

## **WEBSITE PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INDONESIA DENGAN MODEL ADDIE UNTUK KELAS VIII SMPN 1 BANJAR**

G. N. Pardomuan<sup>1</sup>, A. A. G. Agung<sup>2</sup>, L. P. Putrini Mahadewi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Teknologi Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail: {domu\_cs@yahoo.com<sup>1</sup>, agung2056@yahoo.co.id<sup>2</sup>,  
mahadewi@undiksha.ac.id<sup>3</sup>}

### **Abstrak**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan desain pengembangan *website* pembelajaran interaktif, (2) menguji validitas hasil pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia untuk siswa kelas VIII SMP, dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan pengembangan *website* pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas VIII SMP. Jenis penelitian pengembangan ini, menggunakan model *ADDIE*. Data deskripsi desain produk pengembangan dikumpulkan dengan kuesioner yang selanjutnya dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistik inferensial. Subjek uji coba seorang ahli isi mata pelajaran, seorang ahli media pembelajaran, seorang ahli desain pembelajaran, tiga siswa untuk uji perorangan, dua belas siswa untuk uji kelompok kecil serta tiga puluh siswa untuk uji lapangan. Uji efektivitas pada *website* pembelajaran interaktif ini menggunakan uji t berkorelasi Hasil penelitian menunjukkan (1) desain pengembangan *website* pembelajaran interaktif ini meliputi: (a) pencatatan dokumen, (b) mengembangkan *Flowchart*, (c) mengembangkan *Storyboard*. (2) tahap validitas dilakukan uji ahli isi mata pelajaran berada pada kualifikasi sangat baik (persentase= 94%), uji ahli media berada pada kualifikasi sangat baik (persentase= 90%), uji ahli desain berada pada kualifikasi baik (persentase= 78%), uji coba perorangan berada pada kualifikasi sangat baik (persentase= 91,3%), uji kelompok kecil berada pada kualifikasi baik (persentase= 89,3%), dan uji lapangan berada pada kualifikasi sangat baik (persentase= 90,7%) serta (3) uji efektifitas t hitung (6, 85) lebih besar dari t tabel (2,000) menunjukkan perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa indonesia antara sebelum dan sesudah menggunakan *website* pembelajaran interaktif pada siswa di SMPN 1 Banjar.

**Kata kunci:** *website* pembelajaran interaktif, *ADDIE*

### **Abstract**

The purpose of this research and development are: (1) to describes the design of interactive learning website development, (2) test the validity of the results of the development of an interactive learning website for Indonesian Junior High School eighth-grade students, and (3) determine the effectiveness of the use of interactive learning website development towards outcomes learning Indonesian eighth grade students of Junior High School. This type of research development, using model

ADDIE. Description of the data collected with the development of product design questionnaires were then analyzed with descriptive qualitative techniques, quantitative, and inferential statistics. Test subject expert subject matter content, instructional media expert, an expert in instructional design, three students for individual trials, twelve small groups of students to test and thirty students for field testing. Test the effectiveness of the website is an interactive learning using correlated t test results showed (1) the design of interactive learning website development include: (a) the recording of documents, (b) develop a flowchart, (c) develop a storyboard. (2) to test the validity of the phase content expert on the subject are very good qualification (percentage = 94%), test media experts are at a very good qualification (percentage = 90%), test design experts are on good qualification (percentage = 78%), individual trials are in very good qualification (percentage = 91.3%), small group testing is at a good qualification (percentage = 89.3%), and field tests are in excellent qualifications (percentage = 90.7 %) and (3) test the effectiveness of the t count (6, 85) is greater than t table (2.000) showed significant differences between the Indonesian learning outcomes before and after the use of interactive learning on the student website at SMPN1 Banjar.

**keywords:** interactive learning *website*, *ADDIE*

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, telah membawa perubahan yang signifikan dalam percepatan dan inovasi penyelenggaraan pendidikan di berbagai negara. Hal tersebut dikarenakan, teknologi telah menawarkan sejumlah kemudahan dalam proses pengembangan manajemen pendidikan dan proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, teknologi juga dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan pendidik. Potensi yang sangat besar ini hanya akan dirasakan apabila semua pihak yang berkepentingan dalam proses pendidikan memiliki kemampuan untuk mengolahnnya. Selain itu komitmen yang kuat untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga akan sangat menentukan keberhasilan penerapan TIK di semua kelompok komunitas pendidikan. Kelompok komunitas tersebut adalah para praktisi pendidikan, baik yang berkaitan dengan manajemen, maupun proses belajar mengajar pada semua tingkatan dan unit pendidikan yang terdiri atas guru, dosen, instruktur, kepala sekolah, pengawas, staf administrasi, dan pejabat dalam

lingkungan departemen pendidikan. Yang tak kalah pentingnya adalah para subjek pendidikan dari semua jenjang yang terdiri atas siswa.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas hasil belajar perlu dilakukan peningkatan kualitas pendidikan, dalam arti luas memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat seperti saat ini merupakan salah satu jalan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Teknologi Pendidikan merupakan salah satu jurusan yang mampu menawarkan solusi bagi permasalahan pendidikan. AECT (dalam Mustaji, 2005) "Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan /memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat". "Teknologi Pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar" (Seels & Richey 1994:10).Teknologi pendidikan dapat membantu peserta didik menjadi penampil atau pelaksana yang lebih baik,

alat-alat dan ide dari teknologi pendidikan bisa membantu guru dalam merancang atau merekayasa pembelajaran menjadi lebih baik.

Dari kelima kawasan teknologi pendidikan, mulai dari desain, pengembangan, pengelolaan, pemanfaatan dan evaluasi, sebenarnya semua mampu menawarkan solusi permasalahan dalam proses pembelajaran. Dari kelima kawasan teknologi pendidikan, penulis memakai kawasan pengembangan sebagai terobosan untuk mengatasi permasalahan pendidikan di SMP Negeri 1 Banjar kelas VIII.

Suatu alternatif baru, yang dikenal oleh banyak orang merupakan solusi bagi sebagian besar manusia, yang terbentur pada masalah keterbatasan waktu. Teknologi ini memberikan kemudahan – kemudahan yang sangat menguntungkan bagi penggunaannya. Kita mengenalnya dengan istilah *intranet* yang merupakan jaringan komputer-komputer yang saling tersambung yang digunakan oleh suatu sistem organisasi, yang berfungsi mengkomunikasikan komputer satu dengan yang lain, persis seperti *internet (online)* tetapi layanannya terbatas, tidak seluas dan seberagam di *internet*. *Intranet* ini memiliki sifat *offline* yang berarti komputer tidak terhubung atau terkoneksi ke jaringan *internet*.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ni Made Seritati S.Pd.Ind juga sudah mengizinkan untuk mengembangkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Banjar dalam bentuk *website* pembelajaran secara *intranet*, karena dilihat dari keunggulannya *website* ini memiliki keunggulan atau kelebihan, Ahira (2011) dalam penelitiannya mengatakan kelebihan *website* secara *intranet* antara lain: (1) dari segi keamanan *website* ini bisa diinstall melalui satu komputer, kemudian di *share* dibanyak komputer melalui sebuah jaringan *WIFI* atau *LAN*, (2) *content* media bisa diubah-ubah oleh administrator sesuai dengan kebutuhan, (3) aplikasi media berbasis *website* ini mendukung berbagai format antara lain, video, suara,

animasi, gambar, maupun teks sehingga menarik bagi pengguna.

Diperoleh informasi dari wawancara tersebut bahwa penguasaan siswa terhadap materi pelajaran masih tergolong rendah, dimana masih ada beberapa siswa yang nilainya dibawah KKM dengan perolehan nilai rata-rata 70, sedangkan KKM yang ditentukan oleh sekolah adalah 75. Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya guru masih sulit menentukan model pembelajaran yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang membuat peran siswa menjadi aktif, sehingga dapat membuat siswa mudah menyerap materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu contoh media yang nantinya digunakan dalam penelitian ini adalah *Website Pembelajaran*. Media ini menggabungkan dan mensenergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran.

Selain memiliki kelebihan media ini juga memiliki kelemahan antara lain, (1) setelah uji coba produk aplikasi ini tidak mendukung jika menggunakan *Opertaing System (OS)* selain *windows*, seperti *Linux*, (2) jika tidak ada jaringan maka harus diinstallkan melalui masing-masing komputer dan user, (3) dalam *website* ini dibutuhkan aplikasi pendukung, jika tidak terpenuhi maka *web* tidak akan berjalan dengan baik.

Sutrisno (2013:2) dalam penelitiannya menyatakan, “hasil penelitian yang telah dilakukan di IKIP PGRI Semarang menyimpulkan bahwa pembelajaran ICT berbasis *website* efektif digunakan dalam pembelajaran”. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran geometri menggunakan *website* dapat menumbuhkan kreativitas dan motivasi siswa. Karakter dalam pembelajaran yang diraih antara lain meningkatkan kedisiplinan dan kreativitas siswa yang berpengaruh positif pada hasil belajar siswa yang lebih termotivasi.

Tujuan dibuatnya *website* pembelajaran untuk mata pelajaran

Bahasa Indonesia ini adalah sebagai suplemen pembelajaran yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa pun akan lebih memahami dalam mengikuti pembelajaran.

Dari pemaparan di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “**Website Pembelajaran Interaktif dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Banjar**”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka adapun permasalahan yang muncul untuk dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. (1) Bagaimanakah desain *website* pembelajaran dengan model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 SMPN 1 Banjar? (2) Bagaimanakah validitas hasil media *website* pembelajaran dengan model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 SMPN 1 Banjar, menurut *review* ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan? (3) Bagaimanakah efektivitas penggunaan media *website* pembelajaran dengan model ADDIE terhadap hasil belajar siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMPN 1 Banjar?.

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *website* dengan model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Banjar. (2) Menguji validitas hasil pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *website* dengan model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Banjar, menurut *review* ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan

uji coba lapangan. (3) Mengetahui efektivitas penggunaan *website* dengan model ADDIE terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas VIII semester genap di SMP Negeri 1 Banjar.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan *website* pembelajaran interaktif ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini memiliki lima tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, evaluation*.

Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu (1) metode pencatatan dokumen, (2) metode kuesioner dan (3) metode tes.

Menurut Agung (2012) “metode pencatatan dokumen adalah metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan segala macam dokumen dan melakukan pencatatan secara sistematis”. Pada penelitian ini pencatatan dokumen dilakukan dengan membuat laporan tentang tahap-tahap yang telah dilakukan dalam mengembangkan produk *website* pembelajaran yang interaktif. Pada penelitian ini, metode pencatatan dokumen menggunakan instrumen pengumpulan data berupa agenda kerja. Hasil dari agenda kerja adalah laporan pengembangan produk.

Metode kuesioner merupakan cara memperoleh atau mengumpulkan data dengan mengirimkan suatu daftar pertanyaan/pertanyaan kepada responden/subyek penelitian. Metode kuesioner ini digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang telah dibuat baik itu pada evaluasi (*Expert Judgement*) dari para ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa saat uji coba perorangan, kelompok dan lapangan.

Efektivitas penggunaan *website* pembelajaran interaktif dapat diukur dengan menggunakan metode tes. Metode tes tertulis merupakan cara untuk

mengetahui pengetahuan, ketrampilan, intelegensi atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa dengan menggunakan pertanyaan yang berupa tes objektif. Metode tes tertulis ini dilakukan dengan cara *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan *website* pembelajaran interaktif dengan menggunakan soal-soal pilihan ganda.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini berupa (1) laporan pengembangan produk, (2) lembar kuesioner dan (3) soal tes pilihan ganda.

Laporan pencatatan dokumen dalam bentuk atau format perkembangan produk, digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain pengembangan produk mulai dari tahap analisis hingga desain.

Lembar kuesioner (angket), digunakan untuk mengumpulkan data hasil evaluasi (*expert judgement*) dari ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain dan ahli media pembelajaran, siswa saat uji coba perorangan, kelompok, dan lapangan.

Soal tes pilihan ganda digunakan untuk mengumpulkan data nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Tujuan mengumpulkan data nilai siswa, agar dapat mengetahui tingkat efektivitas penggunaan produk *website* pembelajaran interaktif terhadap peningkatan hasil belajar yang dilakukan dengan cara menggunakan uji t untuk sampel berkorelasi.

Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu (1) teknik analisis deskriptif kualitatif, (2) teknik analisis deskriptif kuantitatif dan (3) teknik analisis statistik inferensial.

Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor.

Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Banjar, sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan *website* pembelajaran interaktif. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Pengujian hipotesis digunakan uji t berkorelasi dengan penghitungan manual menggunakan perangkat lunak *microsoft excel*. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Desain pengembangan *website* pembelajaran interaktif telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Pencatatan dokumen dilakukan dengan mencatat tahap-tahap yang telah dilakukan sesuai dengan model *ADDIE*.

Tahap 1 Analisis (*Analyze*), Dari hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Banjar yaitu Ni Made Seriaty S.Pd.Ind, yang dilakukan pada hari Rabu, 6 November 2013. diketahui bahwa lingkungan sekolah mulai dari ruang belajar ada yang sudah dilengkapi dengan fasilitas yang cukup memadai yaitu fasilitas WIFI LAN, LCD dan laptop dalam mendukung proses pembelajaran menggunakan media. Sehingga, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Tahap 2 Perancangan (*Design*), Pada tahap desain ini membuat *storyboard*. *Storyboard* ini dibuat sebagai gambaran isi dari *website* pembelajaran interaktif yang akan dibuat

Tahap 3 Pengembangan (*Development*), Kegiatan pada tahap ini yaitu pengumpulan bahan (materi pelajaran, gambar-gambar pendukung, pemrograman, animasi, pengetikan, dan lain-lain). Kegiatan ini merupakan

perakitan media/penggabungan seluruh bahan seperti materi pelajaran, gambar, animasi, pemrograman, teks, audio, video serta dengan bantuan *software Adobe Dreamweaver dan Flash 8, Adobe Photoshop CS 3*, serta *software XAMPP dan Web Browser* yang digunakan untuk menjalankan media *website* pembelajaran interaktif menjadi media yang utuh. Pada tahap produksi pengembang juga membuat desain *cover CD website* pembelajaran interaktif.

Tahap 4 Implementasi (*implementation*), Pada tahap ini, *website* pembelajaran interaktif diterapkan pada siswa kelas VIII B untuk uji validasi produk dan pada siswa kelas VIII A untuk uji efektivitas produk di SMP Negeri 1 Banjar.

Tahap 5 Evaluasi (*Evaluation*), Pada tahap evaluasi telah dilakukan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperbaiki produk yang dihasilkan dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa dengan cara memberikan *pretest* dan *posttest*.

Produk ini telah melewati tahap uji ahli yaitu (1) uji ahli isi mata pelajaran yang memperoleh skor 94% yang berada pada kualifikasi sangat baik, (2) uji ahli desain pembelajaran yang memperoleh skor 78% yang berada pada kualifikasi baik, dan uji ahli media pembelajaran yang memperoleh skor 90% yang berada pada kualifikasi sangat baik.

Setelah produk tersebut direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli, maka produk tersebut dapat diuji cobakan ke siswa. Uji coba yang dilakukan yaitu (1) uji coba perorangan, (2) uji coba kelompok kecil, (3) uji coba lapangan.

Uji coba yang dilakukan pertama yaitu uji coba perorangan dengan jumlah responden sebanyak 3 orang dengan 1 siswa berprestasi belajar tinggi, 1 siswa berprestasi belajar sedang, dan 1 siswa berprestasi belajar rendah. Dari analisis data dan analisis komentar yang diberikan responden saat uji coba perorangan, diperoleh persentase jawaban siswa untuk

tiap komponen penilaian adalah 91,3 % dan berada pada kualifikasi sangat baik.

Pada uji coba kelompok kecil, subjek coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Banjar sebanyak 12 (dua belas) siswa. Siswa tersebut terdiri dari empat orang dengan prestasi belajar tinggi, empat orang dengan prestasi belajar sedang dan empat orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian *website* pembelajaran mandiri pada saat uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 89,3% dan berada pada kualifikasi baik.

Media berupa *website* pembelajaran interaktif ini ditayangkan kepada 30 orang siswa di kelas VIII A dan langsung memberikan penilaian melalui angket yang sudah disediakan. Dari data yang diperoleh, persentase tingkat pencapaian *website* pembelajaran mandiri pada saat uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 90,7% dan berada pada kualifikasi sangat baik.

Efektivitas produk pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini diukur dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 30 orang peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Banjar melalui *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,17 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,50. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* 30 siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi secara manual. Sebelum pengujian hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebaran data dan homogenitas varians.

Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil t hitung sebesar 6,85. Kemudian harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ . Harga t tabel untuk db 58 dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa antara sebelum dan

sesudah menggunakan *website* pembelajaran interaktif.

Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini akan menganalisis hasil-hasil pengembangan untuk menjawab pertanyaan dalam pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia untuk siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Banjar. Secara umum ada 3 pertanyaan ilmiah yang akan dianalisis dalam penelitian pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia, yaitu. (1) Bagaimanakah desain pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia dengan model *ADDIE* untuk siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Banjar?, (2) Bagaimanakah validitas hasil pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia dengan model *ADDIE* untuk siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Banjar, menurut hasil evaluasi para ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan?, (3) Bagaimanakah efektivitas pengembangan *website* pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 1 Banjar?

Pembahasan pertama, Desain pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Berdasarkan pencatatan dokumen yang telah dilakukan, menghasilkan laporan pengembangan produk. Laporan pengembangan produk dirancang sesuai tahapan-tahapan model *ADDIE*. Dalam model ini, terdapat bagian yang menjelaskan desain pengembangan *website* pembelajaran interaktif yaitu merancang *storyboard*. Desain pengembangan tersebut dikembangkan sehingga menghasilkan bahan ajar sesuai tingkat kebutuhan dan kompetensi yang diharapkan. Komponen bahan ajar disusun secara sistematis, dirancang dalam bentuk yang menarik, sehingga pada akhirnya *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Pembahasan kedua, Validitas hasil pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia telah dilakukan dengan metode kuesioner. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, menghasilkan instrumen berupa angket hasil evaluasi ahli isi, hasil evaluasi ahli desain pembelajaran, hasil evaluasi ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Hasil yang diperoleh pada saat uji ahli isi melalui instrumen berupa angket yaitu 94% dan berada pada kualifikasi **sangat baik**. Adapun komentar dari ahli isi yaitu berdasarkan hasil uji terhadap produk *website* pembelajaran interaktif yang dirancang, sudah sangat baik dan dinilai dapat menunjang pembelajaran bagi guru-guru menyesuaikan dengan adaptasi kurikulum 2013 terlebih lagi penguasaan di bidang IT nya.

Persentase tingkat pencapaian dari ahli desain pembelajaran untuk *website* pembelajaran interaktif memperoleh nilai sebesar 78% dengan kualifikasi **baik**. Ahli desain juga memberikan saran perbaikan sebagai berikut: (1) Agar diberikan penomoran di halaman indikator.

Persentase tingkat pencapaian dari ahli media pembelajaran untuk *website* pembelajaran interaktif memperoleh nilai sebesar 90% dengan kualifikasi **sangat baik**. Ahli media juga memberikan saran perbaikan sebagai berikut: (1) Petunjuk penggunaan pada *cover* CD agar diperbaiki.

Dari hasil uji coba perorangan, diperoleh persentase jawaban siswa untuk tiap komponen penilaian adalah 91,3% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 89,3% dan berada pada kualifikasi baik. Hasil uji coba lapangan memperoleh nilai sebesar 90,7% dan berada pada kualifikasi **sangat baik**.

Pembahasan ketiga, Efektivitas pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan lembar soal pilihan ganda terhadap 30 orang peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Banjar melalui *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan

nilai *pretest* dan *posttest* 30 orang siswa tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkorelasi.

Rata-rata nilai *pretest* adalah 58,17 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 81,50. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil *t* hitung sebesar 6,85. Kemudian harga *t* hitung dibandingkan dengan harga *t* pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ . Harga *t* tabel untuk  $db = 58$  dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga *t* hitung lebih besar daripada harga *t* tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan *website* pembelajaran interaktif.

Dilihat dari konversi hasil belajar di kelas VIII A SMP Negeri 1 Banjar, nilai rata-rata *posttest* peserta didik 81,50 berada pada kualifikasi Sangat Baik, dan berada di atas nilai KKM mata pelajaran bahasa indonesia sebesar 75. Melihat nilai rerata atau mean *posttest* yang lebih besar dari nilai rerata atau mean *pretest*, dapat dikatakan bahwa *website* pembelajaran interaktif pada mata pelajaran bahasa indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Adapun simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Desain pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, menghasilkan instrumen berupa laporan pengembangan produk. Di dalam laporan perkembangan produk ini, terdapat bagian yang menjelaskan desain pengembangan *website* pembelajaran interaktif yaitu merancang *storyboard*. Desain ini digunakan untuk mengembangkan sebuah produk *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia untuk kelas VIII semester genap di SMP Negeri 1 Banjar.

Validitas hasil pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia

telah dilakukan dengan metode kuesioner. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan, menghasilkan instrumen berupa: (1) angket hasil evaluasi ahli isi yang berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 94%, (2) angket hasil evaluasi ahli desain pembelajaran yang berada pada kualifikasi baik yaitu 78%, (3) angket hasil evaluasi ahli media pembelajaran yang berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 90%, (4) angket hasil uji coba perorangan yang berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 91,3%, (5) angket hasil uji coba kelompok kecil yang berada pada kualifikasi baik yaitu 89,3%, dan (6) angket hasil uji coba lapangan yang berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 90,7%. Dengan demikian *website* pembelajaran interaktif ini tidak perlu direvisi dan digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

Efektivitas pengembangan *website* pembelajaran interaktif bahasa indonesia telah dilakukan dengan metode tes. Dalam penelitian ini diukur dengan memberikan instrumen berupa lembar soal pilihan ganda terhadap 30 orang peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Banjar melalui *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* adalah 58,17 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 81,50. Setelah dilakukan penghitungan secara manual diperoleh hasil *t* hitung sebesar 6,85. Kemudian harga *t* hitung dibandingkan dengan harga *t* pada tabel dengan  $db = n_1 + n_2 - 2 = 30 + 30 - 2 = 58$ . Harga *t* tabel untuk  $db = 58$  dan dengan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah 2,000. Dengan demikian, harga *t* hitung lebih besar daripada harga *t* tabel sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini berarti, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar bahasa indonesia siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan *website* pembelajaran interaktif.

Berdasarkan simpulan, adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan produk *website* pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

Bagi Siswa, *website* pembelajaran interaktif ini telah tervalidasi dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan bagi siswa untuk menggunakan *website* pembelajaran



interaktif ini secara mandiri, sehingga siswa dapat mempelajarinya kapan pun dan dimana pun.

Bagi Guru, saran bagi guru adalah agar *website* pembelajaran interaktif ini diterapkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Bagi Kepala Sekolah, saran bagi kepala sekolah adalah agar menyimpan *website* pembelajaran interaktif ini dengan baik, sebagai salah satu koleksi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa.

Bagi Teknolog Pembelajaran, penelitian ini telah menghasilkan *website* pembelajaran interaktif dengan model *ADDIE* dengan kategori baik dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia siswa. Disarankan bagi teknolog pembelajaran agar menggunakan model *ADDIE*, dalam mengembangkan sumber belajar dan produksi media pembelajaran sehingga mampu memenuhi tugas pokok jabatan fungsional pengembang Teknologi Pembelajaran.

Bagi Peneliti Lain, Penelitian ini dilakukan dan dilewati dengan lancar, sehingga disarankan bagi peneliti lain agar menggunakan model *ADDIE* dalam mengembangkan produk sejenis. *Website* pembelajaran interaktif bahasa Indonesia ini telah teruji validitas dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diharapkan bagi peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada yang terhormat :

- (1) Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan motivasi petunjuk dalam pembuatan skripsi ini.
- (2) Prof. Dr. A. A. Gede Agung, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan,

petunjuk, dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

- (3) Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S., selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan sarannya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
- (4) I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., selaku ahli desain yang telah membantu validasi Desain Media Pembelajaran.
- (5) I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media yang telah membantu validasi Media Pembelajaran.
- (6) Ida Bagus Adi Parwata, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SMP Negeri 1 Banjar yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian mengenai uji coba media pembelajaran.
- (7) Ni Made Seriati, S.Pd., Ind., selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang juga sebagai ahli isi yang telah membantu validasi uji Media Pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, A. A. G. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ahira, A. 2011. "*Manfaat Internet dan Intranet*". Tersedia pada [www.anneahira.com/manfaat-internet-internet-bagipelajar.htm](http://www.anneahira.com/manfaat-internet-internet-bagipelajar.htm) (diakses pada 30 Mei 2014).
- Mustaji. 2005. "Keilmuan Dan Kompetensi Lulusan Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya". Tersedia pada <http://pasca.tp.ac.id/site/keilmuan-dan-kompetensi-lulusan-tp>(diakses tanggal 23 September 2013).
- Seels, B. B dan Richey, R. C.1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.