PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS WEB "RUANG BELAJAR" PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA POKOK BAHASAN CERPEN SISWA KELAS XI SMAN 1 SRENGAT

NASKAH

Pengembangan Media Pembelajaran



DISUSUN OLEH :
ADHE YOGI IRAWAN, S.Pd
NIP. 19860826 200901 1 002

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMAN 1 Srengat
November 2019

Lampiran 1. Biodata Guru



Biodata Guru

Judul Karya	:
Nama	: Adhe Yogi Irawan S.Pd
NIP	: 19860826 200901 1 002
Tempat, Tanggal Lahir	: Malang, 26 Agustus 1986
Alamat Rumah	: Perum Graha Dewa Bintang No 6 Srengat-Blitar
Alamat Surel	: adheyogiirawan86@gmail.com
Nomor HP	: 085655504136
Program Studi S-1	: S1 Teknologi Komputer dan S1Pendidikan Bahasa Indonesia
Tahun Lulus S-1	: 2008
Sekolah Tugas	: SMAN 1 Srengat
Provinsi Tugas	: Jawa Timur
Daftar Karya	: Karya Buku:

1. Meneladani Tokoh Bangsa (Pengantar Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Prof Dr. Muhadjir Effendy M.A.P) ISBN
2. Secangkir Kopi Kegelisaha ISBN 978-602-50435-7-4
3. Menguasai Teknologi Komputer

Karya media:

1. Modul video dan camtasia
2. Menguasai 325 Rumus Excel
3. Modul Adobe Photoshop 7.0

Srengat, 25 Mei 2019
Hormat saya,

Adhe Yogi Irawan S.Pd
NIP: 198602262009011002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **I**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **II**

ABSTRAK ..... **III**

KATA PENGANTAR ..... **IV**

DAFTAR ISI ..... **V**

Bab I PENDAHULUAN

- **A. Latar belakang** **1**
- **B. Rumusan Masalah** **2**
- **C. Tujuan Pengembangan** **3**
- **D. Manfaat Penelitian** **3**
- **E. Devinisi Operasional** **4**

Bab II KAJIAN PUSTAKA

- **A. Pengertian Media Berbasis Web** **5**
- **B. Fungsi dan Manfaat Pembelajaran Berbasis Web** **6**
- **C. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Web** **7**
- **D. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Berbasis Web** **8**
- **E. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web** **8**
- **F. Pembelajaran Bahasa Indonesia Pokok Bahasan Cerpen** **9**

Bab III METODOLOGI PENELITIAN

- **A. Model Pengembangan Penelitian** **10**
- **B. Waktu Dan Tempat Penelitian** **11**
- **C. Populasi dan Sampel** **11**
- **D. Metode dan Instrumen Penelitian** **11**
- **E. Analisis Data** **13**
- **F. Prosedur Penelitian** **14**
- **G. Personalia Penelitian** **14**

Bab IV HASIL PENELITIAN

- **A. Analisis Data Angket** **15**
- **B. Analisis Nilai Tes Siswa** **20**

C. Hasil Analisis 22

Bab V SIMPULAN dan SARAN

A. Simpulan 23

B. Saran 25

DAFTAR PUSTAKA.....26

LAMPIRAN 27

BAB I
PENDAHULUAN

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 diantarannya 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 TIK dalam pembelajaran akan memangkas jarak dan waktu bagi siswa, apalagi saat ini penerapan Full Day School sangat menguras kesempatan

siswa untuk belajar siswa seusai 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.

Foto-Foto Kegiatan Penelitian.





Foto-Foto Kegiatan Penelitian.



