

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI

Oleh :

Nurul Mufaizah Syafithri<sup>1)</sup>, Waspodo Tjipto Subroto<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>nurul.1708055404@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>waspodosubroto@unesa.ac.id

### Abstrak

Dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar ekonomi peserta didik, maka dilakukan penelitian pengembangan *Research and Development* pada media pembelajaran dengan berbasis *web* yang menggunakan pendekatan kontekstual. Penelitian ini menerapkan model pengembangan 4D antara lain, pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), penyebaran (*dessiminate*). Uji produk dilakukan secara terbatas pada 20 peserta didik menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group* yang dianalisis dengan *gain score*. Hasil penelitian menjelaskan hasil belajar pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan dengan perolehan *gain score* 0,6 kriteris sedang. Sedangkan kelompok kontrol mengalami sedikit peningkatan *gain score* diperoleh 0,3 masuk kriteria sedang. Hasil tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *web* layak dipergunakan sebagai media belajar ekonomi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Pendekatan Kontekstual, Hasil Belajar, Ekonomi

### 1. PENDAHULUAN

Hasil belajar menjadi faktor yang harus diperhatikan karena memiliki peran penting dalam keberhasilan belajar. Hal tersebut dikarenakan fungsi dari hasil belajar yaitu sebagai alat untuk mengukur tingkat kognitif peserta didik (Gerritsen-van Leeuwenkamp et al., 2019). Sehingga peserta didik akan lebih puas, jika hasil belajarnya baik. Sesuai dengan hasil penelitian Kumpas-Lenk et al (2018). Bahwa berdasarkan persepsi peserta didik, adanya hasil belajar dapat mengetahui tingkat kemajuan belajar mereka karena membantu untuk berfokus pada kompetensi yang belum tercapai. Dalam penelitian Thomas & Subhashree (2020) menyatakan bahwa hasil belajar ekonomi harus diperhatikan karena menjadi faktor yang memengaruhi tingkat literasi ekonomi. Oleh karena itu, dapat dikatakan siswa dengan kemampuan kognitif tinggi akan memperoleh hasil belajar ekonomi dengan baik karena akan berdampak pada tingkat literasi ekonomi peserta didik (Muñoz-Murillo et al., 2020).

Namun, berdasarkan hasil survei disalah satu SMA Negeri wilayah Gresik yaitu SMA Negeri 1 Dukun didapatkan sebanyak 76% peserta didik kelas X IPS nilai ekonominya tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Yaitu dibawah nilai penetapan sekolah tujuh puluh lima (75) artinya hanya sebagian kecil peserta didik yang memiliki tingkat pengetahuan ekonomi dengan baik. Maka dengan demikian, perlu dilakukan evaluasi terkait rendahnya hasil belajar ekonomi peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Abdullah, 2017). Fakta yang didapatkan peneliti di lapangan bahwa sumber belajarnya berupa LKPD selama pembelajaran berlangsung. Dengan penyajian materi terbatas dan kurang lengkap. Sehingga dirasa kurang

efektif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, menjadikan peserta didik kurang bersemangat dalam belajar ekonomi. Beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa adanya pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar peserta didik (Vebrianto, 2011). Hal ini terjadi karena peran penting media dijadikan sumber belajar untuk mengoptimalkan hasil belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Nurseto, 2011). Selaras dengan penelitian Hadijah et al (2020) bahwa peserta didik bersemangat ketika guru menyajikan media pembelajaran karena mendukung suasana pembelajaran menjadi efektif bagi peserta didik.

Melihat permasalahan tersebut, akan dilakukan penelitian *Research and Devepment* yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan pendekatan kontekstual. Diharapkan peserta didik dapat menguasai materi secara mudah karena dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik (Johnson & Elaine, n.d.). materi konsep dasar ilmu ekonomi dipilih peneliti karena menjadi pengetahuan awal pelajaran ekonomi bagi kelas X SMA. Supaya peserta didik semangat dalam belajar ekonomi dan nantinya tidak merasa kesulitan untuk mempelajari materi selanjutnya. Sehingga dalam media pembelajaran akan memuat beberapa tampilan diantaranya, terdapat konsep materi supaya mudah dikuasi oleh peserta didik (Silaban, 2014). Selain itu, akan dilengkapi dengan video animasi supaya peserta didik tidak bosan (Febrina, 2020). Untuk meningkatkan perhatian peserta didik, peneliti menampilkan gambar yang menarik serta relevan dalam media pembelajaran (Sari, 2016).

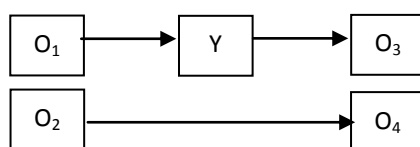
Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* dipilih peneliti karena saat ini dunia pendidikan lebih banyak memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikasi karena kemudahan untuk mengakses informasi dalam waktu yang relatif cepat dan gratis (Perbawaningsih, 2013). Ditambah masa pandemi seperti ini yang mengharuskan semua kegiatan dilakukan dari rumah termasuk kegiatan pembelajaran secara daring (Greenhow & Chapman, 2020). Oleh sebab itu, *web* menjadi situs yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena efektif dan sifatnya yang dinamis sehingga menarik jika digunakan sebagai media pembelajaran (Nugroho, 2009). Disamping itu pemanfaatan *web* sebagai media pembelajaran juga memiliki kelebihan yaitu dapat diakses semua sistem operasi sehingga lebih fleksibel baik melalui perangkat *mobile* dan komputer/laptop yang memiliki perangkat lunak yang mendukung seperti *software web browser* (Sari, 2017). Hasil penelitian Saputra et al (2018) menyatakan adanya peningkatan hasil belajar pada media pembelajaran berbasis *web* yang digunakan peserta didik SMK mata pelajaran Otomotif Teknik Elektro Dasar. Selain itu, kegunaan *web* sebagai media memberikan ketertarikan bagi peserta didik selama kegiatan pembelajaran (Neo et al., 2013).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dan didukung penelitian terdahulu maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *web* untuk peningkatan hasil belajar ekonomi. Yang bertujuan untuk menganalisis kelayakan pengembangan media yang dilakukan peneliti, menganalisis hasil respon siswa terhadap media serta menganalisis efektivitas penggunaan media dalam peningkatan hasil belajar.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan (R&D) *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan Dengan model memakai 4-D (*Four D-Models*) diadaptasi oleh Thiagararan, yakni: pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*desseminate*) (Trianto, 2007). Akan tetapi, hanya dilakukan sampai pada tahap *develop*. SMA Negeri 1 Dukun, Gresik akan menjadi tempat penelitian sebanyak 20 peserta didik kelas X IPS (Sadiman, 2014). Desain uji coba memakai *Pretest-Posttest Control Group Design* yang didalamnya ada kelompok eksperimen dan kontrol (Sugiyono, 2010). Untuk X IPS 1 jadi kelompok eksperimen sedangkan kelompok kontrol itu kelas X IPS 2. Berikut gambar desain uji coba yang dilakukan



Penjelasan :

O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub> = melakukan *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol

O<sub>3</sub> dan O<sub>4</sub> = melakukan *posttest* kelompok

eksperimen dan kontrol  
Y = pemberian perlakuan  
(penggunaan media)

Untuk mendapatkan data digunakan teknik dengan metode angket terbuka serta tertutup. Metode angket terbuka diisi ahli evaluasi butir soal, ahli materi dan ahli media untuk ditelaah kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif sebagai pedoman dalam merevisi media. Sedangkan angket tertutup digunakan untuk proses validasi dan respon peserta didik terhadap media dengan cara memilih jawaban yang dirasa paling sesuai (Riduwan, 2016). Teknik analisis yang digunakan peneliti adalah *skala likert* untuk lembar validasi evaluasi, materi dan media. Selanjutnya analisis respon peserta didik menggunakan skor *skala guttman* dan *standard gain/gain score* digunakan untuk menganalisis hasil belajar. Dikatakan terjadi peningkatan hasil belajar apabila nilai *gain score* > 0.3 (Widodo & Wijatmo, 2017).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian media pembelajaran berbasis *web* untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi, diperoleh sebagai berikut:

### ***Kelayakan media pembelajaran berbasis web***

Mengukur kelayakan pada media berdasarkan validasi yang dilakukan para ahli, diantaranya ahli evaluasi butir soal, materi, dan media. Dengan menggunakan kriteria interpretasi kelayakan yaitu media dikatakan “layak” apabila memperoleh nilai >61% (Riduwan, 2016).

Dalam penelitian ini untuk hasil validasi evaluasi butir soal memperoleh nilai sebesar 80% dari presentase variabel secara keseluruhan. Hal ini membuktikan bahwa soal evaluasi untuk sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran memperoleh tingkat kelayakan dengan kriteria layak.

Sedangkan hasil validasi materi memperoleh nilai sebesar 81.2% dari presentase variabel secara keseluruhan. Hal ini membuktikan bahwa materi dalam media pembelajaran berbasis *web* memiliki tingkat kriteria kelayakan sangat layak.

Kemudian hasil validasi media memperoleh nilai sebesar 78,8% dari presentase variabel secara keseluruhan dengan tingkat kriteria kelayakan layak.

Hasil perolehan rata-rata keseluruhan validasi memperoleh nilai sebesar 86,4%. Sehingga dapat dikatakan bahwa media “sangat layak” dipergunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar.

### ***Respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis web***

Perolehan respon berasal dari lembar instrumen yang diisi oleh kelompok eksperimen yaitu kelas X IPS 2 sebanyak 20 siswa. Lembar instrumen ini berupa angket yang menggunakan skala *Guttman* dengan penilaian “ya” memiliki nilai 1 dan “tidak” memiliki nilai 0 untuk mendapatkan jawaban yang jelas dan tegas dari peserta didik. Kemudian

diinterpretasikan dan mendapatkan respon “baik” dari peserta didik apabila memperoleh nilai >61% (Riduwan, 2016).

Tabel 1. Skor Nilai Rata-rata Peserta didik

No	Variabel	Total Skor		%
		Iya	Tidak	
1	Kualitas isi dan tujuan	58	2	96,7%
2	Kualitas instruksional	57	3	95%
3	Kualitas teknis	89	11	89%
Nilai Total		204	16	92,7%

Secara keseluruhan hasil rata-rata angket peserta didik yang berisi respon terhadap media pembelajaran berbasis *web* memperoleh nilai sebesar 92,7% dengan kriteria “sangat baik”. Artinya peserta didik tertarik memakai media pembelajaran berbasis *web* dalam kegiatan belajar ekonomi.

#### Efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

Analisis hasil belajar diperoleh peneliti dari *pretest* dan *posttest*. Dengan perhitungan analisis *standard gain (g)* apabila nilai *gain score* > 0.3 terjadi peningkatan hasil belajar (A Widodo & Wijatmo, 2017). Desain yang dipakai dalam uji coba *Pretest Posttest Control Group Design* yang didalamnya terdiri atas dua kelompok, eksperimen dan kontrol. Untuk X IPS 1 jadi kelompok eksperimen sedangkan X IPS 2 menjadi kelompok kontrol yang terdiri dari 20 peserta didik disetiap kelompok. Berikut ini hasil belajar yang diperoleh:

Tabel 2 Hasil Belajar X IPS 1

Hasil	Kelompok Eksperimen		Gain Score
	Pretest	Posttest	
Total	920	1580	11,8
Rata-Rata	46	79	0,6

Tabel 3 Hasil Belajar X IPS 2

Hasil	Kelompok Kontrol		Gain Score
	Pretest	Posttest	
Total	972	1368	7,6
Rata-rata	48,6	68,4	0,3

Dari hasil belajar diperoleh data sebagai berikut: rata-rata kelompok eksperimen memperoleh hasil *pretest* sebesar 46. Hasil tersebut lebih rendah dari kelompok kontrol yaitu sebesar 48,6. Sedangkan rata-rata hasil *posttest* kelompok eksperimen sebesar 79. Hasil tersebut lebih tinggi dari hasil *posttest* kelompok kontrol sebesar 68,4. Selanjutnya, berdasarkan analisis menggunakan *gain score* kelompok eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar karena memperoleh *gain score* sebesar 0,6 dengan kriteria sedang. Untuk kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan dan memperoleh *gain score* sebesar 0,3 dengan kriteria sedang.

#### 4. KESIMPULAN

##### Kesimpulan

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil sebagai berikut : Pertama, kelayakan pada media perolehan nilai rata-rata sebesar 86,4% dari keseluruhan hasil validasi para ahli dengan kriteria “sangat layak” dijadikan media selama kegiatan belajar mengajar. Kedua, respon peserta didik secara keseluruhan rata-ratanya senilai 92,7% pada tingkat kriteria “sangat baik”. Hasil ini membuktikan peserta didik tertarik pada penggunaan media pembelajaran selama

kegiatan pembelajaran. Ketiga, efektivitas penggunaan media pembelajaran diketahui dari hasil belajar. Berdasarkan analisis hasil belajar kelompok eksperimen mengalami peningkatan karena memperoleh *gain score* sebesar 0,6. Sedangkan untuk kelompok kontrol memperoleh *gain score* sebesar 0,3. Sehingga dapat dikatakan adanya efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis *web*.

##### Saran

Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan subjek secara terbatas kepada 20 peserta didik. Sehingga diharapkan penelitian selanjutnya dilakukan uji coba lapangan kepada subjek penelitian dengan skala besar.

#### 5. REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Urgensi Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kelas Mata Pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah. *Lantanida Journal*, 3(2), 168. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1657>
- Febriana, A. S. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Animasi pada Model Pembelajaran Jarak Jauh. *May*, 8–11.
- Gerritsen-van Leeuwenkamp, Kester, & Joosten. (2019). Students’ Perceptions of Assessment Quality Related to Their Learning Approaches and Learning Outcomes. *Studies in Educational Evaluation*, 63(July 2018), 72–82. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2019.07.005>
- Greenhow, & Chapman. (2020). Social Distancing Meet Social Media: Digital Tools for Connecting Students, Teachers, and Citizens in an Emergency. *Information and Learning Science*, 121(5–6), 331–342. <https://doi.org/10.1108/ILS-04-2020-0134>
- Hadijah, S., Marhamah, & Shalawati. (2020). Interactive and Educative Learning Media in English Language Teaching at Senior High Schools. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 304–315. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v12i2.202>
- Johnson, & Elaine, B. (n.d.). *Contextual Teaching and Learning*. Corwin Press.
- Kumpas-Lenk, K., Eisenschmidt, E., & Veispak, A. (2018). Does The Design of Learning Outcomes Matter From Students’ Perspective? *Studies in Educational Evaluation*, 59(July), 179–186. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2018.07.008>
- Muñoz-Murillo, Restrepo, & Álvarez. (2020). The role of Cognitive Abilities on Financial Literacy: New Experimental Evidence. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, 84. <https://doi.org/10.1016/j.socec.2019.101482>
- Neo, Lim, & Kwok, W.-J. (2013). Instructional Relationships within Web-based Learning Environment: Students’ Perceptions in a Malaysian Classroom. *Social and Behavioral*

- Sciences*, 103, 515–525.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.368>
- Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Ekonomi & Pendidikan*, 8, 19–35.
- Perbawaningsih. (2013). Plus Minus of ICT Usage in Higher Education Students. *Social and Behavioral Sciences*, 103, 717–724.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.392>
- Saputra, H. D., Nasrun, N., & Wakhinuddin, W. (2018). Development of Web-Based Learning Media in Vocational Secondary School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 37.  
<https://doi.org/10.30870/volt.v3i1.2975>
- Silaban, S. (2014). Efektivitas Media Peta Konsep Dalam Pembelajaran Kimia. *Seminar Nasional Inovasi Dan Teknologi Informasi, January 2014*.
- Thomas, & Subhashree. (2020). Factor That Influence The Financial Literacy Among Engineering Students. *Procedia Computer Science*, 172(2019), 480–487.  
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.05.161>
- Vebrianto, R. (2011). The Effect of Multiple Media Instruction in Improving Students' Science Process Skill and Achievement. *Social and Behavioral Sciences*, 15, 346–350.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.03.099>