

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB PADA
MATA KULIAH PENGEMBANGAN *E-LEARNING* DI PROGRAM
STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan strata 1*



Oleh:

**LISA TIFANI
1304785/ 2013**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WEB PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN
E-LEARNING DI PROGRAM STUDI
TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Nama : Lisa Tifani
NIM/BP : 1304785/2013
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP. 197811292003121001**

Ketua Jurusan



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

HALAMAN PENGESAHAN

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada
Mata Kuliah Pengembangan E-Learning DI Program
Studi Teknologi Pendidikan
Nama : Lisa Tifani
NIM/BP : 1304785/2013
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Tim Penguji Nama

Tanda Tangan

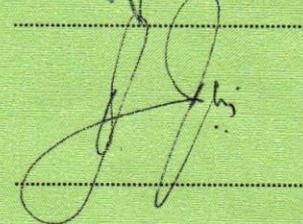
**Ketua : Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP. 197811292003121001**



**Anggota : Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**



**Anggota : Drs. Syafril, M.Pd.
NIP. 196004141984032001**



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Tifani
NIM/BP : 1304785/2013
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada
Mata Kuliah Pengembangan E-Learning Di Program
Studi Tekonologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2019
Yang Menyatakan



Lisa Tifani
NIM. 1304785

ABSTRAK

LISA TIFANI. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Pengembangan *E-Learning* di Program Studi Teknologi Pendidikan”. Skripsi

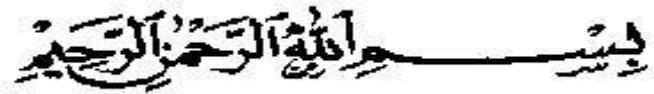
Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar mahasiswa pada mata kuliah Pengembangan *E-Learning*, dimana mahasiswa sulit memahami salah satunya yaitu interaksi antara mahasiswa dengan dosen menggunakan *website* masih terbatas, dosen membutuhkan waktu lama untuk menjelaskan materi, mahasiswa kurang antusias dalam belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar mahasiswa yang kurang optimal. Penelitian bertujuan menghasilkan produk media *website* pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan media, materi dan efektif pada mata kuliah Pengembangan *E-Learning* Di Program Studi Teknologi Pendidikan.

Jenis dan metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) model 4-D. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian terdiri dari atas 4 tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Produk yang dihasilkan berupa *website* media pembelajaran, produk yang dihasilkan ini telah mendapatkan hasil penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media yakni, hasil validasi materi diperoleh nilai “Sangat Bagus” sehingga materi dinyatakan sudah lengkap untuk dikembangkan, hasil validasi media setelah melalui dua tahap validasi diperoleh nilai akhir “Sangat Bagus”, sehingga media dikategorikan valid untuk diujicobakan, dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis web pada mata kuliah pengembangan *e-learning* ini layak diujicobakan. Selanjutnya hasil dari kepraktisan media coba kepada 10 orang responden mahasiswa mata kuliah pengembangan *e-learning* diprogram studi teknologi pendidikan. “Sangat Praktis”, sehingga dapat disimpulkan media ini praktis digunakan. Pada uji efektifitas terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan mahasiswa. Hasilnya didapat t_{hitung} sebesar 4,91 dengan t_{tabel} adalah 2,262. Jadi $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} . Artinya, penggunaan media pembelajaran ada pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa mata kuliah pengembangan *e-learning* diprogram studi teknologi pendidikan.

Kata Kunci :Media Pembelajaran,Media Website, Macromedia Dreamweaver 8

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Pengembangan *E-Learning* Di Program Studi Teknologi Pendidikan ”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd. selaku Penasehat akademik dan Pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, memberi motivasi, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas bantuan, dukungan dan motivasi yang selalu diberikan.
3. Bapak Septiyan Anugrah, S.Kom, M.Pd.T selaku validator ahli media I yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
4. Dr. Darmansyah, ST., M.Pd selaku validator ahli media II yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.

5. Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku ahli materi yang telah memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan dalam skripsi ini.
6. Semua Mahasiswa BP 2016 , Di Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah bekerjasama dengan penulis dalam proses penelitian.
7. Bapak dan Ibu staf dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
8. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua yaitu Ayahanda Abdul Latif (Alm), Ibunda Nuraini, dan kakak laki-laki saya (Uda Siin, Uda Peri, Uda Rio, kak Esi, Kak Icis, Kak Yuli, Uda Ipen, Uda Awal), yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian, semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman mahasiswa seangkatan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu Riri Ayu Lestari, Gusmelinda, Hindun, Sri wahyuni, Andra, Miske Agustin, Ari Padrian, Vera Mutia Sari, Mona, Alfian Azhar. yang telah memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah selama pembuatan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikaan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga Penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umunmnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, Juli 2019

LisaTifani
NIM. 1304785

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Pengembangan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
G. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakekat Media Pembelajaran	15
1. Hakekat Media	15
2. Hakekat Media Pembelajaran	15
3. Kedudukan dan Fungsi Media Pembelajaran	16
4. Klasifikasi Media Pembelajaran	16
5. Jenis Media Pembelajaran	18
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	19
B. Website	20
1. Pengertian website	20
2. Macromedia Dreamweaver 8	20
3. Penamaan dan Hosting	22
4. Penamaan dan Hosting	24
5. Macromedia Dreamweaver 8	24
C. Kelebihan Macromedia Dreamweaver 8	26
D. Langkah -Langkah Macromedia Dreamweaver 8	27
E. Pembelajaran Berbasis Web	29

F. Pengembangan <i>e-Learning</i>	30
1. Pengertian <i>e-Learning</i>	30
2. Fungsi <i>e-Learning</i>	32
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>e-Learning</i>	34
4. Manfaat <i>E-Learning</i>	36
5. Contoh Penerapan <i>e-learning</i> Pendidikan jarak jauh dan <i>e-Learning</i>	36
6. Model Penyelenggaraan <i>e-learning</i>	37
G. Analisis validitas, praktikalitas dan efektifitas instrumen.....	38
H. Kisi-Kisi Penilaian Produk Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Siswa.	42
I. Penelitian yang Relevan.....	44
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Model Pengembangan.....	45
C. Prosedur Pengembangan.....	49
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	53
E. Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan.....	65
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian).....	65
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	69
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	71
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran).....	88
B. Pembahasan.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR RUJUKAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Penilaian Fokus Kegiatan dalam Evaluasi	55
2. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	57
3. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media.....	58
4. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Angket Siswa.....	58
5. Range dan Kriteria Kualitatif Program	62
6. Hasil Penilaian Validasi Untuk Aspek Materi	78
7. Hasil Penilaian Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media I.....	79
8. Hasil Penilaian Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media II	81
9. Uraian Revisi Ahli Media I.....	82
10. Uraian Revisi Ahli Media II.....	83
11. Hasil Penilaian Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media II	84
12. Hasil Praktikalitas Kelayakan Uji Coba.....	85
13. Tabel Persiapan Pengujian Efektivitas.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Halaman utama macromedia dreamweaver 8	21
2. Halaman kotak dialog create new	22
3. Halaman utama HTML	22
4. Halaman Background Dasar	23
5. Halaman background image.....	23
6. Tampilan awal instalasi dreamweaver 8	27
7. Tampilan pemilihan bahasa pemrograman	27
8. Tampilan akhir proses instalasi dreamweaver 8	28
9. Tampilan pilihan designer.....	28
10. Tampilan pemilihan bahasa pemrograman	29
11. Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan 4-D.....	48
12. Halaman Pembukaan Media Pembelajaran Berbasis Web	72
13. Halaman Konsep Dasar <i>E-Learning</i>	73
14. Halaman Manfaat dan Penerapan <i>E-Learning</i>	73
15. Halaman Pengelolaan Pengetahuan Berbasis <i>E-Learning</i>	74
16. Halaman Strategi Belajar Melalui <i>E-Learning</i>	74
17. Halaman Pengembangan <i>E-Learning</i> Menggunakan LMS	75
18. Halaman Mengakses System <i>E-Learning</i>	75
19. Halaman Cara Menginstal Moodle	76
20. Halaman Setting dan Editing Tampilan LMS	76
21. Halaman Pengembangan Materi Pelajaran Kedalam <i>E-Learning</i>	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	98
2. <i>Storyboard</i>	99
3. Silabus Pengembangan <i>E-Learning</i> Berbasis Web.....	103
4. Hasil Praktikalitas	106
5. Angket Validasi Ahli Media 1 Tahap 1	107
6. Angket Validasi Ahli Media 2 Tahap 1	110
7. Angket Validasi Ahli Materi.....	113
8. Angket Praktikalitas Siswa	116
9. Soal Tes Pengembangan E-Learning Berbasis Web.....	122
10. Kunci Soal Test Pengembangan E-Learning Berbasis Web	126
11. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan	128
12. Dokumentasi	129
13. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP	133
14. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses untuk membina dan menemukan anak didik agar menemukan jati dirinya. Ini artinya pendidikan adalah suatu proses untuk membentuk seseorang agar menjadi manusia yang manusia. Dalam hal ini perlu ada kematangan sehingga pendidikan menjadi sebuah proses pendewasaan diri seseorang dan masyarakat.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Butir 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Sadulloh Uyoh (2012:55), bahwa:

Pendidikan secara prinsip adalah berlangsung dalam lingkungan keluarga. Pendidikan merupakan tanggung jawab orang tua, ayah dan ibu yang merupakan figur sentral dalam pendidikan. Ayah dan ibu bertanggung jawab untuk membantu memanusiakan, membudayakan dan menanamkan nilai-nilai terhadap anak-anaknya. Bimbingan dan bantuan ayah dan ibu tersebut akan berakhir apabila sang anak menjadi manusia sempurna atau manusia *purnawan*.

Usaha mewujudkan pendidikan yang bermutu sesuai dengan tuntutan masyarakat di era global serta perkembangan IPTEK yang telah membawa perubahan pada aspek kehidupan, memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas sebagai insan berilmu pengetahuan, keterampilan, berbudi pekerti

luhur, berakhlak mulia, bertanggung jawab dan berupaya mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonisan dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara. Beberapa kendala yang harus di hadapi dosen, yaitu dalam pemberian materi pada mata kuliah pengembangan *e-learning* . Penyebabnya antara lain kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis web cara mengajar yang konvensional dan belum adanya *website* khusus untuk pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran berguna untuk mengatasi berbagai hambatan. Misalnya hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, kapasitas mahasiswa, pengamatan mahasiswa yang kurang seragam dan sebagainya. Untuk itulah dosen perlu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan berbasis Teknologi pada zaman sekarang ini, sangat menjadi gaya hidup di kalangan mahasiswa dan menjadi kebutuhan pada zaman sekarang, karena orang pada zaman ini suka mencari informasi melalui internet. Internet merupakan singkatan dari *interconnected networking* yang berarti jaringan komputer yang saling terhubung antara satu komputer dengan komputer yang lain yang membentuk sebuah jaringan komputer di seluruh dunia, sehingga dapat saling berinteraksi, berkomunikasi, saling bertukar informasi atau tukar menukar data.

Penggunaan internet ini di kalangan mahasiswa memiliki dampak positif dan juga berdampak negatif. Dalam segi pendidikan dampak positif seperti: menambah wawasan dan pengetahuan, mendapatkan banyak ide,

sarana komunikasi, mencari uang di internet. Dalam segi pendidikan dampak negatif seperti: *cybercrime*, *pornografi*, *violence and gore*, penipuan,, perjudian, mengurangi sifat sosial manusia.

Internet dapat melayani kebutuhan belajar mahasiswa dalam berbagai tingkat dan jenis strata. Internet dapat menjadi sumber belajar lebih fleksibel, sehingga dapat diakses kapan dan di mana saja. Apalagi setelah telepon genggam memiliki fasilitas yang dapat mengakses informasi dari internet, kemudian itu semakin nyata adanya. Sumber belajar dari internet yang sangat kaya, itu tidak akan memiliki arti apapun, tanpa dikelola dengan baik.

Sesuai dengan perkembangan media pembelajaran yang semakin bervariasi muncul media pembelajaran berbasis Web. *Website* merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam/bergerak, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Sesuai dengan definisi teknologi pembelajaran yang dikemukakan oleh Miarso (2004:64) bahwa “Secara konseptual Teknologi Pendidikan didefinisikan teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, penilaian dan penelitian proses, sumber dan sistem untuk belajar.” Dalam kawasan Teknologi Pendidikan terdapat pada kawasan pertama dan ke dua yaitu, kawasan desain meliputi desain sistem pembelajaran dan kawasan pengembangan meliputi pengembangan pembelajaran dengan menggunakan teknologi terpadu yaitu dirancang dengan komputer, salah satu sumber belajar yaitu media.

Menurut Arsyad (2013:2) menjelaskan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media disebut juga alat perantara atau *mediator*. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar mahasiswa dan isi pelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan mampu mendorong minat dan belajar mahasiswa sehingga hasil yang dicapai memuaskan.

Dengan penggunaan media pembelajaran dosen dapat menyampaikan pesan dari pelajaran yang di jelaskan menjadi mudah dipahami mahasiswanya. Dalam penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan media apa yang digunakan sesuai dengan berbagai permasalahan yang dihadapi, oleh sebab itu dosen harus benar-benar kritis dalam memilih media pembelajaran yang baik dan tepat sasaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran yang baik akan memberikan manfaat yang baik pula oleh sebab itu media diharapkan mampu menyampaikan pesan dari pembelajaran.

Menurut Rusman (2012:291) Pembelajaran *e-learning* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet. pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan "*web based learning*" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Sistem *e-learning* merupakan suatu bentuk implementasi teknologi yang ditujukan untuk membantu proses pembelajaran yang dikemas dalam

bentuk elektronik/digital dan pelaksanaannya membutuhkan sarana komputer berbasis web dalam situs internet. Pada dasarnya *e-learning* mengandung pengertian dan memberikan dampak memperluas peran, cakrawala dan memberikan jangkauan proses mengajar seperti biasanya. Aplikasi *e-learning* ini dapat memfasilitasi secara formal maupun informal aktivitas pelatihan dan pembelajaran serta proses belajar mengajarnya sendiri, kegiatan dan komunitas pengguna media elektronik seperti internet, intranet, CD-ROM, Video, DVD, televisi, *handphone* dan lain sebagainya.

Kebermanfaatan *e-learning* dari perspektif pendidik, di antaranya:

1. Meningkatkan pengemasan materi pembelajaran dari yang saat ini dibangun.
2. Menerapkan strategi konsep pembelajaran baru dan inovatif.
3. Efisiensi
4. Pemanfaatan aktivitas akses pembelajar
5. Menggunakan sumber daya yang terdapat pada internet
6. Dapat menerapkan materi pembelajaran dengan multimedia
7. Interaksi pembelajaran lebih luas dan multisumber belajar.

Kebermanfaatan dari perspektif peserta didik, yaitu:

1. Meningkatkan komunikasi dengan pendidik dan peserta didik lainnya.
2. Lebih banyak materi pembelajaran yang tersedia yang dapat diakses tanpa memerhatikan ruang dan waktu.
3. Berbagai informasi dan materi terorganisasi dalam satu wadah materi pembelajaran online.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di Program Studi Teknologi Pendidikan diperoleh informasi bahwa: terdapat beberapa masalah pada pembelajaran mata kuliah Pengembangan *e-Learning* yaitu penyusunan *website* pada pembelajaran masih kurang oleh mahasiswa, interaksi antara mahasiswa dengan dosen dengan menggunakan *website* masih terbatas, dosen membutuhkan waktu lama untuk menjelaskan materi, mahasiswa kurang antusias dalam belajar.

Permasalahan lainnya disebabkan karena proses pembelajaran yang berlangsung masih belum efektif, kondisi ini dapat dilihat dari perhatian mahasiswa yang masih belum fokus terhadap penjelasan dosen. Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis memberikan sebuah solusi dengan merancang sebuah media pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan *Website*.

Website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam/bergerak, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *website*.

Bersifat dinamis apa isi informasi *website* selalu berubah-ubah dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. Contoh *website* statis berisi profil perusahaan, sedangkan *website* dinamis adalah seperti *friendster*, *multiply*, dll. Dalam sisi pengembangannya, *website*

statis hanya bisa di *update* oleh pemiliknya saja, sedangkan *website* dinamis bisa di *update* oleh pengguna maupun pemilik.

salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan, untuk membuat *website* Pembelajaran Berbasis Teknologi adalah *Macromedia Dreamweaver 8*. *Macromedia Dreamweaver 8* adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs atau halaman web.

Pada *Macromedia Dreamweaver 8* ini hanya dilakukan secara *online*, oleh sebab itu Program Studi Teknologi Pendidikan yang sudah memadai fasilitasnya seperti *wifi*, ataupun labor yang memiliki jaringan internet bisa menggunakan ini dalam proses belajar mengajar, sedangkan Perguruan Tinggi yang belum dilengkapi dengan fasilitas jaringan internet tidak bisa menggunakan ini pada proses belajar mengajar.

Dengan demikian Program Studi Teknologi Pendidikan itu mempunyai fasilitas yang lengkap seperti jaringan internet sudah bisa menggunakan media pembelajaran dengan *Macromedia Dreamweaver 8* pada mata kuliah Pengembangan *e-Learning*, yang akan menampilkan media pembelajaran yang menarik, sehingga pada proses pembelajaran tidak monoton dan mahasiswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Pada pembelajaran mata kuliah Pengembangan *e-Learning* penggunaan media sangat membantu dalam penyerapan informasi oleh mahasiswa yang mana pembelajaran mata kuliah Pengembangan *e-Learning* menekankan pada teori, pemahaman dan praktek. Digunakan suatu media dalam proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan sudah tentu

pembelajaran akan benar-benar bermakna. Kehadiran media pembelajaran mempunyai arti dan makna yang cukup penting dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Pengembangan *E-Learning* Di Program Studi Teknologi Pendidikan”**

B. Rumusan Masalah

Dari uraian Latar Belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* yang valid pada mata kuliah Pengembangan *e-Learning*?
2. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* yang praktis pada mata kuliah Pengembangan *e-Learning*?
3. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* yang efektif pada mata kuliah Pengembangan *e-Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan Macromedia Dreamweaver 8 yang valid pada mata Kuliah Pengembangan *e-Learning*?
2. Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan Macromedia Dreamweaver 8 yang praktis pada mata Kuliah Pengembangan *e-Learning*?
3. Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan Macromedia Dreamweaver 8 yang efektif pada mata Kuliah Pengembangan *e-Learning*?

D. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* untuk mata kuliah Pengembangan *e-Learning* yang berkualitas dan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Peneliti dalam penelitian ini menghasilkan produk *Macromedia Dreamweaver 8* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan adalah keseluruhan materi pada mata kuliah pengembangan *e-learning*, yang terdiri dari teks, gambar, animasi, audio dan video yang digabungkan menggunakan *macromedia dreamweaver 8*.

2. Merupakan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *macromedia dreamweaver 8* yang dalam penggunaannya menggunakan koneksi jaringan internet.
3. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa bagian yaitu:
 - a. Title
Title adalah judul atau nama dari sebuah halaman web letaknya di *Title* bar *Browser*.
 - b. Nama domain
Nama domain yang digunakan untuk mencari sebuah web.
 - c. Header
Header adalah bagian atas dari sebuah web, yang berisikan nama, situs, logo dan deskripsinya.
 - d. Isi/konten
Isi/konten adalah yang berupa informasi dari web yang dibuat.
 - e. Sidebar
Sidebar adalah keberadaan sidebar ini bersifat opsional sesuai keinginan dan desain web masing-masing.
 - f. Menu
Menu adalah bagian dari *website* yang berisi *link-link* utama yang mengarah pada halaman tertentu disebuah *website*.
 - g. Beranda/Home
Beranda/ Home yang berisikan tentang judul dari web .
 - h. Profil
Profil adalah yang berisikan tentang biodata pembuat web .

i. Materi

Materi adalah yang berisikan tentang materi pembelajaran dari mata Kuliah pengembangan *e-learning* berbasis web.

j. Video

Video adalah yang berisikan tentang video cara pembuatan web / 5 jumlah videonya.

k. Latihan

Latihan adalah yang berisikan latihan-latihan untuk menguji cobakan sebanyak 20 soal pemahaman mahasiswa setelah belajar.

E. Pentingnya Pengembangan

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran Berbasis Web ini dapat membantu dan mempermudah Dosen dalam proses pembelajaran dalam menjelaskan materi pelajaran dengan menampilkan media dengan desain yang menarik. Terutama dalam pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan *e-Learning*.

Pada mata kuliah Pengembangan *e-Learning* terdapat pembelajaran dengan menjelaskan teori dan praktek. Oleh sebab itu, penggunaan media sangat membantu dalam penyerapan informasi oleh mahasiswa. Dengan media pembelajaran Berbasis Web dapat mewakili apa yang kurang mampu dosen sampaikan dan proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Serta diharapkan mahasiswa terbantu dalam memahami suatu materi perkuliahan

yang di pelajari karena pada media pembelajaran terdapat berbagai visualisasi yang menggambarkan materi pelajaran.

Dengan adanya produk media pembelajaran Berbasis Web menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* diharapkan dapat membantu dosen dan mahasiswa mengatasi keterbatasan kekurangan dalam proses pembelajaran dan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh mahasiswa, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

website ini memiliki peranan penting dalam memudahkan dan memfasilitasi mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Namun sebaiknya materi pada *website* ini dibuat untuk keseluruhan topik namun, karena terbatasnya waktu, tenaga dan biaya maka penulis, hanya membuat materi tentang Pengembangan *e-Learning* . Dengan jumlah pertemuan 16 kali hanya sampai Ujian Akhir Semester.

Selain itu, Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* ini terdapat asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan antara lain:

1. Asumsi pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti memiliki beberapa asumsi yaitu:

- a. Belajar merupakan aktifitas yang dilakukan seseorang atau kelompok untuk memahami apa yang dipelajarinya dan pengaplikasiannya.

- b. Media adalah suatu perantara untuk memperjelas pesan, dengan adanya media pembelajaran akan mempermudah mahasiswa dalam memahami suatu pembelajaran.
 - c. Media pembelajaran yaitu alat atau penghubung pesan kepada mahasiswa yang memudahkan mahasiswa memahami apa yang di pelajari, dalam media pembelajaran ini menggabungkan unsur teks, audio, video, animasi sehingga dapat mengaktifkan sel motorik anak.
2. Keterbatasan pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Web yang menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* terdapat keterbatasan antara lain:

- a. Peneliti mempunyai kemampuan yang terbatas dalam mengembangkan media pembelajaran ini.
- b. Pada aplikasi ini tidak bisa dimasukkan tombol-tombol navigasi karena aplikasi ini tidak menyediakan model interaktif.
- c. Pada pembuatan produk hanya dilakukan sendiri, sehingga masih banyak kekurangan dalam pembuatan produk tersebut.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi dosen, khususnya yang mengajar Pengembangan *e-Learning* ini dapat menambah wawasan dosen di lapangan dan dapat di jadikan acuan bagi dosen dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan keterampilan menyimak dan membaca.

2. Bagi kepala Program Studi, dapat di jadikan bahan untuk meningkatkan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran Pengembangan *e-Learning* di Program Studi Teknologi Pendidikan.
3. Bagi dinas pendidikan, di harapkan dapat di jadikan referensi untuk di jadikan alternatif model pembelajaran Pengembangan *e-Learning* sebagai upaya meningkatkan keterampilan menyimak dan membaca mahasiswa.
4. Bagi peneliti selanjutnya, di harapkan memberikan kontribusi dalam mengembangkan pemikiran untuk menjadi bekal dalam penelitian.