



PEMBELAJARAN BERBASIS WEB

Hiskia Kamang Manggopa

PEMBELAJARAN BERBASIS WEB

PENULIS

Hiskia Kamang Manggopa



UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan Sifat Hak Cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan fonogram yang telah dilakukan pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PEMBELAJARAN BERBASIS WEB

Hiskia Kamang Manggopa

TATA LETAK:

Wahyuni Putri Adeningsi

DESAIN SAMPUL:

Rachmadiansyah

SUMBER:

www.tangguhdenarajaya.com

ISBN:

978-623-8209-17-0

UKURAN:

iii + 95 Hal; 15.5 cm x 23 cm

CETAKAN PERTAMA:

MARET 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Dilarang menggandakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

ANGGOTA IKAPI: 006/NTT/2022

PENERBIT TANGGUH DENARA JAYA

Jl. Timor Raya No. 130 B Oesapa Barat, Kelapa Lima

Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur

E-mail: tangguhdenarajaya@gmail.com

Telepon: 0380-8436618/081220051382

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya oleh Kasih dan Kemurahan-Nya selalu menyertai penulis, sehingga dapat menyelesaikan buku referensi ini.

Buku referensi ini disusun dengan harapan akan memudahkan mahasiswa untuk mempelajari secara khusus tentang Pembelajaran Berbasis Web

Penulis telah berusaha dengan segala kemampuan untuk menyelesaikan Buku referensi ini, namun keberhasilan dari buku referensi ini hanyalah pembaca yang dapat menilainya. Oleh karena itu kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca sangatlah diharapkan guna lebih menyempurnakan buku referensi ini.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, masukan, kritik dan saran yang sangat berharga terhadap terwujudnya buku referensi ini. Semoga Buku referensi ini dapat dipergunakan sebagai bekal tambahan bagi mahasiswa, dosen maupun siapa saja yang membutuhkannya.

Manado, 2023

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Peranan teknologi internet	1
B. Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	3
C. Pengembangan Pembelajaran	13
D. Definisi Istilah.....	15
BAB II PEMBELAJARAN BERBASIS WEB	16
A. Content Management System (CMS).....	16
1. Pemahaman Dasar CMS	16
2. Manfaat Penggunaan CMS	18
3. Tahapan Pengembangan CMS.....	21
B. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web.....	26
1. Konsep Pembelajaran Berbasis Web	26
2. Penggunaan Web Pembelajaran.....	30
3. Memilih Metode Pembelajaran Berbasis Web.....	31
4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Web	35
5. Keefektivan Pembelajaran Berbasis Web.....	36

6. Evaluasi Pembelajaran Berbasis Web.....	38
7. Hasil Studi Pembelajaran Berbasis Web.....	44
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	51
A. Model Pengembangan.....	51
B. Prosedur Pengembangan.....	52
C. Uji Coba Produk	55
BAB IV PENGEMBANGAN PRODUK.....	58
A. Produk Web Pembelajaran.....	58
B. Validasi dan Uji Coba Produk	68
C. Revisi Produk Web Pembelajaran.....	68
BAB V PRODUK HASIL PENGEMBANGAN	74
A. Kajian Produk Web Pembelajaran.....	74
B. Kajian Hasil Uji Efektivitas	81
DAFTAR PUSTAKA.....	87

BAB I

PENDAHULUAN

A. Peranan teknologi internet

Perkembangan Teknologi Informasi begitu pesat mengakibatkan terjadi perubahan pada kehidupan manusia di berbagai bidang termasuk bidang pendidikan dan industri, sebagaimana revolusi generasi pertama yang sangat bersejarah pada saat munculnya tenaga mesin menggantikan tenaga manusia dan hewan. Selanjutnya dikembangkannya pembangkit tenaga listrik dan munculnya motor bakar yang merupakan revolusi industri generasi kedua. Revolusi industri generasi ke 3 diawali dengan adanya fasilitas internet juga teknologi digital.

Pendiri sekaligus Ketua Eksekutif Forum Ekonomi Dunia, Schwab (2017) menyatakan bahwa manusia berada di awal sebuah perubahan cepat yang secara tidak langsung merubah cara hidup, melakukan pekerjaan dan bagaimana relasi satu dengan yang lain. Menteri Perindustrian Airlangga Hartarto menyatakan, “revolusi industri 4.0 adalah sesuatu perubahan cepat yang tidak dapat dihindari. Akan tetapi menjadi peluang yang baru bagi Indonesia untuk mempersiapkan diri”. Sejalan dengan hal tersebut, Selasa, 25 April 2017 di Harian Nasional, Andry Satrio Nugroho menuliskan revolusi ini membuka peluang industri untuk melakukan penyesuaian hasil produk dengan teknologi tingkat tinggi dan internet. Tidak dapat dipungkiri badai revolusi industri era 4.0 semakin terasa di Indonesia. Rabu 3 Mei 2017 Oktiani Endarwati, menulis di Sindonew.com yang menyatakan bahwa revolusi industri 4.0 memadukan dunia online dengan bidang produksi di industri, dimana ketersediaan internet merupakan unsur utama berjalannya semua proses produksi. Senada dengan hal tersebut, Pramdia Arhando Julianto (2017) menyatakan bahwa bidang manufaktur nasional mempersiapkan diri terhadap perubahan besar ketika menyambut revolusi industri

keempat. Dampaknya adalah, pendekatan dan daya kreatifitas dibutuhkan untuk mengembangkan sistem produksi terbarukan dan berkesinambungan. Waras Kamdi (2017:5) menyatakan bahwa dimasa yang akan datang berbagai jenis pekerjaan akan beralih ke mesin dan robot, sehingga sistem industri akan semakin efisien dengan sistem komputerisasi terintegrasi teknologi informasi dan komunikasi.

Berbagai tantangan bisa saja terjadi ketika mengimplementasikan industri 4.0 antara lain ketersediaan jaringan internet. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan aturan pemerintah, kemampuan mengimplementasikan, dan teknologi. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan kerjasama yang baik antara akademisi, pelaku industri dan pemerintah.

Perguruan tinggi sebagai unsur utama dalam mempersiapkan sumber daya manusia menjadi semakin penting dalam upaya mengantisipasi perubahan diberbagai bidang sebagai dampak dari adanya revolusi informasi dan revolusi industri. Manusia yang potensial dengan keahlian dibagian teknologi informasi, komunikasi juga internet seyogianya disiapkan sejak dini agar dapat menghadapi berbagai perubahan dikemudian hari.

Peranan teknologi informasi dalam bidang pendidikan, saat ini menunjukkan peningkatan yang luar biasa sehingga akses terhadap sumber dan jaringan informasi pendidikan menjadi semakin penting, sehingga penggunaan fasilitas penunjang, seperti internet dalam kegiatan pendidikan lebih khusus kegiatan pembelajaran sudah menjadi kewajiban. Menurut Chandrawati (2012) pembelajaran memanfaatkan internet memberi dampak terjadinya perubahan pada budaya belajar dalam konteks pembelajarannya.

Fleksibilitas kegiatan pembelajaran dapat disesuaikan dengan memperhatikan ketersediaan waktu para peserta didik. Menurut (Janicki, 2001; Gabriele Piccoli, 2001; Pu-Shih, 2010),

konten pendidikan yang di publikasikan melalui jaringan internet meningkat sangat cepat. Pemanfaatan teknologi internet memiliki dampak signifikan dalam kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Gwo-Hshiong dkk (2007) menyatakan bahwa revolusi internet telah mempengaruhi semua aktivitas industri dan komersial termasuk bidang pendidikan dan mempercepat pertumbuhan e-learning. Sedangkan Rusydi (2014) mengemukakan bahwa internet saat ini sudah biasa, bukan barang mewah, pemanfaatan internet merupakan suatu kebutuhan pokok, bagian dari hak asasi, sekaligus bagian dari gaya hidup. Hal berbeda disampaikan oleh Ko & Rossen (2017) yang menyatakan bahwa edukasi online yang dikirim melalui internet telah ada selama sekitar dua dekade, namun banyak orang masih belum tahu apa itu, atau bagaimana hal itu dilakukan, atau bahkan beberapa istilah yang digunakan untuk menggambarkannya. Terlepas dari perbedaan pandangan yang terjadi, penulis berpendapat bahwa sesuai dengan kenyataan yang ada, pemanfaatan perangkat internet menjadi sesuatu yang lazim dalam masyarakat sekaligus sudah menjadi bagian dari kebutuhan. Internet menyiapkan pengaksesan informasi yang relatif mudah, murah dan tidak terbatas.

B. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Cukup banyak perangkat program yang tersedia di internet yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Heinich., dkk. (1993) mengemukakan bahwa media merupakan perangkat yang dapat menyalurkan komunikasi. Sejalan dengan itu, Schramm (1977) menyatakan media adalah suatu perangkat teknologi dan dapat dimanfaatkan mendistribusi pesan dan bisa dipergunakan saat pembelajaran berlangsung. Pendapat lain sejalan pernyataan tersebut, menyatakan bahwa “berbagai hal bisa dimanfaatkan menyampaikan berbagai informasi dan memotivasi kemauan, konsentrasi, perasaan, pikiran dan dapat menyebabkan