with a valid category. Based on the results of the study, it was concluded that the application of website-based learning media in Indonesian Language Courses was valid for use in distance learning.

ABSTRAK

Mata Kuliah Bahasa Indonesia adalah Mata Kuliah Umum wajib yang diambil oleh mahasiswa semester satu dan tiga. Permasalahan yang terjadi di Universitas Indraprasta PGRI adalah dilakukannya pembelajaran jarak jauh di masa pandemi ini. Materi yang ada tidak mencakupi keseluruhan hal yang ingin disampaikan oleh dosen. Mahasiswa kesulitan untuk mempunyai pegangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat memenuhi semua materi yang ada yaitu dengan media pembelajaran berbasis *website*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (RnD) dengan proses pengembangannya menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Penelitian pengembangan yang dilakukan hanya sampai tahap *Development* (pengembangan) karena tujuan penelitian ini sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu aplikasi media pembelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang dilakukan diperoleh persentase rata-rata penilaian sebesar 85,59 % dengan kategori valid. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran berbasis *website* pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia valid digunakan dalam PJJ.

Copyright © 2021 The Author(s). Published by Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia.  This is an open access article licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 sedang melanda dunia saat ini. Dengan ini negara Indonesia menjadi salah satu negara yang sudah terjangkit Virus Corona. Oleh karena itu, semua warga negara harus mengantisipasi dan membuat kewaspadaan. Presiden menyatakan “Dengan kondisi ini saatnya kita kerja dari rumah, belajar dari rumah, ibadah di rumah,” ujar Presiden Joko Widodo saat menyampaikan keterangan pers di Istana Kepresidenan Bogor, Provinsi Jawa Barat. Presiden Joko Widodo yakin sistem daring akan mengurangi banyak sekali mobilitas para pelajar, mahasiswa, dan mengurangi penyebaran virus.

Dengan adanya arahan Presiden Joko Widodo tersebut, pada Senin, 16 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengoordinasikan pembelajaran melalui sistem daring (dalam jaringan) atau *online* dengan mendapatkan bantuan gratis dari Ruang guru, Zenius, Google, Microsoft, Quipper, Sekolahmu, dan Kelas Pintar. Akibat dampak virus corona (Covid-19), pemerintah mewajibkan pembelajaran diterapkan dengan pembelajaran jarak jauh, guru mengajar dari rumah perubahan pembelajaran tatap muka di sekolah dihentikan, siswa diliburkan dan guru bekerja dari rumah (Napitupulu 2020). Konsep dari PJJ yang lebih dikenal dengan istilah *distance learning* atau *distance education*, yaitu suatu sistem pendidikan dimana terdapat pemisahan antara pengajar dan siswa baik secara ruang dan/atau waktu. (Syah 2020). Sistem pembelajaran pada dasarnya merupakan cara-cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu tercapainya hasil belajar secara maksimal oleh peserta didik dalam kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan faktor penting dalam proses belajar mengajar (*The epidemiological characteristics of an outbreak of 2019 novel coronavirus diseases (COVID-19) in China 2020*).

Universitas Indraprasta PGRI menjadi salah satu kampus bertempat di Jakarta Selatan yang melakukan pembelajaran jarak jauh. Pada pelaksanaannya, pembelajaran jarak jauh memberikan tantangan yang berbeda bagi pengajar, pembelajar, institusi, dan bahkan masyarakat luas seperti orang tua (Abdul Latip 2020). Dengan adanya teknologi yang ada, mahasiswa dan dosen bersama-sama memanfaatkan hal tersebut. Dengan demikian proses belajar dan mengajar tetap bisa dilakukan dengan pemanfaatan teknologi informasi yang ada. *E-Learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain (Aminoto and Pathoni 2015). Termasuk juga surat elektronik merupakan akun yang digunakan dalam pengiriman tugas kepada guru, sedangkan *website* sebagai fasilitas dalam mempublikasikan bahan ajar berupa materi.

Dosen sebagai mediator dan manajer pembelajaran harus mampu menjadikan pembelajaran yang dikembangkannya “menyenangkan dan menggugah” peserta didik untuk belajar. Karena pembelajaran yang bermakna adalah bilamana pembelajaran tersebut mampu “menjadikan” peserta pembelajaran merasa nyaman, *enjoy*, termotivasi, dan tertantang untuk belajar, belajar, dan belajar (Divayana, Suyasa, and Sugihartini 2016). Berdasarkan permasalahan dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis web untuk mata kuliah Bahasa Indonesia pada Jurusan Pendidikan Biologi, Universitas Indraprasta PGRI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi media pembelajaran berbasis web sehingga dapat digunakan oleh dosen ataupun mahasiswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar. Kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan salah

satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Bhakti and Dwi Astuti 2018). Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar (Djamarah and Zain 2010).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah media pembelajaran berbasis web. (Salam 2015) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web dapat menurunkan suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan dapat membangkitkan motivasi belajar. Kurikulum Bahasa Indonesia sebagai mata kuliah wajib umum tidak berkembang secara signifikan. Isi kurikulum Bahasa Indonesia dari waktu ke waktu cenderung stagnan, mengacu pada pembelajaran tentang berbahasa (*language usage*), dan bukan pembelajaran tentang menggunakan bahasa (*language use*) (Kuntarto 2017). Maka Mata Kuliah Bahasa Indonesia memerlukan kreativitas dan inovasi sehingga tujuan belajar tercapai. Sejalan dengan perkembangan era digital dan pembelajaran jarak jauh saat ini maka sudah saatnya proses perkuliahan Bahasa Indonesia memanfaatkan media pembelajaran berbasis *web*.

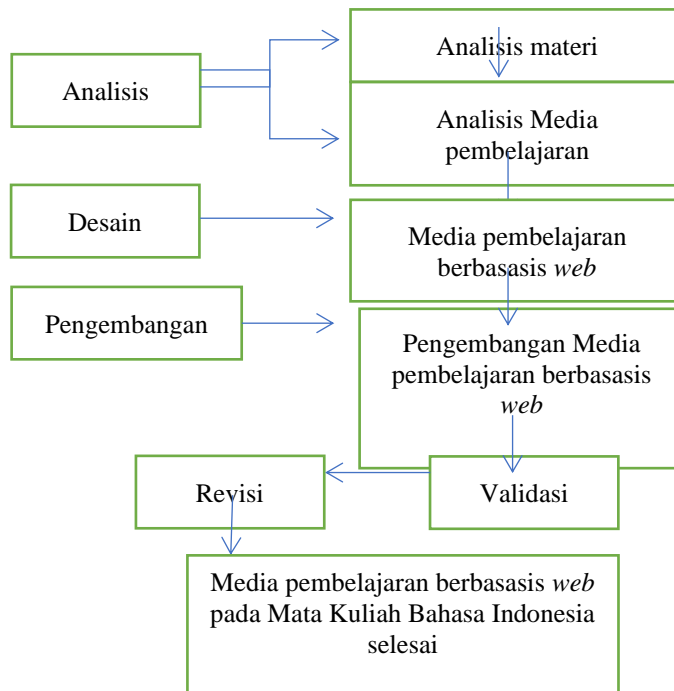
Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian dan pengembangan R and D (*Research and Development*), ialah sesuatu tata cara riset yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2007). Prosedur riset ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) serta *Evaluating* (penilaian).

Objek dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *web* untuk Mata Kuliah Bahasa Indonesia. Lokasi penelitian dilakukan pada jurusan Pendidikan Biologi, Universitas Indraprasta PGRI. Uji validitas media pembelajaran *web* pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia dicoba oleh validator yang berkompeten ialah validator pakar media serta validator pakar materi. Berikutnya, validator dimohon buat membagikan evaluasi secara universal serta anjuran terhadap media pembelajaran *web* pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia yang dibesarkan, apakah media pembelajaran *web* pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia yang sudah terbuat telah dapat dikatakan valid ataupun tidak valid. Metode analisis informasi yang digunakan dalam riset ini merupakan analisis deskriptif, ialah dengan metode menghitung persentase nilai hasil validasi.

Metode analisis data yang digunakan dalam riset ini merupakan analisis deskriptif, ialah dengan metode menghitung persentase nilai hasil validasi. (Astuti, Sumarni, and Saraswati 2017)

$$\text{persentase} = \frac{\text{nilai yang diperoleh}}{\text{nilai maksimum}} \times 100\%$$



Gambar 1. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan diidentikkan dengan presentasi skor. Semakin besar presentasi skor hasil analisis data maka semakin baik tingkat kelayakan produk hasil penelitian pengembangan. Kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi media pembelajaran berbasis *web* pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel 1 berikut (Ridwan 2011).

Tabel 1. Kriteria kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Web

No.	Persentase	Keterangan
1.	80 % - 100 %	Baik/Valid
2.	60 % - 79,99 %	Cukup Baik/ Cukup Valid
3.	50 % - 59,99 %	Kurang Baik / Kurang Valid
4.	0 - 49,99 %	Tidak Baik (diganti)

Alamat domain website adalah www.yuliandinihari.com pemilihan alamat domain ini didasarkan oleh nama dosen pengampu Mata Kuliah tersebut. Hal itu diharapkan agar mahasiswa mudah untuk mengaksesnya karena nama tersebut dikenal oleh kalangan mahasiswa Pendidikan Biologi sebagai pengampu Mata Kuliah Bahasa Indonesia.

Hasil dan Pembahasan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini merupakan berbentuk aplikasi media pendidikan berbasis *web*. Produk media pendidikan ini terbuat serta

dirancang sendiri oleh peneliti, dengan tujuan bisa digunakan sebagai perlengkapan dosen dalam memberikan dan sumber belajar mandiri pada masa PJJ (pembelajaran jarak jauh) di rumah yang dapat digunakan oleh mahasiswa di rumah selama masa pandemi ini.

Pengembangan media pembelajaran ini memakai model perancangan media pendidikan model ADDIE. Model ADDIE mempunyai 5 tahapan antara lain *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) serta *Evaluation* (Penilaian). Penelitian pengembangan model ADDIE yang dicoba hanya hingga sesi *Development* (Pengembangan), sebab tujuan penelitian ini hanya sebatas meningkatkan serta menciptakan sesuatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan bersumber pada evaluasi validator. Tahap-tahap riset pengembangan tersebut dipaparkan di bawah ini.

Analysis (Analisis), sesi analisis terhadap pengembangan media yang dicoba terdiri dari analisis materi diambil dalam modul serta analisis media pendidikan. Dari analisis tersebut dihasilkan modul yang memerlukan dorongan media bagaikan perlengkapan dosen dalam mengantarkan media serta mahasiswa untuk bahan belajar secara mandiri. Pokok bahasan tersebut membutuhkan hal-hal yang konkret untuk mempermudah mahasiswa menguasai materi. Dengan memakai media pembelajaran berbasis *web* dosen dapat membagikan uraian secara jelas dan lengkap untuk pemberian materi kepada mahasiswa pada masa pembelajaran jarak jauh ini.

Design (desain), sesi desain ini peneliti melakukan tiga hal, yaitu 1) Mendesain media pembelajaran berbasis *web*, 2) Materi berupa salindia, gambar, dan video yang mendukung sesuai dengan materi setiap minggunya, 3) Lembar validasi ahli media dan ahli materi.

Development (pengembangan), hasil dari tahap pengembangan adalah 1) Aplikasi media pembelajaran berbasis *web*, aplikasi *web* ini terdiri dari SAP, RPS, materi ajar, tayangan video pendukung tugas mahasiswa, soal-soal interaktif Mata Kuliah Bahasa Indonesia, 2) Nilai validasi ahli media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

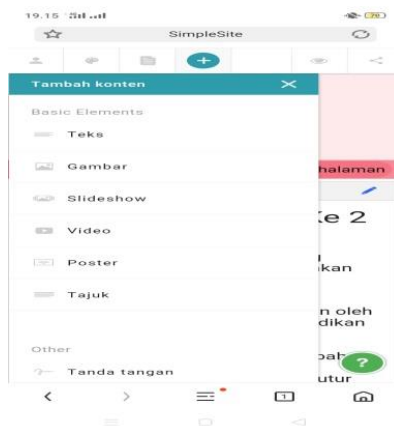
No	Aspek	Persentase (%)
1.	Teknis Bahasa	88,33 %
2.	Pengolahan Program	87,78 %
3.	Penggunaan	80,20 %
4.	Tampilan	81,23 %
	Rata-rata	84,39 %

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Persentase (%)
1.	Kebahasaan	87,83 %
2.	Kelengkapan Materi	85,80 %
3.	Isi Salindia	86,75 %
	Rata-rata	86,79 %

Berdasarkan tabel 2 dan tabel 3 kriteria analisis data penilaian validasi didapatkan masing-masing nilai dari validasi ahli media adalah 84,39 %, validasi ahli materi adalah 86,79 %. Dengan demikian jumlahnya adalah 171,18 atau diperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 85,59 % dan termasuk pada kriteria “baik/valid”, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *web* dapat digunakan dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia pada perguruan tinggi.

Perbaikan dilakukan berdasarkan saran atau komentar para ahli di antaranya 1) Materi harus didukung dengan tayangan video atau ilustrasi gambar, 2) Menambahkan latihan soal menggunakan tampilan yang lebih menarik 3) Animasi dibuat lebih banyak, 4) Soal yang digunakan harus dibuat berdasarkan studi kasus 5) Tampilan latar belakang harus netral, dan 6) Warna tulisan dan *background* harus sesuai dan elegan. Berikut ini adalah contoh beberapa tampilan dari media pembelajaran berbasis *web* Bahasa Indonesia.



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal pada Web



Gambar 3. Tampilan Beranda pada Web



Gambar 4. Tampilan Latihan Soal pada Web

Rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media diperoleh sebesar 85,59 % dan termasuk pada kriteria “baik/valid”, sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *web* layak digunakan dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia pada perguruan tinggi oleh mahasiswa Pendidikan Biologi Universitas Indraprasta PGRI.

Simpulan dan Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran berbasis *web* pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia telah berhasil dibuat. Media ini termasuk dalam kategori baik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pengumpulan data validasi yang telah dilakukan oleh penilaian validator diperoleh persentase rata-rata sebesar 85,59 % dengan kategori valid, maka aplikasi media pembelajaran sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.

Daftar Pustaka

- Abdul Latip. (2020). “Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19.” *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*.
- Aminoto, Tugiyono, and Hairul Pathoni. (2015). “Penerapan Median E-Learning Berbasis Schoology Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Usaha Dan Energi Di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi.” *MATEC Web of Conferences*.
- Astuti, Irnin Agustina Dwi, Ria Asep Sumarni, and Dandan Luhur Saraswati. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android.” *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*.
- Bhakti, Yoga Budi, and Irnin Agustina Dwi Astuti. (2018). “The Influence Process of Science Skill and Motivation Learning with Creativity Learn.” *Journal of Education and Learning (EduLearn)*.
- Divayana, Dewa Gede Hendra, P. Wayan Arta Suyasa, and Nyoman Sugihartini. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum Dan Pengajaran Di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha.” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*.
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain. (2010). “Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis.” *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Kuntarto, Eko. (2017). “Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi.” *Journal Indonesian Language Education and Literature*.
- Napitupulu, Rodame Monitorir. (2020). “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kepuasan Pembelajaran Jarak Jauh.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Salam, A Darus. (2015). “... Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (Blog) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang ...” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga ...*
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif. (2007). “Kualitaitaif Dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2010.” *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*

Bandung: Alfabeta.

Syah, Rizqon H. (2020). “Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran.” *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*.
“The Epidemiological Characteristics of an Outbreak of 2019 Novel Coronavirus Diseases (COVID-19) in China.” (2020). *Zhonghua liu xing bing xue za zhi = Zhonghua liuxingbingxue zazhi*.