

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
APLIKASI ADOBE DREAMWEAVER CS3 PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh

**MENTARI ELVA
1300189/2013**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *WEB* MENGGUNAKAN
APLIKASI *ADOBE DREAMWEAVER CS3* PADA MATA PELAJARAN
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI KELAS VIII SMP**

Nama : Mentari Elva
Nim : 1300189/2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2018

Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Ida Murni Saan, M. Pd
NIP. 19510401 197903 2 001

Pembimbing II



Dra. Zuliarni, M. Pd
NIP. 19590727 198503 2 001

Ketua Jurusan/Prodi



Dra. Eldarni, M. Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Web* Menggunakan Aplikasi *Adobe Dreamweaver CS3* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP

Nama : Mentari Elva

Nim : 1300189

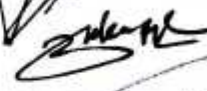
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2018

TIM PENGUJI

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Ida Murni Saan, M. Pd NIP. 19510401 197903 2 001	
Sekretaris	: Dra. Zuliarni, M. Pd NIP. 19590727 198503 2 001	
Anggota	1. Drs.Zelhendri Zen, M. Pd NIP. 19590716 198602 1 001	
	2. Drs.Azman, M. Si NIP. 19570919 198003 1 004	
	3. Novrianti, M.Pd NIP. 19801101 200812 2 002	

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mentari Elva
NIM/BP : 1300189/ 2013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web
Menggunakan Aplikasi *Adobe Dreamweaver CS3* Pada
Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi
Kelas VIII SMP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai ucapan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Februari 2018
Yang Menyatakan



Mentari Elva
1300189

ABSTRAK

Mentari Elva (2018) : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Adobe Dreamweaver CS3 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII SMP

Pengembangan bahan ajar berbasis *web* ini dilakukan sebagai upaya memecahkan masalah belajar, dimana siswa dapat lebih aktif dan akan berdampak pada proses maupun hasil belajar siswa yang kurang optimal. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berbasis *web* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas VIII SMP yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model *Four D* (4D). Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini yaitu pendefinisian (*Define*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Uji validitas produk dilakukan oleh 3 (tiga) orang validator 2 (dua) ahli media dan 1 (satu) orang ahli materi. Uji coba praoduk dilakukan oleh siswa berjumlah 15 (limabelas) orang pada keals VIII SMP Negeri 16 Padang. Dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk bahan ajar berbasis *web* yang telah dikembangkan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket, dokumentasi dan format penilaian.

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *web* memenuhi kriteria **sangat valid** dengan rata-rata untuk hasil validasi materi 4,5 dengan persentase 90% sedangkan hasil validitas media 4,47 dengan persentase 89%. Hasil uji praktikalitas produk dengan rata-rata 4,53 dengan persentase 90,5% dikategorikan **sangat praktis**. Hasil uji efektivitas diperoleh $t\text{-hitung} = 6,98$ sedangkan $t\text{-tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha 0,05 = 2,145$. Maka dapat diketahui $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan **signifikan** antara hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar berbasis *web*. Maka, dapat kita simpulkan bahwa produk bahan ajar berbasis *web* ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Bahan Ajar berbasis *Web*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, serta kemudahan-kemudahan yang diberikan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Adapun judul skripsi ini adalah ” Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Web* Menggunakan Aplikasi *Adobe Dreamweaver CS3* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII Smp (Studi Kasus SMPN 16 Padang).”

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan laporan ini melibatkan banyak pihak, tidak sedikit bantuan moril maupun materil yang penulis terima. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra. Ida Murni Saan, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan arahannya, meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku Pembimbing II sekaligus penasehat Akademik yang senantiasa memotivasi dan dengan sabar membimbing dan membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasan selama perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala Sekolah SMP Negeri 16 Padang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Ibu Yuliarni Rosba, S.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak/Ibu guru serta siswa/I SMP Negeri 16 Padang yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Kedua Orang Tua Papa dan Mama, adik-adik serta keluarga besar yang telah sabar dan selalu memberikan motivasi serta semangat yang besar bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, khususnya Angkatan 2013 yang telah memberikan bantuan diskusi, semangat dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Serta pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis berharap semoga bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan. Akhir kata penulis mohon maaf bila ada kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan kita kembalikan semuanya mengharap ridho Allah SWT.

Padang, Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	7
G. Pentingnya Pengembangan	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
I. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Konsep Teknologi Pendidikan.....	11
1. Definisi Teknologi Pendidikan	11
2. Kawasan Teknologi Pendidikan.....	12
B. Konsep Bahan Ajar.....	13
1. Pengertian Bahan Ajar	13
2. Karakteristik Bahan Ajar	14
3. Jenis-jenis Bahan Ajar	16
4. Fungsi Bahan Ajar	19

C. Aplikasi Sistem	21
1. <i>Dreamweaver SC3</i>	21
2. <i>Xampp</i>	22
3. <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	22
4. <i>MySQL dan phpMyadmin</i>	23
5. <i>Database</i>	24
D. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	24
1. Pengertian TIK	24
2. Tujuan Mata Pelajaran TIK	25
3. Ruang Lingkup TIK	26
4. Acuan Pelajaran TIK	26
E. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas.....	26
F. Penelitian yang Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Model Pengembangan.....	31
C. Prosedur Pengembangan.....	32
D. Validasi/Uji Ahli.....	34
E. Subjek Uji Coba.....	34
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	35
G. Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	47
A. Penyajian Data	47
B. Analisis Data.....	55
C. Revisi Produk.....	62
D. Pembahasan	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penentuan Skor Skala Likert.....	37
2. Kategori Validasi	39
3. Kisi-kisi Instrumen Validator.....	39
4. Kategori Praktikalitas.....	43
5. Kisi-kisi Instrumen Siswa	44
6. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	56
7. Hasil Penilaian Ahli Media 1	58
8. Hasil Penilaian Ahli Media 2	59
9. Hasil Uji Praktikalitas Siswa.....	61
10. Uji Efektivitas	61
11. Penilaian Produk Bahan Ajar Berbasis <i>Web</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4-D	32
2. Media Sebelum Revisi 1	62
3. Media Sesudah Revisi 1	63
4. Media Sebelum Revisi 2	63
5. Media Sesudah Revisi 2	64
6. Media Sebelum Revisi 3	64
7. Media Sesudah Revisi 3	65
8. Media Sesudah Revisi 4	65
9. Kegiatan Validasi dengan Ahli Media 1	141
10. Kegiatan Validasi dengan Ahli Materi	141
11. Kegiatan Pengenalan dan Arahan Media di Kelas	143
12. Kegiatan Praktek Menggunakan Media Oleh Siswa	143
13. Kegiatan Pengisian Angket Oleh Siswa	144

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Flowchat	73
2. Tampilan <i>XAMPP Control Pannel</i>	75
3. Tampilan <i>Browser Mozila Firefox</i>	76
4. Halaman Awal <i>PhpMyadmin</i>	77
5. Pembuatan Tabel pada <i>Database</i>	78
6. Buat folder di <i>Local Disk (C) => Xampp => htdocs</i>	79
7. Penambahan <i>file bootstrap</i> dan <i>file datables</i>	80
8. Tampilan Awal <i>Adobe Dreamweaver CS3</i>	81
9. Script Koneksi Ke <i>Database</i>	82
10. Script <i>Index.php</i>	83
11. Script <i>Login.php</i>	84
12. Script <i>Logout.php</i>	85
13. Script <i>Silabus.php</i>	86
14. Script <i>SK-KD.php</i>	87
15. Script <i>Materi</i>	88
16. Script <i>Admin.php</i>	89
17. Script <i>User/Siswa</i>	90
18. Script <i>Data Siswa</i>	91
19. Script <i>Edit Soal.php</i>	92
20. Script <i>Tambah Soal.php</i>	93
21. Script <i>Nilai Siswa.php</i>	94
22. Script <i>Cetak Nilai.php</i>	95
23. Script <i>Ujian Siswa</i>	96
24. Script <i>Simpan.php</i>	97
25. Script <i>Hasil Ujian, jawaban.php</i>	98
26. Script <i>Simpan.php</i>	99
27. <i>Sk-Kd</i>	100
28. <i>Silabus</i>	101

29. Penilaian Uji Kelayakan Dari Ahli Media 1.....	118
30. Penilaian Uji Kelayakan Dari Ahli Media 2.....	121
31. Penilaian Uji Kelayakan Dari Ahli Materi	124
32. Penilaian Pratikalitas Oleh Siswa	127
33. Dokumentasi	141
34. Surat Penugasan.....	144
35. Surat Izin Penelitian Dari Jurusan	145
36. Surat Izin Penelitian Dari Dinas	146
37. Surat Keterangan Dari SMP Negeri 16 Padang.....	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi pembelajaran sudah memiliki peran dan posisi penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Keberadaannya sebagai teknik dan alat dalam pelaksanaan pembelajaran sudah terbukti secara empiris dapat memfasilitasi kebutuhan pelajar maupun pembelajar dalam meningkatkan proses dan hasil belajar. Perancang pembelajaran akan mendapatkan hasil yang positif, jika menggunakan bidang keilmuan ini sebagai salah satu komponen dalam pelaksanaan sistem pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran saat ini perlu didukung dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi karena dapat membuat siswa beradaptasi dengan arus perkembangan di bidang Teknologi Informasi. Siswa yang terbiasa menggunakan media berbasis Teknologi Informasi maka secara tidak langsung sedang mengembangkan kemampuannya di bidang tersebut dan dapat mengembangkan kualitas SDM yang dimilikinya.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa :

“Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan, atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pemerintah juga telah melakukan upaya penyempurnaan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, baik melalui penataan perangkat lunak (*Software*), maupun perangkat keras (*Hardware*), salah satunya yaitu penyempurnaan bahan ajar.

Widodo dan Jasmadi dalam Lestari (2013:1) Menyatakan bahan ajar adalah “Seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya”.

Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar menjadi hal yang sangat berperan untuk menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih tersusun dalam mengajarkan materi kepada siswa dan

tercapai semua kompetensi yang telah diajarkan sebelumnya. Perkembangannya didasarkan pada konsep desain pembelajaran yang berlandaskan sebuah kompetensi atau untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam membuat bahan ajar, guru membutuhkan banyak sumber seperti buku referensi yang biasanya didapatkan di toko buku maupun buku elektronik, surat kabar, majalah, dan juga hasil diskusi seminar yang diikuti.

Bahan ajar yang tersedia di sekolah biasanya berupa buku teks. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan alat bantu bahan ajar menjadi semakin luas dan interaktif seperti penggunaan komputer dan internet. Melalui internet maka kendala keterjangkauan terhadap informasi lembaga pendidikan dan sumber belajar dapat diatasi. Internet bukan hanya sebagai sarana komunikasi dan informasi, tetapi merupakan sumber belajar yang sangat penting karena materi pembelajaran sudah tersedia didunia maya (*web*).

Tersedianya fasilitas yang lengkap didalam *web* akan memberi peluang kepada peserta didik untuk mempelajari semua materi secara optimum. Siswa diharapkan dapat lebih baik memahami materi pembelajaran, karena dapat mengakses lebih banyak informasi yang ada pada bahan ajar berbasis *web*. Selain itu, siswa juga dapat memperluas wawasan dan pengetahuan serta sebagai sarana pembelajaran secara *online* sehingga dapat bertukar informasi dan diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajarannya.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis teknologi yaitu aplikasi *Adobe Dreamweaver*. *Adobe Dreamweaver* merupakan *software* aplikasi yang digunakan sebagai *HTML* editor profesional untuk mendesain *web* secara visual (Madcoms, 2010:1). Kemampuan *dreamweaver* untuk berinteraksi dengan beberapa bahasa pemrograman seperti *PHP*, *ASP*, *JavaScript*, dan yang lainnya juga memberikan fasilitas maksimal kepada para desainer *web* yang menyertakan bahasa pemrograman *web* didalamnya. Dengan kemampuan fasilitas yang optimal dalam jendela *design* membuat program ini memberikan kemudahan untuk mendesain *web* meskipun untuk para desainer pemula sekalipun.

Dreamweaver adalah salah satu program aplikasi yang dapat merubah sebuah media informasi ke dalam bentuk *web*. Aplikasi ini memungkinkan penggunaanya untuk dapat mengakses materi maupun informasi yang disediakan. Dengan menggunakan *Dreamweaver*, pendidik dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain. Berbagai bentuk materi pembelajaran dapat dimasukkan dalam aplikasi ini. Berbagai sumber dapat ditempelkan sebagai materi pembelajaran. Berbagai aplikasi pendukung seperti *Microsoft Word*, materi persentasi *Microsoft Power Point*, *Animasi* bahkan dalam format audio dan video dapat ditempelkan sebagai materi pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara penulis kepada guru bidang studi TIK di beberapa sekolah khususnya Sekolah Menengah Pertama

seperti SMPN 15, SMPN 16 dan SMPN 25 pada kelas VIII, penulis mendapat gambaran bahwa pada proses pembelajaran guru mendominasi model pembelajaran konvensional sehingga siswa belum secara aktif dan optimal dalam pembelajaran. Penggunaan bahan ajar cetak dan buku teks yang ada di perpustakaan sudah ada namun memiliki keterbatasan jumlah sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung tidak semua siswa memilikinya. Fasilitas yang ada di sekolah seperti LCD dan Lab komputer belum dimaksimalkan untuk proses belajar. Fasilitas ini bisa dimanfaatkan oleh guru dalam membuat bahan ajar berbasis *web*. Oleh karena itu melalui pengembangan bahan ajar berbasis *web* ini, dapat memberikan inovasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar berbasis *web* menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver* diharapkan dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran TIK. Melalui aplikasi *Adobe Dreamweaver* pendidik dapat mengelola materi pelajaran, yakni menyusun silabus, meng-*upload* materi, memberikan tugas kepada peserta didik, membuat kuis/tes serta dapat melihat pencapaian hasil belajar peserta didik.

Dari uraian diatas, maka penulis mengembangkan bahan ajar berbasis web pada mata pelajaran TIK SMP kelas VIII yang diberi judul **“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Menggunakan Aplikasi *Adobe Dreamweaver CS3* Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas VIII SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan penggunaan bahan ajar cetak.
2. Belum tersedianya bahan ajar berbasis web.
3. Komputer sekolah sudah ada namun belum difungsikan dengan optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pokok permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah diatas, maka untuk lebih memfokuskan permasalahan yang akan diteliti, maka permasalahannya dibatasi sebagai berikut:

1. Penggunaan bahan ajar yang masih terbatas .
2. Penggunaan media elektronik yang masih terbatas.
3. Media informasi yang belum berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi di dunia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada dapat dibuat beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana validitas bahan ajar berbasis *web* pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP?

2. Bagaimana praktikalitas dari bahan ajar berbasis *web* pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP?
3. Bagaimana efektivitas dari bahan ajar berbasis *web* pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan bahan ajar berbasis *web* yang valid sesuai kriteria kelayakan bahan ajar pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP.
2. Menghasilkan bahan ajar berbasis *web* yang praktis sesuai kriteria kelayakan bahan ajar pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan bahan ajar berbasis *web* terhadap siswa SMP pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMP.

F. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dihasilkannya bahan ajar berbasis *web* pada mata pelajaran TIK kelas VIII SMP yang valid dan praktis sesuai kriteria kelayakan bahan ajar. Pengembangan ini menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk ini dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi optimal. Bahan ajar ini dapat digunakan oleh siswa secara mandiri di sekolah untuk pembelajaran TIK.
2. Bahan ajar ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver*. Aplikasi ini bisa di install baik secara *online* maupun

offline. Sistem pendukung yang dibutuhkan agar aplikasi ini berjalan dengan baik secara *offline* adalah *PHP*, *XAMPP*, *MySQL*, *PHPMYAdmin*, dan database.

3. Bahan ajar ini dilengkapi dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, materi, latihan serta nilai latihan, dan *log-in* serta *log-out* untuk siswa serta *admin* pengguna.
4. Pada halaman utama bahan ajar disediakan pilihan-pilihan menu, terdiri atas perangkat pembelajaran, materi untuk satu tahun, soal ujian, nilai, *log-out*.
5. *Background* pada bahan ajar didominasi oleh warna yang bersifat menenangkan dan nilai intensitasnya lemah, sehingga mata tidak jenuh saat melihatnya. Isi materi pada bahan ajar menggunakan jenis tulisan *style 1*. Jenis tulisan ini memiliki karakter yang jelas dan mudah dibaca sehingga memudahkan pengguna dalam memahami materi yang disajikan.
6. Soal latihan yang disajikan dalam bahan ajar merupakan jenis soal pilihan ganda. Soal latihan mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.

G. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar berbasis *web* ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran TIK serta mempermudah siswa untuk mendapatkan materi sesuai kebutuhan. Pengembangan bahan ajar berbasis *web* ini dapat membantu dan

mempermudah siswa untuk mempersiapkan diri atau membekali diri secara mandiri sebelum dibahas di sekolah.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Bahan ajar berbasis *web* ini dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna karena penyajiannya yang memadukan berbagai macam buku sumber. Namun, permasalahannya pengembangan bahan ajar berbasis *web* masih sangat jarang. Sebaiknya materi pada bahan ajar berbasis *web* dibuat satu semester atau dua semester dan berkelanjutan. Akan tetapi dengan segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya, maka penulisan ini terdapat keterbatasan yaitu hanya materi dalam satu semester dan hanya di jalankan secara *offline*.

I. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pihak Sekolah
 - a. Mampu mengembangkan dan meningkatkan profesinya sehingga menjadi guru yang professional di bidangnya.
 - b. Sebagai masukan untuk sekolah dalam rangka mengaktifkan proses pembelajaran oleh guru-guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran TIK.
 - c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif pengembangan bahan ajar di sekolah.

2. Bagi Mahasiswa

Memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu di bangku perkuliahan dengan penelitian yang dilakukan di sekolah dan sebagai syarat bagi penulis untuk menyelesaikan program studi strata satu pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat diberi kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil validasi dari pengembangan bahan ajar berbasis *web* berdasarkan hasil analisis skala Likert dapat disimpulkan sangat valid dengan skor rata-rata pada uji materi 4,5 (90%) dan rata-rata pada uji media adalah 4,47 (89%).
2. Hasil praktikalitas pada pengembangan bahan ajar berbasis *web* berdasarkan hasil analisis skala Likert dapat disimpulkan sangat praktis dikembangkan kepada siswa dengan rata-rata 4,53 (90,5%).
3. Hasil uji efektivitas pada pengembangan bahan ajar berbasis *web* adalah sangat efektif. Hasil uji efektivitas diperoleh t -hitung = 6,98 sedangkan t -tabel dengan df 14 pada taraf signifikan α 0.05 maka t -tabel = 2,145. Dengan demikian t -tabel < t -hitung sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai siswa memakai media bahan ajar berbasis *web* dibandingkan dengan tidak menggunakan media bahan ajar berbasis *web*.

B. Saran

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, bahan ajar berbasis *web* dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar bagi siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *web* menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver CS3* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini belum sempurna sehingga peneliti disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2011. *Membongkar Misteri Adobe Dreamweaver CS6 Dengan PHP & Mysql*. Yogyakarta ; C.V ANDI.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta ; Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendekatan Metode Dan Paradigm Baru*. Bandung : Rosdakarya.
- Aziz, Abdul Wahab. 2007. *Metode Dan Model-Model Mengajar*. Bandung : Rosdakarya.
- Buku panduan penyusunan skripsi mahasiswa FIP UNP. 2017
- Hetty, Rusyanti. 2007. *Pembelajaran TIK di SMP*. Bandung. Yudistira.
- Lestari, Ika. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kopetensi*. Jakarta : Rajawali Pers
- Miarso. 2008. *Menyemai Benih-Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung ; Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Model Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Depok : Rajawali Pers.
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis TIK*. Bandung : Rajagrafindo Persada.
- Saan, Ida Murni. (2012). Pemanfaatan Teknologi Web Sebagai Media Interaktif Dan Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (volume XII)*, 36-37.
- Syafri. 2010. *Statistika*. Padang : Sukabina Press.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta : Bumi Aksara.