

PENGARUH MEDIA APLIKASI SITUS WEB TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMP N 1 PALEMBANG

Suci Wulandari, Yulia Djahir, dan Fitriyanti

Universitas Sriwijaya

Abstract: *The purpose of this research is to know the difference of media application effect of website with microsoft powerpoint application to the learning result of class IX students in IPS subjects in SMP N 1 Palembang. The research is a type of Quasi Experimental Design research with nonequivalent Control Group Design. The population in this study is the students of class IX SMP N 1 Palembang odd semester of the academic year 2013/2014 consisting of 7 classes with the number of 212 students. The sample was taken by using cluster random sampling technique and got two classes that is class IX.1 as experiment class which amounted to 30 students and class IX.3 as control class which amounted to 30 students. Technique of collecting data is obtained by using learning result test and observation of learning activity. The statistics used to analyze the data in proof are parametric statistics through t-related tests (for paired samples) with a significance level of 5%, and degrees of freedom $dk = n_1 + n_2 - 2$ so ($dk = 30 + 30 - 2 = 58$) which means $t_{hitung} > t_{tabel} = 3.14 > 2.0021$ then H_0 is rejected and H_a accepted. The result of this research conclude that there is difference of influence of web application media with the powerpoint media toward the learning result of class IX students in social studies subject at SMP N 1 Palembang. It can be seen in the learning outcomes of IPS learners who are given media application web site is higher than the results of learning IPS learners who are given media powerpoint. Therefore, the media application of this website and media powerpoint can be used as an alternative for teachers in improving learners' learning outcomes.*

Keywords: *Website Application Media, Powerpoint Media, Learning Outcomes*

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh media aplikasi situs web dengan aplikasi *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP N 1 Palembang. Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian *Quasi Eksperimental Design* dengan bentuk *nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP N 1 Palembang semester ganjiltahunajaran 2013/2014 yang terdiri dari 7 kelas dengan jumlah 212 peserta didik. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* dan didapatlah dua kelas yaitu kelas IX.1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 peserta didik dan kelas IX.3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data diperoleh menggunakan hasil belajar dan observasi aktivitas pembelajaran. Statistik yang digunakan untuk menganalisis data dalam pembuktian adalah statistik parametris melalui uji-t *related* (untuk sampel berpasangan) dengan taraf signifikansi 5%, dan derajat kebebasan $dk = n_1 + n_2 - 2$ jadi ($dk = 30 + 30 - 2 = 58$) yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,14 > 2,0021$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh media aplikasi situs web dengan media *powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP N 1 Palembang. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil belajar IPS peserta didik yang diberi media aplikasi situs web lebih tinggi daripada hasil belajar IPS peserta didik yang diberi media *powerpoint*. Oleh karena itu, media aplikasi situs web dan media *powerpoint* ini dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata-kata kunci: *Media Aplikasi Situs Web, Media Powerpoint, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pembelajaran dipandang sebagai upaya mempengaruhi peserta didik untuk belajar. Agar pembelajaran tersebut dapat berlangsung secara aktif, perlu adanya interaksi antara guru dengan peserta didik maupun interaksi diantara para peserta didik. Peranan guru disini tidak hanya sebagai penransfer ilmu pengetahuan melainkan dapat membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk aktif memperoleh pemahamannya berdasarkan segala informasi yang peserta didik temukan dari lingkungannya.

Sebagaimana yang disampaikan oleh Hamalik (2001:57), “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Guru memegang peranan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif didalam lingkungan belajar peserta didik. Proses pembelajaran yang lebih interaktif dapat dilakukan oleh guru dengan penerapan teknologi pendidikan dengan menggunakan variasi media pembelajaran pada proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membawa pengaruh yang penting dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012:61) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menambahkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”. Pemanfaatan media bisa menjadi alternatif untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan.

Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu auditif, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri, dan sebagainya. Menurut Asnawir (dikutip Sahlan, dkk, 2012:105) mengemukakan bahwa “media sebagai suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses dalam dirinya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran yang menyangkut produktifitas dan hasil belajar, selain itu penggunaan media dapat membantu mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Menurut Surjono (2010:132) “Pembelajaran berbasis web adalah sebuah pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk komunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran”. Media pembelajaran situs web merupakan media pembelajaran dalam bentuk virtual atau maya yang dapat diakses melalui suatu *website* yang dapat digunakan oleh peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kaidah pedagogi pendidikan serta dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi terkini berupa *website* pada proses pembelajaran diharapkan dapat memberi pengaruh positif dan kontribusi yang cukup besar terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu oleh Dwi Jayani (2012) tentang “Pengaruh Penerapan Media Belajar Berbasis Web Melalui Aplikasi *Learning management System Atutor* terhadap Motivasi, Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* melalui aplikasi *learning management system atutor* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Sebelum melakukan penelitian mengenai media aplikasi situs web peneliti akan memaparkan perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan peneliti terdahulu. Peneliti terdahulu dalam pengembangan media pembelajaran *website* melalui aplikasi *learning management system atutor*, sedangkan yang akan diteliti menggunakan aplikasi *software Adobe Dreamweaver*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS yang dilakukan di SMP Negeri 1 Palembang diketahui bahwa pemanfaatan fasilitas internet yang ada disekolah itu belum maksimal, hanya ada beberapa guru saja yang menggunakan media *website*. Untuk mata pelajaran IPS, guru belum memanfaatkan *website* sebagai media pembelajaran. Guru lebih sering memanfaatkan proyektor sebagai media yang digunakan pada proses pembelajaran. Dengan fasilitas yang ada,

guru dapat memanfaatkan *hotspot* dan ruang multimedia yang ada di sekolah dengan berinovasi membuat sebuah *website* yang menarik serta dibuat khusus untuk setiap kelas sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi. Dengan demikian diharapkan *website* ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan serta menjaga perhatian peserta didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Aplikasi Situs Web terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS di SMP N1 Palembang." Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah ada perbedaan pengaruh media aplikasi situs web dengan aplikasi *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP N 1 Palembang?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh media aplikasi situs web dengan aplikasi *microsoft powerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP N 1 Palembang.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Website

World wide web atau lebih dikenal dengan (www) merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi *hyperteks* pemakai dituntut untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser (Sidik dan Pohan, 2007). Selanjutnya Menurut Winastwan Gora S (2001:399), Web adalah sebuah jaringan global dan jutaan halaman informasi yang berisi teks, gambar, link ke halaman lain yang menjadi bagian informasi. Adapun Menurut Master Dukom (2011:5), Web adalah situs web (sering pula disingkat menjadi situs, *website*, *site*) yang merupakan sebutan bagi sekelompok halaman web (*web page*) yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*) dan sub domain di *world, wide, web* (www) di internet.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan halaman informasi yang berisi teks, gambar, link ke

halaman lain yang menjadi bagian informasi dengan menggunakan teknologi *hyperteks*.

Langkah – Langkah Membuat Web

Untuk membuat sebuah *website* yang menarik terdapat langkah – langkah yang perlu diperhatikan. Menurut Munir (2007:164) langkah – langkah membuat web sebagai berikut:

1. Persiapkan alamat *website* (*domain*) yang diinginkan.
Nama *domain* memberikan kemudahan pengguna di internet untuk masuk atau melakukan akses ke *website* yang akan dikunjungi.
2. *Hosting*
Setelah mendapat alamat web yang diinginkan langkah selanjutnya adalah membeli *hosting*. *Web hosting* adalah sebuah jasa yang menyewakan *space* atau tempat dan fasilitas di *server* untuk mendapatkan dokumen web. Sehingga situs web dapat dikunjungi dari seluruh dunia.
3. Tentukan isi dari *website*
 - *Content* : informasi yang akan dimuat kedalam *website*.
 - *Design* : Tampilan yang dibuat untuk keindahan tampilan, sehingga menarik pengunjung.

Selanjutnya Menurut Daryanto (2009:78) langkah langkah membuat web adalah:

1. Daftarkan nama *domain* yang diinginkan
2. Sediakan *space* untuk *website* dengan membeli jasa servis internet di *web hosting*.
3. *Design* dan lengkapi isi web.
4. Analisis *website*

Sedangkan menurut pendapat dari Oroh (2009:18) langkah – langkah membuat web adalah sebagai berikut:

1. Mempersiapkan nama *website* (*domain*) yang akan digunakan
2. Membeli *hosting* dari penyedia jasa layanan *website* dengan kuota yang dibutuhkan
3. Desain template *website* sesuai dengan kebutuhan kita dan *upload* materi penting yang akan menjadi isi *website*.
4. Analisis *website*

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa langkah – langkah membuat web adalah :

1. Mempersiapkan *website* dengan nama (*domain*) yang diinginkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alamat onlineclassroom.wix.com/study
2. Membeli hosting dari penyedia jasa layanan *website*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *free hosting* yaitu jenis hosting gratisan.
3. Desain *website* dan *upload* materi yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini *website* di desain sendiri dengan menggunakan aplikasi *dreamweaver*.

Aplikasi Dreamweaver

Dalam mendesain sebuah *website* diperlukan editor professional, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *dreamweaver*. Hal ini diperkuat dengan adanya pendapat Andi (2011: 2) mengemukakan bahwa “*Dreamweaver* merupakan software utama yang digunakan oleh web desainer maupun web programmer dalam mengembangkan suatu situs web. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *dreamweaver* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web”. Selanjutnya menurut Hernita (2013: 3) mengemukakan bahwa “*dreamweaver* merupakan salah satu aplikasi populer yang digunakan untuk mendesain sekaligus melakukan pemrograman web”. Menurut Nugroho (2005:155) mengemukakan bahwa “*dreamweaver* adalah sebuah editor web yang dikembangkan oleh macromedia versi terakhir *dreamweaver* saat ini adalah MX 2004 dan yang sebelumnya muncul dengan versi MX6. Ada banyak fitur tambahan yang disediakan pada versi terbaru ini, sehingga dengan banyaknya tambahan mengakibatkan bentuk *interface* yang sedikit berbeda dengan versi yang sebelumnya”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *dreamweaver* merupakan alat yang sangat ampuh untuk web *designer professional* dengan kemampuan fasilitas yang optimal dalam jendela design membuat program ini memberikan kemudahan untuk mendesain web.

Microsoft powerpoint

Perkembangan presentasi saat ini telah mengalami berbagai kemajuan. Hingga pada

akhirnya yang berkembang saat ini adalah presentasi dengan menggunakan media berbasis IT dengan menggunakan fasilitas dari *microsoft* yaitu *power point*.

Menurut Asyar (2012:185) mengemukakan bahwa “*microsoft powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi yang sangat populer dan banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya”. Selanjutnya menurut Daryanto (2010:67) mengemukakan bahwa “*microsoft power point* merupakan jenis *software* aplikasi yang disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor) dan pesan/materi dikemas berupa teks, gambar, animasi, dan video yang dikombinasi dalam satu kesatuan yang utuh”. Adapun menurut Rockhman (2007:2) mengemukakan bahwa “*Power Point* merupakan sarana presentasi (media pembelajaran) yang paling mudah berbasis ICT, dapat dibuat dengan sederhana dan tidak terlalu sulit”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *microsoft powerpoint* merupakan aplikasi yang berisikan *slide* yang didalamnya terdapat pesan/materi yang dikemas berupa teks, gambar dan video yang dikombinasi dalam satu kesatuan yang utuh untuk sebuah presentasi.

METODOLOGI PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP N 1 Palembang yang berjumlah 212 (dua ratus dua belas) peserta didik. Pada kelas IX 1 terdiri dari 30 orang, kelas IX 2 terdiri dari 30 orang, kelas IX 3 terdiri dari 30 orang, kelas IX 4 terdiri dari 30 orang, kelas IX 5 terdiri dari 32 orang, kelas IX 6 terdiri dari 31 orang, kelas IX 7 terdiri dari 29 orang. Sampel dalam penelitian ini diambil dua kelas dari populasi yang ada dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *cluster random sampling* maka di dapatlah IX 1 yang terdiri dari 30 orang sebagai kelas eksperimen dan IX 3 terdiri dari 30 orang sebagai kelas kontrol.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Quasi eksperimental design* dengan bentuk *Nonequivalent control group design* karena pada pertemuan ke-1 sebelum masuk ke pemberian materi peserta didik diberikan soal *pretest* dan dilanjutkan dengan pemberian materi.

Pemberian materi ini dilakukan sampai pertemuan ke-3, diakhir pertemuan akan diberikan soal *posttest*. Soal tes berupa soal pilihan ganda. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan standar kompetensi lembaga keuangan dan perdagangan internasional. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan analisis uji t yang terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data tes, uji homogenitas data, dan selanjutnya uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi data tes hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan terdapat perbedaan antara hasil pretes dan postes. Untuk *pretes* nilai tertinggi sebesar 62 dan nilai terendah sebesar 25 dengan rerata sebesar 41,17, sedangkan untuk nilai postes nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 77 dengan rerata sebesar 88,06. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum dan sesudah diberi perlakuan ternyata ada peningkatan sebesar 38 pada nilai tertinggi sedangkan pada nilai terendah mengalami peningkatan sebesar 55, dan pada reratanya mengalami peningkatan sebesar 46,89. Sedangkan hasil belajar peserta didik kelas kontrol, untuk pretes nilai tertinggi 62 dan nilai terendah 22 dengan rerata sebesar 38,43. Sedangkan untuk nilai postes nilai tertinggi 96 dan nilai terendah sebesar 70 dengan rerata sebesar 84. Dengan demikian adanya peningkatan hasil belajar sebesar 34 untuk nilai tertinggi, sebesar 48 untuk nilai terendah, dan peningkatan rerata sebesar 45,57. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa rerata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih besar dari rerata kelas kontrol pada saat postes

Pada deskripsi data hasil observasi diperoleh peningkatan dalam setiap pertemuannya pada kelas eksperimen, mulai dari pertemuan pertama hanya 78,5 kemudian pertemuan kedua 92,8, dan pada pertemuan terakhir semua indikator dapat terpenuhi secara keseluruhan. Adapun pada kelas kontrol juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuannya. Pada pertemuan pertama 71,4, pertemuan kedua 78,5, dan pertemuan terakhir yaitu 85,7. Secara rerata

pada kelas eksperimen aktivitas peserta didik 90,43% artinya kegiatan peserta didik pada proses pembelajaran sangat baik. Pada kelas kontrol aktifitas peserta didik 78,53% artinya kegiatan peserta didik pada proses pembelajaran sangat baik juga.

Berdasarkan data hasil tes yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapat nilai rerata 88,06 untuk kelas eksperimen dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan terendah 77. Sedangkan pada kelas kontrol didapat rerata 84 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 70. Dilihat dari rerata hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran didapatkan bahwa hasil nilai rerata yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan media *microsoft powerpoint*.

Hasil dari peningkatan rerata nilai dari *pretes* ke *postes* pada kelas eksperimen sebesar 46,89% sedangkan peningkatan rerata dari *pretes* ke *postes* pada kelas kontrol sebesar 45,57% terjadi peningkatan rerata nilai baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peningkatan rerata nilai yang terjadi lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan pada kelas kontrol. Selain itu juga jumlah kelulusan pada kelas eksperimen sesuai nilai KKM sebanyak 28 peserta didik yang lulus pada kelas kontrol sesuai nilai KKM sebanyak 25 peserta didik dan sebanyak 5 peserta didik yang tidak lulus sehingga dapat disimpulkan bahwa media aplikasi situs web layak digunakan dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* sedangkan berdasarkan hasil observasi baik pada kelas IX 1 dan IX 3, peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil uji normalitas data pada kelas eksperimen dengan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1 = 7 - 1 = 6$, maka didapat $\chi^2_{tabel} = 12,592$. dan $\chi^2_{hitung} = 3,73$, ternyata nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ atau $3,73 < 12,592$ maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol dengan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = $k - 1 = 6 - 1 = 5$, maka didapat $\chi^2_{hitung} = 4,12$, Hasil

perhitungan tersebut $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ atau $4,12 < 11,070$ maka data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya dilanjutkan dilakukan uji homogenitas data menggunakan uji Barlett dengan taraf signifikansi 5% derajat kebebasan $(dk) = k - 1 = 2 - 1 = 1$, maka didapat $\chi^2_{tabel} = 3,841$ dan $X^2_{hitung} = 0,667$ Sehingga dapat disimpulkan $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ atau $0,667 < 3,841$ maka varians-variens adalah homogen.

Apabila data yang dihasilkan dalam penelitian sudah berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis (uji-t) hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus uji-t related (untuk sampel berpasangan), dengan taraf signifikansi 5%, dan $dk = n_1 + n_2 - 2$ jadi $(dk = 30 + 30 - 2 = 58)$, sehingga berdasarkan perhitungan uji hipotesis hasil belajar peserta didik berupa selisih antara pretest dan posttest, diperoleh perhitungan uji hipotesis untuk hasil belajar peserta didik sebesar $t_{hitung} = 3,14 > t_{tabel} = 2,0021$ Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan media aplikasi situs web lebih tinggi dari pada peserta didik dengan media *microsoft powerpoint* bila dilihat dari nilai pada kelas eksperimen diperoleh rerata pretest sebesar 41.17 dan rerata posttest 88.06 dan jumlah peserta didik 30 orang. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rerata pretest sebesar 38.43 dan rerata posttest 84 dengan jumlah peserta didik 30 orang.

Pembahasan

Penelitian ini berjudul pengaruh media aplikasi situs web terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP N 1 Palembang ini menggunakan alat pengumpul data berupa tes dan observasi. Data tes yang diberikan kepada peserta didik yaitu kelas eksperimen IX 1 dan kelas kontrol IX 3 bertujuan memperoleh data hasil belajar setelah penerapan media aplikasi situs web untuk kelas eksperimen dan media *microsoft powerpoint* untuk kelas kontrol. Tes tersebut berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 27 item soal. Sedangkan data observasi digunakan untuk melihat kesesuaian peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Standar kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu memahami lembaga keuangan dan perdagangan internasional dan kompetensi dasar yaitu mendeskripsikan uang dan lembaga keuangan dengan melaksanakan *pretes* pada pertemuan pertama sebelum memulai materi pembelajaran dan *postes* diberikan di pertemuan ketiga pada akhir proses pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.

Menurut Djamarah (2002:138) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar dan gurulah yang mempergunakannya untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pengajaran”. Jadi penggunaan media dalam proses pembelajaran memberikan manfaat bagi peserta didik yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seiring dengan pendapat tersebut penerapan media dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan salah satu aplikasi komputer yang dapat menggabungkan antara teks, gambar, video, dan audio. Salah satu aplikasi komputer yang dapat digunakan yaitu aplikasi situs web.

Penggunaan media aplikasi situs web merupakan cara guru untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran sekaligus sebagai upaya menciptakan optimalisasi terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan media aplikasi situs web dalam proses pembelajaran, guru dapat menjelaskan materi yang akan dibahas menjadi lebih ringkas, dan lebih menarik perhatian siswa. Media *website* yang berisi adalah segala sesuatu yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar yakni materi pelajaran, absensi, histori pembelajaran, evaluasi, soal-soal, daftar nilai, daftar tugas kelompok dan lain-lain. Ini dapat memudahkan peserta didik untuk belajar, mengkaji ulang pelajaran, melihat daftar nilai, memantau tugas rumah, dan melihat materi yang akan dipelajari dipertemuan selanjutnya serta melihat hal-hal lain yang dimuat oleh pengajar yang berhubungan dengan pelajaran IPS.

Dengan demikian peserta didik akan lebih antusias dalam belajar karena proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan. Hal ini sesuai dengan pendapat Uno (2009:166) yang menyatakan bahwa kontribusi media pembelajaran antarlain dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih interaktif. Sebelum pembelajaran dimulai, baik didalam kelas eksperimen maupun kelas

kontrol diberikan pretes terlebih dahulu . nilai rerata pretes kelas eksperimen yaitu 41,17% sedangkan nilai rerata pretes kelas kontrol yaitu 38,43. Selanjutnya dilakukan proses pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan dan setelah pembelajaran selesai di pertemuan ketiga dilakukan postes baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Berdasarkan data hasil tes yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, didapat nilai rerata 88,06 untuk kelas eksperimen dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan terendah 77. Sedangkan pada kelas kontrol didapat rerata 84 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 70. Dilihat dari rerata hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran didapatkan bahwa hasil nilai rerata yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan media *microsoft powerpoint*.

Hasil dari peningkatan rerata nilai dari *pretes* ke *postes* pada kelas eksperimen sebesar 46,89% sedangkan peningkatan rerata dari *pretes* ke *postes* pada kelas kontrol sebesar 45,57% terjadi peningkatan rerata nilai baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol peningkatan rerata nilai yang terjadi lebih besar pada kelas eksperimen dibandingkan pada kelas kontrol. Selain itu juga jumlah kelulusan pada kelas eksperimen sesuai nilai KKM sebanyak 28 peserta didik yang lulus pada kelas kontrol sesuai nilai KKM sebanyak 25 peserta didik dan sebanyak 5 peserta didik yang tidak lulus sehingga dapat disimpulkan bahwa media aplikasi situs web layak digunakan dan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan menggunakan media *microsoft powerpoint* sedangkan berdasarkan hasil observasi baik pada kelas IX 1 dan IX 3, peneliti dalam melaksanakan proses pembelajaran dapat dikategorikan sangat baik.

Berdasarkan hasil uji coba normalitas data pada kelas eksperimen dengan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = k - 1 = 7 - 1 = 6$, maka didapat $\chi^2_{tabel} = 12,592$. dan $\chi^2_{hitung} = 3,73$, ternyata nilai $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ atau $3,73 < 12,592$ maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan kelas kontrol dengan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $(dk) = k - 1 = 6 - 1 = 5$, maka didapat $\chi^2_{hitung} = 4,12$, Hasil perhitungan tersebut $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ atau $4,12 < 11,070$ maka data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya dilanjutkan dilakukan uji homogenitas data menggunakan uji Barlett dengan taraf signifikansi

5% derajat kebebasan $(dk) = k - 1 = 2 - 1 = 1$, maka didapat $\chi^2_{tabel} = 3,841$ dan $\chi^2_{hitung} = 0,667$ Sehingga dapat disimpulkan $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ atau $0,667 < 3,841$ maka variansi-variansi adalah homogen.

Apabila data yang di hasilkan dalam penelitian sudah berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis (uji-t) hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus uji-t related (untuk sampel berpasangan), dengan taraf signifikansi 5%, dan $dk = n_1 + n_2 - 2$ jadi $(dk = 30 + 30 - 2 = 58)$, sehingga berdasarkan perhitungan uji hipotesis hasil belajar peserta didik berupa selisih antara pretest dan posttest, diperoleh perhitungan uji hipotesis untuk hasil belajar peserta didik sebesar $t_{hitung} = 3,14 > t_{tabel} = 2,0021$ Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan media aplikasi situs web lebih tinggi dari pada peserta didik dengan media *microsoft powerpoint* bila dilihat dari nilai pada kelas eksperimen diperoleh rerata pretest sebesar 41.17 dan rerata posttest 88.06 dan jumlah peserta didik 30 orang. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rerata pretest sebesar 38.43 dan rerata posttest 84 dengan jumlah peserta didik 30 orang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa secara umum media aplikasi situs web dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP N 1 Palembang. Dalam penerapan media aplikasi situs web, sebelum proses pembelajaran guru memberikan link *website* yang digunakan sebagai media yaitu onlineclassroom.wix.com/study sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik dapat mendengarkan penjelasan guru sekaligus menggunakan media yang telah disediakan guru.

Media aplikasi situs web ini dapat menarik perhatian peserta didik, memudahkan peserta didik menggunakan sendiri media yang dibuat oleh guru, media situs web juga dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran. Diantaranya, pertemuan antara peserta didik dan guru yang biasanya hanya beberapa kali dalam seminggu, media ini memungkinkan peserta didik bisa berkomunikasi secara interaktif dengan guru setiap saat menggunakan *website*. Media ini juga dapat menimbulkan daya tarik tersendiri dimana media internet yang selama ini biasanya dimanfaatkan untuk hiburan kini dapat membantu proses pembelajaran. Oleh karena itu media aplikasi

situs web sangat menarik diterapkan pada mata pelajaran IPS. Selain memiliki kelebihan, media aplikasi situs web ini juga memiliki keterbatasan dalam hal sarana dan prasarana yaitu tidak setiap peserta didik memiliki laptop masing-masing sehingga ada peserta didik yang tidak menggunakan media aplikasi situs web, wifi yang ada disekolah seringkali mengalami gangguan sehingga seringkali guru menggunakan ruang multimedia sebagai tempat proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari pembahasan yang dilakukan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengaruh penggunaan media aplikasi situs web dengan *mediamicrosoftpowerpoint* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di SMP N 1 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari analisis data yang menyatakan $t_{hitung} = 3,14 > t_{tabel} = 2,0021$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pada pelaksanaannya terdapat kelemahan dan kelebihan. Adapun kelemahannya yaitu: Dalam hal sarana dan prasarana yaitu tidak setiap peserta didik memiliki laptop masing-masing sehingga ada peserta didik yang tidak menggunakan media aplikasi situs web, Wifi yang ada disekolah seringkali mengalami gangguan, sehingga sulit untuk mengakses ke internet. Sedangkan kelebihannya yaitu: Pertemuan antara peserta didik dan guru yang biasanya hanya beberapa kali dalam seminggu, media ini memungkinkan peserta didik bisa berkomunikasi secara interaktif dengan guru setiap saat menggunakan media aplikasi situs web, Media ini juga dapat menimbulkan daya tarik tersendiri dimana media internet yang selama ini dimanfaatkan untuk hiburan kini dapat membantu proses pembelajaran,

Saran-saran

Adapun saran yang dapat diberikan peneliti antara lain: Menggunakan metode kelompok agar peserta didik yang tidak memiliki laptop juga dapat menggunakan media tersebut pada proses pembelajaran, Untuk lebih memanfaatkan ruang multimedia, Guru lebih rajin untuk mengecek *website* yang dibuat sehingga memudahkan peserta didik untuk berkomunikasi dengan guru

menggunakan *website*, dan Guru lebih kreatif dalam mendesain *website* sehingga membuat pembelajaran menggunakan *website* lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2011. *Dreamweaver CS5 PHP-MySQL untuk pemula*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Asyar. 2012. *Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : RinekaCipta
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Gavamedia.
- Gora, S Winastwan. 2005. *Belajar Sendiri Membuat CD Multimedia Interaktif Untuk Bahan Ajar E-Learning*. Semarang: Elex Media Komputindo.
- Hamalik, O. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hernita P. 2013. *Adobe Dreamweaver CS6*. Semarang. Wahana Komputer
- Master Dukom. 2011. *Menjadi master website gratis dalam hitungan menit*. Jawa Barat. Dunia Komputer.
- Munir. 2009. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nugroho, Bunafit. 2005. *Perancangan Web Dengan Firework dan Dreamweaver MX*. Yogyakarta. Gaya Media.
- Rockhman, dkk. 2007. "Pengembangan Media Pembelajaran dan Bahan Ajar dengan Microsoft PowerPoint". Artikel No : 125 a/H.34.22/PM.2007, tanggal 15 Mei 2007. Fise. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sidik, B, & Pohan, H. I., 2007, *Pemrograman Web Dengan HTML*, Informatika, Bandung.
- Surjono, Herman Dwi. 2010. *Pengembangan E-Learning Menggunakan LMS*. Jakarta : RinekaCipta.
- Uno, Hamzah dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.