

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE DREAMWEAVER CS6 UNIVERSITAS BATURAJA

Yelmi Yunarti¹, Sulia Ningsih²

Universitas Baturaja

Jl. Ratu Penghulu No.2301, Karang Sari, Baturaja

Sur-el: uniyelmiyunarti@gmail.com¹, sulia2833@gmail.com²

Abstract: *This study aims to develop and produce website based teaching materials using Adobe Dreamweaver CS6 in the evaluation of learning process and achievement course at fifth semester of Educational Technology Study Program at Baturaja University. This study was conducted using Bambang Warsita's Research and Development model design. The results showed that the design, media, and material expert evaluations were at good category (84.27%, 83.6%, and 81.4%). Meanwhile, individual evaluation result was 82.52% (good), small group evaluation was 82.99% (good), and field trial result was 83.48% (good). In addition, students also commented that website based teaching materials are good, varied, interesting and fun. From the results of the data analysis, it can be concluded that website based teaching materials using Adobe Dreamweaver CS6 are good and can be used in the learning process.*

Keywords: *Adobe Dreamweaver CS6, Web-based teaching materials, process evaluation and learning outcomes*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar berbasis web dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS6 pada mata kuliah evaluasi proses dan hasil pembelajaran semester V Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan produk Bambang Warsita. Hasil evaluasi ahli desain diperoleh 84,27% (Baik), ahli media 83,6% (Baik) dan ahli materi 81,4% (Baik). Hasil evaluasi orang perorangan dengan 82,52% (baik), evaluasi kelompok kecil 82,99% (baik), dan hasil uji coba lapangan 83,48% (baik). Selain itu, mahasiswa juga memberikan komentar bahwa bahan ajar berbasis web tersebut bagus, variatif, menarik dan menyenangkan. Dari hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis web dengan menggunakan Adobe Dreamweaver CS6 pada mata kuliah evaluasi proses dan hasil belajar program studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.*

Kata Kunci: *Adobe Dreamweaver CS, bahan ajar berbasis web, evaluasi proses dan hasil belajar*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik sehingga mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Daryanto, 2014:1). Dengan demikian jelas bahwa dalam pendidikan berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut seorang pengajar harus bisa memanfaatkan media atau alat bantu yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran sehingga mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien. Salah satu jenis bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah Web pembelajaran. Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi perkuliahan yang disusun secara sistematis yang digunakan dosen dan mahasiswa dalam proses perkuliahan. Tanpa bahan ajar akan sulit bagi dosen untuk

meningkatkan efektivitas pembelajaran. Demikian juga halnya dengan mahasiswa, tanpa bahan ajar akan sulit untuk menyesuaikan diri dalam belajar, apalagi jika dosen mengajarkan materi dengan cepat dan kurang jelas. Oleh sebab itu, bahan ajar dianggap sebagai bahan yang dapat dimanfaatkan, baik oleh dosen maupun mahasiswa, sebagai suatu upaya untuk memperbaiki mutu pembelajaran, diterangkan peranan bahan ajar bagi dosen dan mahasiswa.

Fenomena yang terjadi dalam perkuliahan Evaluasi proses dan hasil Pembelajaran, Dosen pada umumnya telah memiliki situs *Blogger* tetapi tidak sepenuhnya menampilkan informasi lengkap mengenai mata kuliah yang diajarkan. Informasi *Blogger* hanya menampilkan silabus dan nilai-nilai mahasiswa setiap akhir semester. Metode pembelajaran yang digunakan masih melalui tatap muka yang mempersyaratkan dosen dan mahasiswa berada pada tempat yang sama dengan pembatasan waktu dan tempat. Bahan ajar yang telah digunakan selama ini berupa bahan ajar berbasis cetak dan audio visual, tetapi masih kurangnya minat mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan setiap pertemuan. Padahal program Studi Teknologi Pendidikan sudah memiliki fasilitas laboratorium yang cukup lengkap, dan jaringan internet, akan tetapi dosen pada mata kuliah Evaluasi proses dan Hasil Pembelajaran belum menggunakan Web pembelajaran sebagai bahan ajar.

Adapun web pembelajaran yang dimaksud pembelajaran berbasis *web* adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran (Rusman, 2013:293). Dengan hadirnya

pembelajaran berbasis *web* yang didesain, dikembangkan, dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, memberikan ruang yang tidak terbatas bagi mahasiswa untuk mengikuti pembelajaran. Dapat diartikan bahwa kontribusi pembelajaran berbasis *web* dapat mengubah gaya belajar mahasiswa menjadi lebih efektif dan efisien. Program yang akan digunakan dalam bahan ajar ini yaitu *Adobe Dreamweaver CS6*. Berdasarkan uraian masalah diatas, maka diberikan sebuah solusi untuk mengoptimalkan fasilitas yang ada sebagai alternatif pemecahan masalah yaitu mengembangkan produk bahan ajar berbasis web.

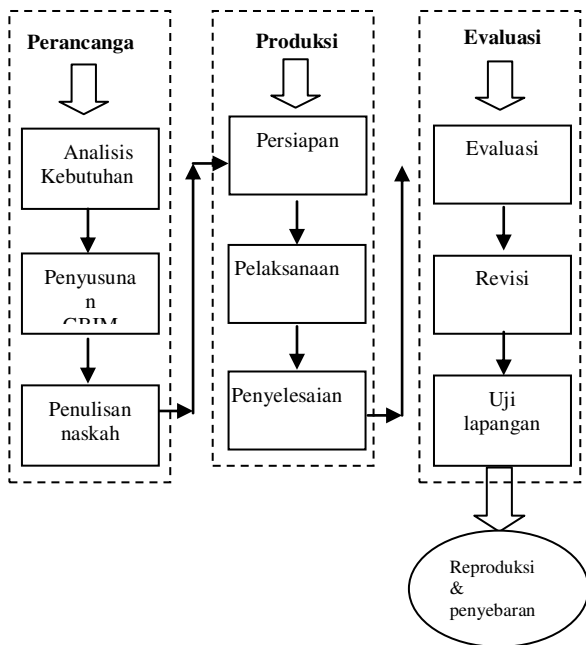
Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar berbasis web dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS6* Pada Mata Kuliah Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran Semester V Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi penelitian ini di Universitas Baturaja yang beralamatkan Jl. Ki Ratu Penghulu Karang Sari No.02310 Baturaja 32115 OKU Sumatera Selatan. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui dampak pemanfaatan produk tersebut (Sugiyono, 2010:297). Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model

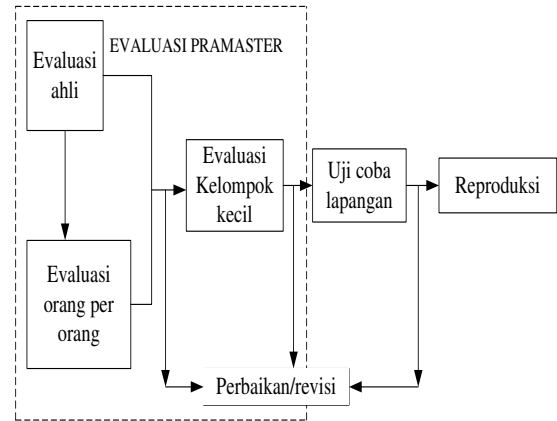
produk yang disampaikan oleh Warsita.

Beberapa aliran atau model disain pembelajaran, salah satunya adalah model produk yang dilaksanakan untuk memproduksi suatu bahan ajar (Prawiradilaga, 2009:39). Pelaksanaan model ini diawali dengan tahap perencanaan, yaitu tahap rumusan tujuan dan analisis kebutuhan, setelah itu tahap pengembangan atau produksi media pembelajaran atau bahan ajar, serta yang terakhir adalah tahap penilaian atau evaluasi produk yang dikembangkan (Warsita, 2008:227).



Gambar 1. Flow Chart Model Pengembangan Warsita

Tahap evaluasi kemudian menggunakan pendapat warsita (2008:240) yang terdiri atas empat kegiatan seperti digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar 2. Bentuk Kegiatan Evaluasi Program Bahan Belajar

Evaluasi ahli adalah upaya dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang berbagai kelemahan bahan ajar berbasis web. Adapun pihak yang berperan dalam evaluasi yaitu evaluator dan ahli. Dalam penelitian ini, peneliti akan melibatkan ahli materi, ahli media dan ahli desain. Evaluasi orang per orang adalah evaluasi yang subjeknya adalah mahasiswa, dikatakan orang per orang karena dilakukan secara perorangan terhadap mahasiswa secara satu per satu tentang *draft* program media pembelajaran yang sedang di kembangkan. Evaluasi kelompok kecil adalah (*small group evaluation*) evaluasi kelompok kecil dilakukan terhadap kelompok kecil mahasiswa secara bersamaan. Uji coba lapangan (*field test*) adalah uji coba master media dan bahan ajar sebelum direproduksi dan disebarluaskan. Dengan kata lain uji lapangan merupakan evaluasi terhadap suatu master media dan bahan ajar dalam lingkungan ketika program media dan bahan ajar tersebut nanti akan digunakan.

Setelah dilakukan evaluasi atau uji coba, kemudian tahap berikutnya adalah revisi. Hasil dari uji coba lapangan dijadikan data penelitian yang kemudian akan dianalisis. Apabila masih

ditemukan kekurangan terhadap produk yang telah dibuat, bila dianggap masih perlu melakukan perbaikan, maka dilakukan revisi, produk tersebut sudah dianggap produk akhir. Kemudian tahap akhir yaitu reproduksi akhir yaitu proses ketika produk yang telah di uji coba dan dilakukan revisi berulang-ulang, didapatkan produk yang siap pakai untuk meningkatkan pengolahan sistem informasi pembelajaran.

Subjek uji coba Evaluasi ahli dilakukan dengan cara validasi produk yang subjeknya adalah Ahli Media, Ahli Desain dan Ahli Materi. Evaluasi orang per orang (*one to one*) dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan mahasiswa dengan cara melakukan penilaian terhadap mahasiswa dimana terdapat tiga penilaian yang harus dilakukan yaitu : kemampuan mahasiswa yang tinggi, sedang dan rendah. Tahap Uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan terhadap kelompok kecil mahasiswa secara bersamaan untuk meminta pendapat tentang bahan ajar. Adapun jumlah kelompok kecilnya yaitu 6 orang mahasiswa. Pada uji coba lapangan skala besar responden atau subjek uji cobanya adalah seluruh mahasiswa kelas A.5.1, yaitu sebanyak 32 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Instrumen tingkat kelayakan, kualitas yang dikembangkan peneliti secara spesifik berupa lembar angket.

Instrumen angket yang akan disebar pada pengumpulan data memenuhi aspek yang telah peneliti rancang. Instrumen angket untuk ahli desain mencakup aspek kesesuaian pendekatan dengan karakteristik peserta didik, efektifitas dan efisiensi pencapaian kompetensi, dan kesesuaian

dengan karakteristik sasaran serta kesesuaian evaluasi dengan indikator dan kompetensi. Instrumen angket untuk ahli media/bahan ajar memenuhi aspek daya tarik teaser/opening, ketajaman gambar, kesesuaian visual, evaluasi mendukung penguasaan materi, musik (warna, penempatan kesesuaian, manfaat) dan kejernihan suara. Instrumen angket untuk ahli materi memenuhi aspek ketepatan/keakuratan, materi, kedalaman dan keluasan materi, kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian visual dengan materi dan kecukupan materi.

Instrumen angket pada pengumpulan data di evaluasi orang perorang, evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan memenuhi aspek ketiga aspek (materi, media, dan desain) di atas secara umum yaitu Tampilan produk, Penyajian Materi, Aspek manfaat, Kemudahan penggunaan (Implementasi), dan Kemenarikan produk.

Analisis data yang digunakan untuk mengukur kelayakan produk yang dihasilkan pada tahap evaluasi adalah dengan menghitung presentase dari tiap-tiap instrument, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad \dots\dots(1)$$

Sumber: Sudijono (2011:43)

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi / banyaknya individu).

P = angka persentase

Kemudian hasilnya akan disesuaikan dengan Penentuan Kriteria dengan perhitungan *persentase* untuk Skala Empat (Nurgiantoro, 2010:253) seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Penentuan Kriteria

Interval Persentase Tingkat Penguasaan	Nilai Ubahan Skala Empat		Ket
	1 – y	D – A	
86 – 100	4	A	Baik Sekali
76 – 85	3	B	Baik
56 – 75	2	C	Cukup
10 – 55	1	D	Kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk dimulai dengan tahap perencanaan, tahap pengembangan atau produksi media dan tahap evaluasi.

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan rumusan tujuan penelitian dan analisis kebutuhan melalui observasi di lingkungan program studi teknologi pendidikan Universitas Baturaja. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti menemukan permasalahan yang harus diberikan solusinya dengan pengembangan bahan ajar berbasis web. Di tahap ini peneliti juga menyusun rencana penulisan bahan ajar dengan mengumpulkan berbagai sumber dan referensi berupa bahan materi dan rencana pembelajaran berupa kontrak perkuliahan dan silabus. Peneliti juga membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai rencana produk.

2) Tahap pengembangan atau produksi media pembelajaran atau bahan ajar.

Pada tahap ini peneliti mulai membuat bahan ajar berbasis web sesuai dengan rencana di tahap awal. Bahan ajar berbasis web ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver CS6*. Aplikasi ini dikembangkan dengan menyediakan fasilitas

pemberian informasi perangkat pembelajaran, materi perkuliahan tiap pertemuan, penugasan untuk digunakan sebagai salah satu pilihan pembelajaran selain tatap muka di kelas, dan diskusi virtual. Adapun menu yang disediakan pada bahan ajar berbasis web ini adalah menu utama/home, menu menu tentang, menu silabus, menu materi dan menu login.

3) Tahap penilaian atau evaluasi produk

Peneliti telah melakukan evaluasi ahli, evaluasi orang perorang, evaluasi kelompok kecil dan uji lapangan.

Tahap penilaian pertama, peneliti melakukan evaluasi ahli. Berdasarkan hasil evaluasi produk oleh ahli desain dengan jumlah pertanyaan 11 butir pertanyaan instrumen diperoleh nilai rata-rata 84,27% dengan predikat “Baik”. Pada proses validasi produk, ahli desain memberikan pendapat seputar kelebihan produk yaitu produk bahan ajar berbasis web disajikan dengan terstruktur dan berurutan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Berdasarkan hasil evaluasi produk oleh ahli media dengan jumlah pertanyaan 15 butir pertanyaan instrumen diperoleh nilai rata-rata 83,6% dengan predikat “Baik. Pada proses validasi produk, ahli media memberikan pendapat seputar kelebihan produk yaitu tampilan bahan ajar berbasis web memiliki kesesuaian visual dengan karakter mahasiswa yang dapat diakses secara luas oleh mahasiswa dan memiliki ketajaman gambar pada bahan ajar. Selain itu, ahli media juga memberikan pendapat seputar kekurangan produk yaitu masih belum adanya *backsound* pada website. Hal ini menjadi bahan revisi tim peneliti untuk merevisi produk bahan ajar dengan menambahkan *backsound*.

Setelah evaluasi ahli desain dan ahli media, peneliti melakukan evaluasi ahli materi. Berdasarkan hasil evaluasi produk oleh ahli materi dengan butir instrumen berjumlah 10 butir pertanyaan, diperoleh nilai rata-rata 81,4% dengan predikat “Baik”. Pada proses evaluasi produk, ahli materi memberikan penjelasan tentang kelebihan produk bahan ajar berbasis *web* yaitu materi ditampilkan dalam bentuk *handout* yang dapat mudah dipahami oleh mahasiswa dengan mengakses langsung di menu materi sehingga pembelajaran dan mahasiswa menjadi lebih mudah. Berdasarkan ketiga ahli tersebut, hasil rata-rata validasi produk yaitu 83,09 dengan kategori baik. Hasil rata-rata penilaian untuk evaluasi ahli tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Rata-rata Evaluasi Ahli

No	Indikator	Rata-Rata Nilai	Ket	Saran/ Komentar
1	Aspek Desain (Construct)	84,27	Baik	-
2	Aspek Media (Layout)	83,6	Baik	Tambah kan <i>Back sound pada website</i>
3	Aspek Materi (Content)	81,4	Baik	-
	Rata-Rata	83,09	Baik	

Tahap penilaian kedua yaitu evaluasi orang perorang. Pada evaluasi orang perorang dilakukan terhadap 3 orang mahasiswa dari tingkat kecerdasan mahasiswa yang berbeda. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrument 12 butir instrument, di peroleh nilai rata-rata 82,52%. Dengan acuan perhitungan skala 4 yang diungkapkan

Nurgiantoro (2010:253), di mana untuk mendapatkan hasil persentase yang benar memiliki beberapa kriteria tertentu maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan produk pada evaluasi orang perorang adalah “Baik” dengan predikat “B”. Berikut ini merupakan hasil rata-rata persentase kelayakan tiap butir instrumen pada evaluasi orang perorang.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Orang Perorang Tiap Butir Instrumen

No	Indikator	Rata-rata %
1	Produk media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	85
2	Produk media dapat dipahami oleh pengguna	84
3	Petunjuk pada media mudah dimengerti oleh pengguna	85,66
4	Tombol-tombol yang ada dalam produk mudah digunakan dan berfungsi dengan baik.	81,33
5	Produk dapat digunakan untuk belajar secara mandiri	85
6	Produk disesuaikan dengan identitas pengguna	85
7	Penggunaan gambar membantu memahami materi dengan baik	81
8	Materi yang disajikan mudah dipahami	85
9	Kemenaarikan warna tampilan pada media pembelajaran	80,33
10	Penggunaan jenis huruf pembelajaran mudah dibaca mahasiswa	84
11	Penggunaan ukuran huruf media pembelajaran mudah dibaca mahasiswa	79
12	Penggunaan gambar menarik perhatian mahasiswa	75
Jumlah		990,33
Rata-Rata		82,52
Predikat		Baik

Selain itu, penulis juga melakukan analisis perolehan rata-rata evaluasi permahasiswa dengan hasil penilaian yang sama yaitu 82,52 dengan kategori baik. Berikut ini merupakan hasil rata-rata persentase kelayakan yang

diperoleh tiap mahasiswa pada evaluasi orang perorang,.

Tabel 4. Hasil Rata-Rata Evaluasi Orang Perorang

No	Nama	Rata-Rata Nilai	Ket	Saran/komentar
1	YS	83,83	Baik	Menarik dan variatif
2	RP	82,91	Baik	Menyenangkan
3	IN	80,83	Baik	Menyenangkan
Rata-rata		82,52	Baik	

Setelah melakukan evaluasi orang perorang, tim peneliti melanjutkan ke tahap evaluasi berikutnya yaitu uji coba evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*). Proses uji coba evaluasi kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan jumlah instrument sebanyak 12 butir instrumen, maka di peroleh nilai rata-rata 82,99%. Dengan acuan perhitungan skala 4 yang diungkapkan Nurgiantoro (2012:253), maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan produk pada evaluasi kelompok kecil adalah “Baik ” dengan predikat “B”. Berikut ini merupakan hasil rata-rata persentase kelayakan tiap butir instrumen pada evaluasi kelompok kecil.

Tabel 5. Hasil Evaluasi Kelompok Kecil Tiap Butir Instrumen

No	Indikator	Rata-rata %
1	Produk media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	85,5
2	Produk media dapat dipahami oleh pengguna	84,5
3	Petunjuk pada media mudah dimengerti oleh pengguna	83,83
4	Tombol-tombol yang ada dalam produk mudah digunakan dan berfungsi dengan baik.	84,16
5	Produk dapat digunakan untuk belajar secara mandiri	85,33

6	Produk disesuaikan dengan identitas pengguna	84
7	Penggunaan gambar membantu memahami materi dengan baik	77,66
8	Materi yang disajikan mudah dipahami	83,16
9	Kemenaarikan warna tampilan pada media pembelajaran	84,66
10	Penggunaan jenis huruf pembelajaran mudah dibaca mahasiswa	81,66
11	Penggunaan ukuran huruf media pembelajaran mudah dibaca mahasiswa	79,5
12	Penggunaan gambar menarik perhatian mahasiswa	82
Jumlah		996
Rata-Rata		82,99
Predikat		Baik

Selain itu, penulis juga melakukan analisis perolehan rata-rata evaluasi permahasiswa dengan hasil penilaian yang sama yaitu 82,99 dengan kategori baik. Berikut ini merupakan hasil rata-rata persentase kelayakan yang diperoleh tiap mahasiswa pada evaluasi kelompok kecil.

Tabel 6. Hasil Rata-rata Evaluasi Kelompok Kecil

No	Nama	Rata-Rata	Ket	Saran/Komentar
1	MS	84,5	Baik	Menarik, menyenangkan, variatif
2	MA	83,91	Baik	Menarik dan menyenangkan
3	SNS	83,16	Baik	Bagus dan menarik
4	YS	82,5	Baik	Menarik
5	KSR	82,16	Baik	Menarik
6	MH	81,75	Baik	Menyenangkan
Rata-Rata		82,99	Baik	

Setelah dilakukan evaluasi kelompok kecil, peneliti melakukan uji coba lapangan dengan melibatkan responden sebanyak 32 orang mahasiswa yang mengikuti mata Evaluasi proses dan hasil pembelajaran dengan jumlah

pertanyaan sebanyak 12 butir yang di peroleh nilai rata-rata sebanyak 83,48%. Dengan acuan perhitungan skala 4 yang diungkapkan Nurgiantoro (2010:253), dimana untuk mendapatkan hasil persentase yang benar memiliki beberapa kriteria tertentu maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kelayakan produk pada uji coba lapangan adalah “Baik” dengan predikat “B”.

Berikut ini merupakan hasil rata-rata persentase kelayakan tiap butir instrumen pada uji lapangan.

Tabel 7. Hasil Uji Lapangan Tiap Butir Instrumen

No	Indikator	Rata-rata %
1	Produk media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	84,78
2	Produk media dapat dipahami oleh pengguna	84,93
3	Petunjuk pada media mudah dimengerti oleh pengguna	84,5
4	Tombol-tombol yang ada dalam produk mudah digunakan dan berfungsi dengan baik.	84,03
5	Produk dapat digunakan untuk belajar secara mandiri	83,81
6	Produk disesuaikan dengan identitas pengguna	81,18
7	Penggunaan gambar membantu memahami materi dengan baik	82,06
8	Materi yang disajikan mudah dipahami	84,53
9	Kemenarikan warna tampilan pada media pembelajaran	83,59
10	Penggunaan jenis huruf pembelajaran mudah dibaca mahasiswa	84,28
11	Penggunaan ukuran huruf media pembelajaran mudah dibaca mahasiswa	81,06
12	Penggunaan gambar menarik perhatian mahasiswa	83,56
Jumlah		996
Rata-Rata		82,99
Predikat		Baik

Penilaian kuantitatif tersebut juga di sertai komentar mahasiswa yang menyatakan bahan ajar berbasis web dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS.6* pada mata kuliah evaluasi proses dan hasil pembelajaran bagus, variatif, menarik dan menyenangkan.

Setelah dilakukan semua tahap evaluasi pengujian kelayakan produk dan revisi, tim peneliti menghasilkan produk tahap akhir berupa *bahan ajar berbasis web* dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver CS.6* pada mata kuliah evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dapat diakses di <http://bahanajarevaluasi.proses.com/>.

Tampilan bahan ajar berbasis web yaitu memiliki dua tampilan dengan beberapa menu yang disesuaikan dengan pengguna yaitu sebagai mahasiswa atau umum dan admin/dosen.

Tampilan bahan ajar berbasis web untuk pengguna mahasiswa atau umum memiliki beberapa menu. Menu pertama yaitu menu utama yang menampilkan deskripsi bahan ajar dan dosen pengembangnya. Tampilan menu utama seperti berikut.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

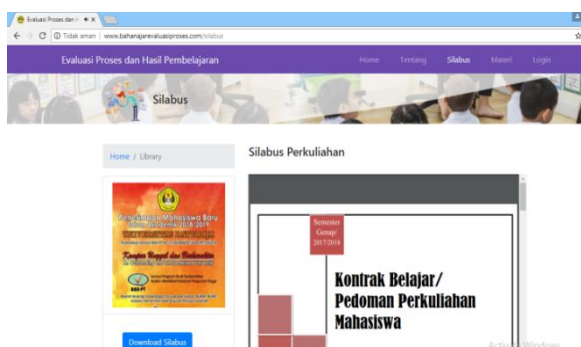
Menu kedua yaitu menu “tentang” “menampilkan deskripsi mata kuliah dan tujuan mata kuliah. Menu ini akan membantu mahasiswa untuk memahami pokok utama mata

kuliah dan tujuan mahasiswa mempelajari mata kuliah. Tampilan menu “tentang” seperti berikut.



Gambar 4. Tampilan “tentang” Mata Kuliah

Menu ketiga yaitu menu silabus perkuliahan yang menampilkan kontrak perkuliahan. Pada menu ini mahasiswa dapat mengunduh langsung file kontrak belajar/pedoman perkuliahan mahasiswa. Kontrak belajar/pedoman perkuliahan ini akan memberikan informasi mengenai rencana materi yang akan dipelajari selama satu semester untuk mata kuliah evaluasi proses dan hasil belajar. Tampilan menu silabus perkuliahan seperti berikut.



Gambar 5. Tampilan Silabus Perkuliahan

Menu keempat yaitu menu materi perkuliahan. Pada menu ini, mahasiswa dapat mengunduh langsung materi yang mahasiswa lakukan dalam bentuk *handout*. Tampilan menu materi seperti berikut.



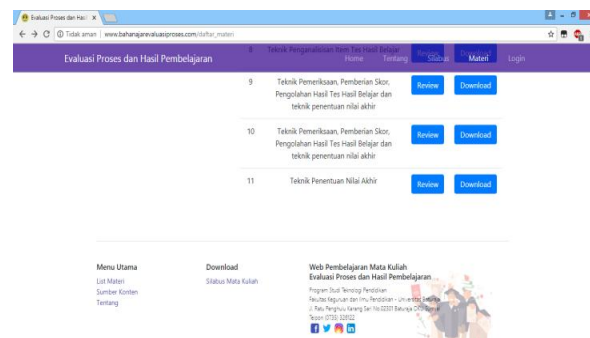
Gambar 6. Tampilan Daftar Materi Perkuliahan

Menu kelima yaitu menu login. Menu ini berfungsi sebagai pintu masuk mahasiswa untuk aktif mengikuti aktivitas pembelajaran pada mata kuliah evaluasi proses dan hasil pembelajaran. Tampilan menu login seperti berikut.



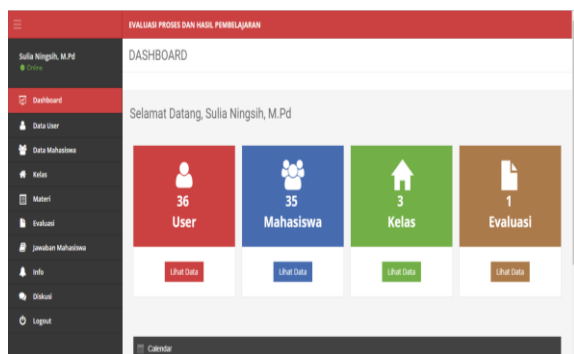
Gambar 7. Tampilan Login Mahasiswa

Selain kelima menu tersebut, bahan ajar berbasis web ini memiliki tampilan di bagian footer bahan ajar. Bagian footer ini menampilkan button/tombol pintas untuk download atau mengetahui list materi. Tampilan footer bahan ajar seperti berikut.



Gambar 8. Tampilan Footer Bahan Ajar

Tampilan bahan ajar berbasis web untuk pengguna admin/dosen memiliki tampilan dashboard yang memiliki beberapa menu yaitu data user, data mahasiswa, data kelas, data materi, evaluasi, jawaban mahasiswa, info, dan diskusi. Admin/dosen dapat mengontrol bahan ajar berbasis web melalui menu-menu tersebut. Adapun tampilan dashboard untuk pengguna admin/dosen adalah seperti berikut.



Gambar 9. Tampilan DASHBOARD

Hasil analisis data yang telah dilakukan terhadap pengembangan bahan ajar berbasis web pada mata kuliah evaluasi proses dan hasil belajar menunjukkan hasil validasi bahan ajar berbasis web layak untuk digunakan sebagai rujukan pada mata kuliah evaluasi proses dan hasil belajar. Hasil kelayakan ini dilihat berdasarkan uji validasi ahli, evaluasi orang perorang, evaluais kelompok kecil, dan uji lapangan yang memiliki kategori ‘baik’. Dengan adanya bahan ajar berbasis web ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh materi secara fleksibel dan efektif.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa

telah dihasilkan bahan ajar berbasis web pada mata kuliah evaluasi proses dan hasil belajar yang memenuhi kriteria kelayakan yaitu:

- 1) Teruji validitas kelayakannya melalui validasi ahli yang mencakup aspek desain, media, dan materi dengan kategori “baik.
- 2) Teruji kelayakannya berdasarkan evaluasi orang perorang, evaluasi kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan kategori “baik”.
- 3) Tanggapan mahasiswa yang rata-rata berpendapat bahan ajar berbasis web menarik, bagus, menyenangkan, dan variatif dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Penerbit Gava Media. Yogyakarta.
- Nurgiantoro, Burhan. 2010 *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. BPFE. Yogyakarta.
- Prawiradilaga, D.S. 2009. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Uinversitas Negeri Jakarta. Jakarta.
- Rusman,dkk.2013.*Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta. Jakarta.