

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha-usaha yang dilakukan secara sadar serta terencana demi mewujudkan keadaan belajar serta sistem evaluasi untuk anak dan atau peserta didik dengan aktif menumbuhkan kemampuan yang ada pada diri seseorang demi menumbuhkan pengetahuan spiritual, cara pengendalian diri, potensi kecerdasan, nilai-nilai kepribadian, akhlak serta keterampilan. Mutu pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang baik, begitu pula sebaliknya. Oleh sebab itu pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang akan berpengaruh kepada kemajuan diberbagai bidang kehidupan.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia karena dengan berpendidikan terciptalah manusia berkualitas, berintelektual dan terhindar dari kebodohan. Negara juga telah mengatur hak setiap warga negara Indonesia untuk mendapatkan pendidikan sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan dan kualitas hidupnya.

Merebaknya dan menyebarnya virus Covid-19 awal tahun 2020 membuat dunia berhenti sejenak dari riuhnya aktivitas hariannya. Virus Covid-19 sebagaimana telah ditetapkan oleh WHO (World Health Organization) dinaikkan statusnya dari epidemic menjadi pandemic. Sebagaimana diketahui bahwa pandemi ialah sebuah kasus penyebaran penyakit di wilayah yang luas, misalnya beberapa benua atau seluruh dunia. Dengan adanya warning dari WHO tersebut seluruh jumlah jajaran pemerintahan dibelahan dunia diminta untuk meningkatkan kasus Covid-19 sebagai bencana non-alam yang mengharuskan proses aktivitas harus diberhentikan sementara guna memutus rantai penyebarannya.

Pemerintah Indonesia juga mengeluarkan keadaan darurat nasional yang disebabkan oleh virus Covid-19 dan mengharuskan proses pembelajaran dilakukan secara *daring* dan dilaksanakan di rumah. Pemberlakuan sekolah *daring* berlaku mulai dari SD sampai dengan Perguruan Tinggi pun terpaksa harus dan wajib menjalankan proses pendidikan dengan jalan virtual. Pemberlakuan sekolah *daring* ini merupakan jalan terbaik untuk keberlangsungan proses pendidikan. Sebab pendidikan ialah pilar-pilar peradaban. Majunya negara bergantung pada majunya pendidikan.

Karena proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 ini sangat terbatas, namun ini salah satu tantangan bagi pihak yang berperan tentunya guru untuk menghidupkan suasana pembelajaran dengan asik, kreatif, inovatif penuh ketertarikan bagi peserta didik. Adapun sejumlah guru mengakui jika persoalan pendidikan ini bukan dari cara guru tidak menguasai materi, namun karena pandemi sehingga penyampaian materi cukup terbatas. Tentunya permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran daring di masa pandemi akan ada solusi yang inovatif untuk mendorong keberhasilan guru dalam memikat daya tarik peserta didik pada pembelajaran daring agar pemahaman dan pengetahuan peserta didik dapat spesifik secara lebih mendalam.

Kebosanan peserta didik mulai tumbuh disaat guru memberikan tugas dan materi dengan cara yang sama tanpa merubah trik dalam memberikan tugas dan materi. Seperti guru memberikan tugas melalui WhatsApp dan buku LKS halaman sekian. Ada tekanan tersendiri dari peserta didik jika tugas tersebut terlalu banyak. Alih-alih tugas pun tidak banyak yang mengumpulkan dengan alasan kuota habis, HP dibawa orang tua, bahkan sampai lupa pada tugasnya. Itulah yang dialami peserta didik selama pembelajaran daring dimasa pandemi.

Tabel 1. Hasil Wawancara Pra Survei Dengan Guru dan Peserta Didik SMA Negeri 1 Meraksa Aji

No	Topik Wawancara	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
1.	Aktivitas belajar yang terjadi selama pandemi Covid-19	Daring dan saat ada pelonggaran PPKM dilakukan tatap muka terbatas dengan waktu dibagi 2 sesi	Daring dan saat ada pelonggaran PPKM dilakukan tatap muka terbatas dengan waktu dibagi 2 sesi
2.	Cara guru mengajar	Sesuai dengan RPP dan disesuaikan dengan kondisi saat ini	Pada saat pandemi covid-19 pembelajaran menggunakan zoom dan google classroom dan pada saat tatap muka terbatas menggunakan metode ceramah
3.	Kendala yang dialami selama proses pembelajaran	Karena pemberlakuan PPKM sehingga waktu terbatas, kuota internet yang terbatas dan susah signal.	Susah memahami materi yang dijelaskan oleh guru karena keterbatasan waktu.
4.	Media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran	Google classroom dan sarana internet lain.	Google classroom dan zoom.

No	Topik Wawancara	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta Didik
5.	Harapan terhadap pengembangan yang akan dilakukan	Dapat menambah wawasan peserta didik lebih maksimal.	Pembelajaran ini sebagai alternative guru dalam menerapkan model-model pembelajaran bertujuan untuk menambah ilmu dan mengaplikasikan penggunaan kemajuan teknologi dengan baik dan benar.

(Sumber: Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi Dan Peserta Didik SMA Negeri 1 Meraksa Aji)

Berdasarkan hasil pra survei yang dilakukan peneliti terhadap guru dan peserta didik di SMA Negeri 1 Meraksa Aji menunjukkan bahwa selama pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring dan saat ada pelonggaran Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dilakukan pembelajaran tatap muka dengan terbatas dan dibagi atas dua sesi pertemuan yaitu pagi dan siang. Pada saat pembelajaran daring menggunakan google classroom dan zoom. Selain itu kendala yang dihadapi selama pembelajaran daring yaitu kurangnya waktu pertemuan, terbatasnya akses internet dan susah sinyal membuat materi pelajaran tidak maksimal sehingga peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Ibu Sunarti, S.E diharapkan pengembangan yang akan dilakukan dapat menambah wawasan kreativitas peserta didik menjadi lebih maksimal. Sedangkan menurut hasil wawancara dengan peserta didik mengharapkan pengembangan yang akan dilakukan dapat memberikan alternative guru dalam menerapkan model-model pembelajaran bertujuan untuk menambah ilmu dan mengaplikasikan penggunaan kemajuan teknologi dengan baik dan benar.

Pembelajaran berbasis *website* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs atau *website* yang bisa diakses melalui jaringan. Pembelajaran berbasis *website* atau yang dikenal juga dengan "*web based learning*" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). E-learning tidak sama dengan pembelajaran konvensional. Dalam e-learning, daya tangkap peserta didik terhadap materi pembelajaran tidak lagi tergantung pada instruktur atau guru karena peserta didik mengkonstruksi sendiri ilmu pengetahuannya melalui bahan-bahan ajar yang disampaikan melalui *website*

tersebut. Dalam e-learning pula, sumber ilmu pengetahuan tersebar dimana-mana serta dapat diakses dengan mudah oleh setiap orang. Hal ini dikarenakan sifat media internet yang mengglobal dan bisa diakses oleh siapapun yang terkoneksi didalamnya. Dalam e-learning pengajar atau lembaga pendidikan berfungsi sebagai salah satu sumber ilmu pengetahuan.

Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran berbasis website dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, dan menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran serta mengurangi biaya-biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. dikarenakan sifatnya maya atau virtual, pembelajaran berbasis website dianggap telah memberikan fleksibilitas terhadap kegiatan pengaksesan materi pelajaran. Pengantar materi pembelajaran tidak lagi tergantung pada medium fisik seperti buku pelajaran cetak dan lain sebagainya. Materi pembelajaran kini berbentuk data digital yang bisa diuraikan melalui perangkat elektronik seperti computer, smartphone, telepon seluler atau alat elektronik lainnya. Selain itu, untuk membuka website tidak memerlukan sinyal yang kuat dan kuota internet yang banyak. Sehingga website dapat diakses walaupun sinyal tidak terlalu bagus. Diharapkan peserta didik dapat belajar secara maksimal seperti halnya belajar tatap muka.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Meraksa Aji”**.

B. Rumusan Masalah

Pembelajaran di SMA Negeri 1 Meraksa Aji selama pandemi covid-19 dilakukan secara *daring* dengan menggunakan *google classroom* dan aplikasi *zoom*. Namun peserta didik merasa kurang puas dengan pembelajaran yang terjadi selama pandemi ini. Hal ini dikarenakan kurangnya waktu, keterbatasan signal dan keterbatasan kuota internet yang dimiliki peserta didik. Sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Meraksa Aji yang valid dan praktis.

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran ekonomi kelas X yang valid dan praktis.

D. Kegunaan Pengembangan

Pandemi yang masih terus berlangsung memaksa peserta didik harus ikut beradaptasi dengan keadaan masa kini. Adanya peraturan pemerintah yang melarang belajar tatap muka membuat peserta didik beralih ke belajar *daring* sebagai solusi untuk tetap mendapatkan ilmu selama di rumah. Secara harfiah, pembelajaran *daring* adalah kegiatan belajar yang dilakukan menggunakan koneksi internet. Dengan belajar *daring*, peserta didik diharapkan mendapat ilmu yang sama dengan tatap muka dan lebih rileks karena kegiatan pembelajaran dilaksanakan di rumah sendiri. Namun pada kenyataannya belajar *daring* yang dilakukan selama ini masih banyak kendala sehingga pembelajaran yang diinginkan tidak tercapai secara maksimal. Mengembangkan pembelajaran berbasis *website* merupakan salah satu cara untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan.

Maka kegunaan pengembangan dari uraian di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *website* diharapkan peserta didik tetap mendapatkan ilmu yang sama dengan tatap muka, peserta didik merasa nyaman selama proses pembelajaran berlangsung dan waktu belajar yang fleksibel sehingga peserta didik yang memiliki kesibukan diluar belajar dapat tetap belajar dengan efisien.

2. Bagi pendidik

Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara *daring* serta memberikan alternatif pembelajaran kepada guru untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam pembelajaran *daring*.

3. Bagi sekolah

Adanya penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan pembelajaran berbasis website pada mata pelajaran ekonomi kelas X di sekolah.

5. Bagi peneliti lain

Sebagai referensi dan sumber informasi untuk penelitian selanjutnya. Juga sebagai pendorong untuk terus berkarya, menambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna untuk menyempurnakan metode yang berkembang dan terus akan berkembang.

E. Spesifikasi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran berbasis website pada mata pelajaran ekonomi kelas X dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis website ini merupakan media pembelajaran yang tersebar di internet yang dapat diakses oleh siapapun dan berbentuk teks dan gambar.
2. Langkah-langkah pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis website ini meliputi:
 - a. Pendahuluan/kegiatan awal
 - b. Kegiatan inti
 - c. Penutup
3. Media pembelajaran berbasis website ini berisi materi ekonomi kelas X semester ganjil. Materi tersebut antara lain:
 - a. Konsep dasar ilmu ekonomi
 - b. Masalah ekonomi dalam system ekonomi
 - c. Peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi
 - d. Keseimbangan dan struktur pasar
 - e. Bank sentral, system pembayaran dan alat pembayaran.
4. Di dalam media pembelajaran berbasis *website* ini memuat beranda/home, materi 1, materi 2, materi 3, materi 4, materi 5 dan profil penulis.
5. Di dalam menu materi terdapat menu materi terdapat KI, KD, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, materi dan soal evaluasi
6. Pada soal evaluasi terdapat 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai pada setiap materi.
7. Untuk mengakses soal evaluasi harus login dengan password ummetrovisa.

8. Media pembelajaran berbasis *website* ini dapat diakses secara online dengan menggunakan handphone maupun laptop yang terkoneksi dengan internet.
9. Nama website ini adalah <http://miastabilkan.com>

F. Urgensi Pengembangan

Urgensi pengembangan merupakan hal yang menunjukkan pentingnya pengembangan khususnya dalam bidang pendidikan guna menghasilkan pengembangan yang sesuai dengan pemecahan suatu masalah yang sedang dihadapi. Dalam hal ini guru dituntut untuk mengembangkan sendiri sesuatu untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dalam melakukan pembelajaran. berdasarkan hasil pra survei di SMA Negeri 1 Meraksa Aji, proses pembelajaran yang terjadi selama pandemi covid-19 dilakukan secara *daring* menggunakan *google clasroom* dan aplikasi *zoom*. Dalam pembelajaran *daring*, baik guru dan peserta didik mengalami kesulitan dalam menjalankan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan signal dan kuota internet. Oleh sebab itu, guru merasa kurang maksimal dalam menyampaikan materi dan peserta didik juga kurang memahami materi yang disampaikan. Sehingga pembelajaran yang dilakukan secara *daring* ini dirasakan kurang makmisal untuk menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai sepenuhnya.

Suatu pengembangan haruslah mampu memberikan solusi atas masalah yang sedang dihadapi dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dikembangkan suatu pembelajaran dengan menggunakan sarana yang dapat diakses menggunakan internet. Dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan pembelajaran berbasis *website*. Karena pembelajaran berbasis *website* merupakan sebuah website yang memuat langkah-langkah pembelajaran, materi, soal evaluasi dan jawaban. Selain itu, untuk membuka website tidak memerlukan sinyal yang kuat dan kuota internet yang banyak. Sehingga website dapat diakses walaupun sinyal tidak terlalu bagus. Diharapkan peserta didik dapat belajar secara maksimal seperti halnya belajar tatap muka.

G. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pengembangan pembelajaran berbasis website ini adalah:

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* hanya digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi pada kelas X yang menjadi objek penelitian. Hal ini dikarenakan penelitian ini hanya sampai pada tahap

valid dan praktis sehingga penggunaan media pembelajaran terbatas pada kelas yang menjadi objek penelitian saja dan tidak dapat digunakan pada kelas yang lain.

- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* hanya memuat materi semester ganjil pada mata pelajaran ekonomi kelas X alasannya pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan materi ekonomi kelas X cukup banyak, sehingga peneliti focus pada materi ekonomi semester ganjil.
- c. Media pembelajaran berbasis *website* hanya dapat diakses secara online. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis *website* membutuhkan internet untuk mengaksesnya dan tidak dapat dibuka secara offline.
- d. Pengembangan pembelajaran berbasis *website* hanya sampai pada tahap uji coba kelompok kecil. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu jika sampai pada tahap uji coba kelompok besar.
- e. Model pengembangan pembelajaran berbasis *website* menggunakan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*), akan tetapi model yang akan dilakukan oleh peneliti hanya sampai pada tahap *Development*. Hal ini dikarenakan peneliti hanya mengembangkan produk sampai valid dan praktis saja. Hal ini dikarenakan tahap *disseminate* merupakan tahap untuk mengetahui penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain dan untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam proses pembelajaran.