

PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS WEBSITE PADA SISWA KELAS XI DI SMAN 1 SAMBAS

Zainal Zainal, Nuraini Asriati, Husni Syahrudin

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Tanjungpura

Email: zainalkuno@gmail.com

Abstract

The development of web-based economic evaluation is aimed at facilitating the real situation in the field. The actual situation is the existence of technology that has been owned by students as a whole as smartphones and computers. This study aims to provide an effective media for assessment of learning. This study was conducted at Sambas Secondary School 1. This research and development, ie, examines without testing where the purpose of this development research is to find potential. The method used to find potential research and development (Research and Development) is the ADDIE method

Keywords: *learning evaluation, website, economic learning*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, dunia sudah memasuki era digital atau yang dikenal dengan revolusi industri 4.0. Era digital merupakan suatu masa dimana segala sesuatunya dihidupkan dengan teknologi. Mulai dari televisi, komputer, smartphone hingga penggunaan internet yang menjadi energi terbesar dari kehidupan di era ini. Internet membuat semua informasi yang ada di dunia ini menjadi sangat mudah didapatkan, bahkan dalam hitungan detik. integrasi kuat yang terjadi antara dunia digital ini dengan produksi industri dapat dikatakan sebagai tanda masuknya revolusi 4.0. Yang mendasari revolusi digital ini adalah perkembangan komputer elektronik digital, yaitu komputer pribadi. Selain itu, ponsel 3G dan 4G yang tumbuh pesat pada tahun 2000 juga memainkan peran yang sangat besar dalam revolusi digital karena mereka secara bersamaan memberikan hiburan dimana-mana, komunikasi dan konektivitas online.

Kemajuan teknologi yang kian pesat ini memunculkan tantangan tersendiri bagi negara kita yang notabene nya masih tergolong dalam kategori negara berkembang. Untuk dapat bersaing di era digital ini, Indonesia perlu segera meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia melalui pendidikan. Pendidikan merupakan media yang memiliki peran utama dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan penting dalam menciptakan kemajuan bangsa dan negara, baik negara maju maupun negara berkembang. Perkembangan dan kemajuan suatu negara dapat dilihat dari bagaimana oiiiiipendidikan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan perbaikan kualitas pendidikan

salah satunya melalui inovasi pendidikan dalam pembelajaran.

Freud Pervical dan Henry Ellington (1988) menyatakan "Inovasi pembelajaran yang dilakukan di era berkembangnya teknologi informasi digital adalah dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat untuk meningkatkan mutu pembelajaran". Selanjutnya, Reigeluth (2011) menyatakan bahwa "Inovasi pendidikan dalam metode pembelajaran mencakup rumusan tentang pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menimbulkan daya tarik pembelajaran". Dari kedua pendapat tersebut menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran memungkinkan peserta didik memperoleh kemudahan dalam rangka mempelajari bahan ajar yang disampaikan oleh guru, tentunya dengan memanfaatkan media teknologi informasi. Ketepatangunaan dalam melakukan inovasi pembelajaran sangatlah berpeluang bagi terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Dengan adanya inovasi pembelajaran seperti yang telah diuraikan diatas, saat ini pendidik harus menggeser metode maupun media konvensional yang sering digunakan dan beralih menggunakan metode maupun media pembelajaran modern agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Seorang guru atau pendidik dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai di era digital ini, yakni dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi yang kian pesat.

Seperti yang diungkapkan oleh Menristekdikti (2018) bahwa dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 (era digital) beberapa hal yang harus dipersiapkan diantaranya: a) persiapan sistem pembelajaran yang lebih inovatif untuk menghasilkan lulusan yang kompetitif dan terampil terutama dalam aspek data literacy, literacy, technological literacy and human literacy; b) Rekonstruksi kebijakan kelembagaan pendidikan tinggi yang adaptif dan responsif terhadap revolusi industri 4.0 dalam mengembangkan transdisiplin ilmu dan program studi yang dibutuhkan; c) Persiapan sumber daya manusia yang responsive, adaptif dan handal untuk menghadapi revolusi industri 4; d) Peremajaan sarana prasarana dan pembangunan infrastruktur pendidikan, riset, dan inovasi juga perlu dilakukan untuk menopang kualitas pendidikan, riset, dan inovasi.

Perwujudan inovasi pembelajaran dapat berupa pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan era digital saat ini. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Salah satu media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yaitu media evaluasi pembelajaran berbasis website. Website adalah salah satu teknologi yang saat ini banyak dikembangkan di era global. Dahulu website digunakan sebagai penyampaian informasi dan promosi melalui perangkat PC (Private Computer). Lambat laun sekarang website menjadi suatu proses pendukung segala macam aspek kehidupan, termasuk sebagai media pembelajaran. Perangkat untuk mengakses situs web juga tidak terbatas pada PC saja melainkan juga dapat diakses melalui gadget seperti smartphone, tablet, PC dan laptop.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan, peneliti melihat potensi yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, yaitu smartphone/android. Dari seluruh kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Sambas tahun ajaran 2017/2018 diketahui bahwa banyak siswa yang memiliki smartphone, dan hanya sebagian kecil siswa yang menggunakan telepon genggam biasa. Peneliti tertarik ingin mengembangkan program software website sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis website karena ingin menciptakan media yang mampu menarik perhatian siswa secara mandiri, dengan judul penelitian pengembangan evaluasi pembelajaran ekonomi berbasis website pada siswa kelas XI di sman 1 sambas

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2016:1), "Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.". Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Dick and Carry dalam Sugiono (2016: 28) yaitu : "*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*". Subjek dalam penelitian ini meliputi 2 orang ahli media, 1 orang guru mata pelajaran dan 30 siswa pada uji coba. Objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media evaluasi pembelajaran berbasis website.

Data yang akan diambil dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengambilan data yang peneliti lakukan untuk mendapatkan data kualitatif dan data kuantitatif berupa kuesioner (angket) yang diberikan kepada validator (ahli media, dan guru mata pelajaran).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Analisis data kuantitatif dari hasil angket penilaian Media Pembelajaran E-learning oleh Ahli Media, dan Guru Mata Pelajaran diperoleh data kuantitatif; dan (2) Analisis data kualitatif dari hasil saran dan masukan dari validator.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur ADDIE yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* . Pada tahap analisis yang dilakukan adalah mengidentifikasi kesenjangan dan potensi yang bisa dimanfaatkan dalam penelitian. Pada tahap *design* yaitu menyusun desain produk awal sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tahap *development* yaitu membuat dan memvalidasi media evaluasi pembelajaran yang di kembangkan. Tahap *implementation* yaitu mempersiapkan lingkungan belajar pada saat uji coba produk. Tahap *evaluation* yaitu menilai kualitas produk setelah proses implementasi.

Penilaian kelayakan media evaluasi pembelajaran berbasis *website* pada saat validasi dilakukan dengan meminta pendapat 2 ahli media dan 1 Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sambas. Berikut hasil analisis skor kelayakan produk yang telah di nilai oleh ahli media dan guru mata pelajaran.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media 1

Aspek	Indikator	Skor
Usability	Menu-menu yang ada dalam web mudah dipahami	5
	tulisan teks yang digunakan pada menu website mudah dipahami	5
	Menu yang dipilih dapat menampilkan halaman dengan cepat	4
	Web dapat diakses dengan mudah	5
	Alamat web mudah diingat	4
	konten dalam web infrmatif	4
Komunikasi visual	Penggunaan bahawa dalam web sudah baik	4
	Teks dalam web mudah di pahami	5
	Desain.tampilan web sederhana dan mudah dipahami	4
	Desain/tampilan web cukup menarik	3
Total		43
Rata-rata		4,3
Persentase		86%

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo, maka skor rata-rata penilaian ini termasuk ke dalam rentang nilai $X > 4,21$ dengan kriteria A (sangat layak).

Perhitungan persentase kelayakan media pembelajaran komik dari hasil penilaian ahli media diperoleh sebesar 86%.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media 2

Aspek	Indikator	Skor
Usability	Menu-menu yang ada dalam web mudah dipahami	5
	tulisan teks yang digunakan pada menu website mudah dipahami	5
	Menu yang dipilih dapat menampilkan halaman dengan cepat	4
	Web dapat diakses dengan mudah	5
	Alamat web mudah diingat	5
	konten dalam web infrmatif	4
Komunikasi visual	Penggunaan bahawa dalam web sudah baik	4
	Teks dalam web mudah di pahami	5
	Desain.tampilan web sederhana dan mudah dipahami	4
	Desain/tampilan web cukup menarik	4
Total		45
Rata-rata		4,5
Persentase		90%

Sumber: data penelitian yang diolah

Berdasarkan perhitungan tabel konversi sukardjo, skor rata-rata ini termasuk rentang nilai $X > 4,21$ dengan kriteria A (sangat layak). Perhitungan

persentase kelayakan media pembelajaran komik dari hasil penilaian ahli media diperoleh sebesar 90%.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan Media Oleh Guru Mata Pelajaran

Aspek	Indikator	Skor
Usability	Menu-menu yang ada dalam web mudah dipahami	5
	tulisan teks yang digunakan pada menu website mudah dipahami	4
	Menu yang dipilih dapat menampilkan halaman dengan cepat	4
	Web dapat diakses dengan mudah	5
	Alamat web mudah diingat	5
	konten dalam web infrmatif	4
Komunikasi visual	Penggunaan bahasa dalam web sudah baik	5
	Teks dalam web mudah di pahami	5
	Desain.tampilan web sederhana dan mudah dipahami	5
	Desain/tampilan web cukup menarik	4
Total		46
Rata-rata		4,6
Persentase		92%

Sumber: Data penelitian yang diperoleh

Berdasarkan perhitungan tabel konversi Sukardjo, maka skor rata-rata penilaian ini termasuk ke dalam rentang nilai $X > 4,21$ dengan kriteria A (sangat layak). Perhitungan persentase kelayakan media evaluasi pembelajaran dari hasil penilaian guru mata pelajaran diperoleh sebesar 92%.

Pembahasan

Prosedur Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Website

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Dick and Carry dalam Sugiono (2016: 28) yaitu : “*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*”. Penelitian dan pengembangan media evaluasi pembelajaran di SMA Negeri 1 Sambas. Pada tahap analisis yang dilakukan adalah mengidentifikasi kesenjangan dan potensi yang bisa dimanfaatkan dalam penelitian. Pada tahap *design* yaitu menyusun desain produk awal sesuai dengan kebutuhan penelitian. Tahap *development* yaitu membuat dan memvalidasi media evaluasi pembelajaran yang di kembangkan. Tahap *implementation* yaitu mempersiapkan lingkungan belajar pada saat uji coba produk. Tahap *evaluation* yaitu menilai kualitas produk setelah proses implementasi.

Setelah media evaluasi pembelajaran sudah siap, tahap selanjutnya adalah melakukan validasi media. Validasi dilakukan oleh dua orang dosen ahli media dan satu orang guru mata pelajaran. Proses validasi

media berupa penilaian kelayakan dan saran/komentar perbaikan. Tahap selanjutnya setelah tahap validasi dilaksanakan adalah tahap revisi, tahap revisi ini berdasarkan komentar/saran perbaikan dari para validator pada saat validasi media.

Prosedur Validasi Media Pembelajaran Komik

Dari data penilaian kelayakan media evaluasi pembelajaran berbasis *website* dari ahli media 1 yaitu mendapat nilai rata-rata sebesar 4,3 dengan skor maksimal 5, maka hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $X > 4,21$ dengan kategori A (sangat layak). Apabila skala dijadikan persentase penilaian total skor rata-rata adalah sebesar 86%. Berdasarkan persentase menurut Suharsimi Arikunto (2014: 44), skor uji kelayakan media tergolong kedalam kategori sangat layak. Dari data penilaian kelayakan media evaluasi pembelajaran dari ahli media 2 yaitu mendapat nilai rata-rata sebesar 4,5 dengan skor maksimal 5, maka hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $X > 4,21$ dengan kategori A (sangat layak). Apabila skala dijadikan persentase penilaian total skor rata-rata adalah sebesar 90%. Dari data penilaian kelayakan media evaluasi pembelajaran oleh guru mata pelajaran yaitu mendapat nilai rata-rata sebesar 4,6 dengan skor maksimal 5, maka hasil penilaian tersebut masuk dalam rentang nilai $X > 4,21$ dengan kategori A (sangat layak). Apabila skala dijadikan persentase penilaian total skor rata-rata adalah sebesar 92%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media evaluasi pembelajaran berbasis *website* di SMA Negeri 1 Sambas sangat layak digunakan. Hal tersebut terlihat pada hasil validasi yang dilakukan oleh dua orang ahli media dan satu orang guru mata pelajaran menunjukkan pada rentang nilai > 4,21, maka dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Saran

Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbasis masih memiliki banyak kelemahan. Oleh karena itu, perlu saran perbaikan untuk pengembangan produk lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Husamah, dkk. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: UMM PRESS
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Rusman, dkk (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta
- Sanaky, Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sitepu, B.P. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. & Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk. Setiawan, Achmad. Putria, Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wahono, Romi Satria. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada 2 desember 2018, jam 15.11 WIB.
- William, Horton. Katherine, Horton. (2003). *E-Learning Toll and Technologies*. America: wiley Publishing, Inc