

## PEMANFAATAN *WEB BASED LEARNING* SEBAGAI MEDIA KOMPLEMEN MATA KULIAH ORGANISASI DAN MANAJEMEN PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH

Rahman Hasim<sup>1</sup>, Azizah Mujahidah Annisa<sup>2</sup>, Yuli T. El Anshori<sup>3</sup>

Universitas Terbuka

rahmanhasim@ecampus.ut.ac.id<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang penelitian pengembangan media pembelajaran berupa *Web Based Learning*. Website yang dikembangkan dapat diterapkan sebagai sumber belajar tambahan bagi mahasiswa karena produk tersebut telah divalidasi oleh ahli materi, Bahasa, dan media serta mendapatkan penilaian dari mahasiswa sebagai *user*. Data penelitian ini terdiri atas dua kategori, yaitu pihak ahli yang merupakan seorang tenaga pengajar (dosen) dan umum yang merupakan mahasiswa pendidikan jarak jauh Program Studi Administrasi Negara, Universitas Terbuka agar memiliki kemampuan untuk menilai atau mengevaluasi produk media pembelajaran sebagai salah satu mata kuliah yang ada di kurikulum. Pengambilan data dilakukan di Indonesia Bagian Timur yang meliputi Kota Ambon, Ternate, Sorong, dan Jayapura karena daerah tersebut masih minim dalam penggunaan media belajar berbasis website. Total populasi di keempat daerah tersebut berjumlah 1.064 mahasiswa sehingga didapatkan responden berjumlah 191 berdasarkan Tabel Kreicic dan Morgan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil uji coba media website mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,9% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dibuat dapat bermanfaat dan mudah diakses. Berdasarkan hasil uji kelayakan dapat diketahui bahwa media *web based learning* yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam mempelajari materi Organisasi dan Manajemen kapan pun dan di mana pun yang disertai dengan tampilan yang menarik dan fitur yang sesuai.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Web Based Learning*, Mata Kuliah Organisasi, Manajemen

### ABSTRACT

*This article discusses research on the development of learning media in the form of web-based learning. The developed website can be used as an additional learning resource for students because the product has been validated by material, language, and media experts and has received ratings from students as users. The research data consists of two categories, namely experts who are teaching staff (lecturers) and the general public who are distance education students of the State Administration Study Program, Open University so that they have the ability to assess or evaluate learning media products as one of the subjects studied is in the curriculum. Data collection was carried out in Eastern Indonesia which included the cities of Ambon, Ternate, Sorong, and Jayapura because these areas were still minimal in the use of website-based learning media. The total population in the four areas is 1,064 students, so there are 191 respondents based on the*

*Kreicie and Morgan Tables. Data collection techniques in this study used questionnaires and data analysis techniques used quantitative descriptive analysis. The results of the website media trial obtained an average value of 88.9% with the interpretation of "Very Good". This shows that the media created can be useful and easily accessible. Based on the results of the feasibility test, it can be seen that the resulting web-based learning media meets very good criteria and is suitable for use as an innovative learning medium in studying Organization and Management material anytime and anywhere accompanied by an attractive appearance and appropriate features.*

**Keywords: Instructional Media, Web-Based Learning, Organization, Management Courses**

## PENDAHULUAN

Saat ini telah terjadi peningkatan penggunaan internet untuk pembelajaran (*e-learning*) di berbagai satuan pendidikan di Indonesia. Berbagai perguruan tinggi dan lembaga pelatihan swasta telah menerapkan *e-learning* dalam meningkatkan layanan mereka kepada peserta didik secara masif dalam beberapa tahun terakhir. Peserta didik yang berada di luar kota tidak perlu harus datang pada setiap kuliah dan materi kuliah dapat diunduh dari situs yang tersedia. Diskusi dan kuliah dengan pendidik dapat dilakukan melalui surat elektronik, *discussion board*, *messenger*, bahkan secara *real time* dengan fasilitas *video conference*.

Era digitalisasi menuntut kita untuk maju pesat dalam lingkup Revolusi Industri 4.0 sehingga tantangan dan persaingan global semakin di depan mata kita. Industri 4.0 membutuhkan efisiensi, digitalisasi, dan otomasi yang membuka peluang bagi para pelaksana teknologi informasi dan komunikasi, khususnya di bidang pendidikan. Era pendidikan yang sudah sampai pada era Revolusi Industri 4.0 memiliki ciri menggunakan teknologi digital sehingga materi pembelajaran harus dapat didukung oleh teknologi yang ada (UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Dengan demikian, pembelajaran dapat berlangsung dengan cepat, efektif, dan efisien tanpa batas ruang dan waktu.

Pembelajaran saat ini memaksa pendidik untuk melakukan perubahan dengan mengubah paradigma model pembelajaran tradisional (*teacher-centered learning*) menjadi model pembelajaran baru yang melibatkan peserta didik sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran (*student centered learning*) (Astuti, 2021). Metode pengajaran tradisional masih kurang efektif jika dibandingkan dengan metode pengajaran modern. Sistem *web-based learning* diharapkan untuk dapat menambah metode dan materi pengajaran multimedia seperti pelatihan atau *training* di dalam kelas, buku, CD-ROM dan pelatihan komputer dengan menggunakan media *interactive*.

Perkembangan jaringan global yang disebut dengan internet telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia termasuk dalam dunia pendidikan. *E-learning* merupakan konsep pembelajaran jarak jauh (*Distance Learning*) dengan pemanfaatan layanan internet. *E-learning* menggabungkan metode pengajaran dengan teknologi internet sebagai sasaran dalam belajar. *Web Based Learning* (WBL) sering juga

diidentikkan dengan *e-learning* dalam metode ini selain menggunakan komputer sebagai sarana pendidikan, juga memanfaatkan jaringan internet sehingga seorang yang akan belajar bisa mengakses materi pelajarannya di mana pun dan kapan pun selagi terhubung dengan jaringan internet (Rosset, 2002).

Pemilihan media pembelajaran *web learning* didukung pula oleh fenomena penggunaan internet yang cukup tinggi di masyarakat Indonesia. Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan *We Are Social*, terdapat 204,7 juta pengguna internet di Tanah Air per Januari 2022. Pada Januari 2021, jumlah pengguna internet di Indonesia tercatat sebanyak 202,6 juta. Tren jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat dalam lima tahun terakhir. Jika dibandingkan dengan tahun 2018, saat ini jumlah pengguna internet nasional sudah melonjak sebesar 54,25% (*We Are Social & Hootsuite*, 2022). Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Rahmayani, 2015). Selain itu, sistem pendidikan jarak jauh (*Distance Education System*), pendidik dan peserta didik secara fisik terpisah dan materi pengajaran disampaikan melalui sistem telekomunikasi. Aplikasi berbasis DES (*Distance Education System*) telah terbukti sebagai pendekatan yang berhasil dan berguna dalam pendidikan. Hal ini juga sejalan dengan Soekartawi (2003), yang berpendapat *e-learning* sendiri memiliki beberapa kelebihan yang mana petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh.

Desain pembelajaran WBL menggunakan berbagai fasilitas yang ada dapat membantu bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif bagi peserta didik. Pembelajaran WBL menuntut keterlibatan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam belajar (Own, 2010). Hal ini disebabkan untuk mendapatkan materi dan memperoleh informasi diperlukan keaktifan peserta didik. Aplikasi *e-Learning* berbasis web ini menambah fasilitas pendidik dan peserta didik dalam hal berkomunikasi, pemberian materi pelajaran, pemberian dan pengumpulan tugas, dan menambah fasilitas dalam pemberian informasi nilai (Dewi, 2015). Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran (Sudjana, 2011). Untuk itu, dalam penelitian peneliti menerapkan pembelajaran *web-based learning*, yaitu pembelajaran berbasis web atau internet sebagai media pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis web (*e-learning*) ini memiliki manfaat yang banyak bagi peserta didiknya. Bila dirancang dengan baik dan tepat, maka pembelajaran yang menyenangkan, memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi pelajaran serta mengurangi biaya-biaya operasional yang biasanya dikeluarkan oleh peserta didik mengikuti pembelajaran (Rusman, 2013). Dengan latar belakang yang telah dikemukakan, dirasa penting untuk menerapkan pembelajaran berbasis web ini terkhusus pada mata kuliah Organisasi dan Manajemen.

Manusia harus dapat bekerja sama dengan orang lain dalam mencapai tujuannya atau berorganisasi. Dalam organisasi ini diperlukan pula manajemen yang merupakan usaha untuk mengoordinasikan semua tugas yang dilakukan oleh orang-orang dan

mengarahkannya kepada tujuan yang hendak dicapai. Hal ini telah sesuai dengan pendapat (Rifai, 2013) yang menyatakan bahwa organisasi dan manajemen merupakan dua sisi mata uang yang tidak terpisahkan. Keberadaan organisasi merupakan wadah bagi manajemen, tetapi manajemen pula yang menentukan gerak dan napas organisasi. Artinya, organisasi tidak dapat digerakkan tanpa manajemen dan sebaliknya manajemen hanya dapat diimplementasikan dalam organisasi. Lebih lanjut, Muhaimin berpendapat manajemen pada dasarnya merupakan suatu proses penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu. Oleh karena itu, penting bagi mahasiswa dalam mempelajari materi organisasi dan manajemen untuk dapat diaplikasikan dalam berbagai kepentingan (Hasim dkk., 2022).

Penggunaan media *mobile learning* dalam mata kuliah Organisasi dan Manajemen didasarkan pada teori kognitif pembelajaran multimedia (*cognitive theory of multimedia learning*), yang memiliki lima proses kognitif (Mayer, 2005), yaitu (1) *selecting relevant words for processing in verbal working media*, (2) *selecting relevant image*, (3) *organizing selected words into verbal model*, (4) *organizing selected images into pictorial model*, dan (5) *integrating the verbal and pictorial representation with each other and with prior knowledge*.

Materi mata kuliah Organisasi dan Manajemen yang dibuat mengacu pada buku materi pokok (BMP) Organisasi dan Manajemen terbitan Universitas Terbuka. Terdapat beberapa kendala dan dampak yang dialami mahasiswa dalam melakukan PJJ (daring), salah satunya yaitu kurangnya pemahaman terhadap materi kuliah dan tugas akibat minimnya penjelasan secara langsung dari dosen agar wawasan seseorang dapat menjadi luas. Oleh karena itu, dibutuhkan materi tambahan yang dapat memfasilitasi mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah organisasi manajemen yang dapat dilakukan melalui WBL. Media yang dibuat akan menjadi sumber belajar alternatif mahasiswa selain layanan bantuan belajar yang didapat. Selain itu, tampilan dan konten website dibuat menarik dengan berisi beragam video pembelajaran dan materi pengayaan atau *open education resource (OER)*. WBL yang dikembangkan juga akan memiliki fitur evaluasi terhadap pembelajar.

Beberapa hasil penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi lebih efektif daripada metode konvensional. Hasil penelitian Ayu (2020), menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan *e-learning* atau pembelajaran daring dalam proses belajar lebih bersemangat dan merasakan kemudahan dalam mengakses serta memahami materi daripada siswa konvensional karena materi yang disampaikan secara daring lebih menarik dan dapat diakses setiap saat. Penerapan *e-learning* akan membuat siswa lebih aktif karena siswa diminta untuk mencari bahan atau mengunjungi website. Tidak hanya siswa yang dapat merasakan manfaat dari pembelajaran menggunakan website, tetapi juga para guru bisa lebih aktif karena guru harus memperbarui materi dan tugas di *website*. Dengan demikian, model pembelajaran dengan menggunakan website adalah solusi yang tepat untuk diimplementasikan dalam situasi pandemi saat ini.

Pembelajaran berbasis *website* juga dapat mendukung hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian Sunwinarti dan Suwito (2016), yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar yang dilakukan dengan menggunakan pembelajaran berbasis *website* lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang tidak berbasis *website*. Penelitian yang dilakukan Rahmadoni (2018), juga menyatakan bahwa hasil dari pembelajaran jarak jauh berbasis web dapat mempermudah mahasiswa dalam proses belajar mengajar dan memberikan layanan informasi dalam memahami suatu materi yang telah ditampilkan pada situs pembelajaran *web based learning*. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya sehingga kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web (Rusman, 2012). Meskipun penggunaan media pembelajaran berbasis web memiliki beberapa manfaat yang dapat membantu tercapainya tujuan belajar, masih belum banyak dimanfaatkan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya terjadi pada peserta didik pada pembelajaran tatap muka, sedangkan penelitian ini diimplementasikan pada pendidikan jarak jauh. Ciri khas pendidikan jarak jauh adalah terpisahnya mahasiswa dengan dosen dalam proses pembelajaran. Mahasiswa dapat memanfaatkan berbagai bahan belajar yang tersedia dengan pola dan strategi belajar yang dimilikinya. Menurut Moore dan Kearsley (2011), terdapat tiga jenis interaksi yang perlu diketahui oleh para praktisi PJJ, yaitu interaksi antara mahasiswa-materi bahan ajar, interaksi antara mahasiswa-tutor, dan interaksi antarmahasiswa. Sering ditemukan bahwa institusi penyelenggara pendidikan jarak jauh hanya memfokuskan diri untuk mengembangkan satu jenis interaksi saja sehingga jenis interaksi yang lain tidak berkembang dengan baik. Hal ini perlu dihindari mengingat mahasiswa pada pendidikan jarak jauh memiliki gaya belajar yang berbeda.

Sebagian mahasiswa PJJ cenderung untuk belajar sendiri sesuai dengan waktu dan kesempatan yang mereka miliki. Mereka cenderung untuk melakukan interaksi langsung dengan materi mata kuliah yang diambilnya. Sangat sedikit kesempatan bagi mereka untuk dapat berinteraksi dengan dosen/tutor atau dengan sesama mahasiswa. Agar mereka dapat berinteraksi secara optimal dengan materi tersebut, PJJ harus menyediakan bahan ajar yang baik ataupun suatu media pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa dapat berinteraksi dan memahami materi mata kuliah tersebut dengan baik. Agar UT dapat mewujudkan mutu PJJ yang baik, penyelenggaraan UT harus didasarkan pada tujuh prinsip: (1) menyediakan bahan ajar yang berkualitas, (2) menyelenggarakan kontrak interaktif yang efektif dan efisien antara UT dengan mahasiswa dalam proses pembelajaran, (3) membangun kerja sama belajar di kalangan mahasiswa melalui lebih banyak pembentukan kelompok belajar, (4) membangun sistem umpan balik dengan mahasiswa, (5) membuat mahasiswa belajar secara intensif sesuai dengan waktu yang dituntut untuk mempelajari suatu bahan ajar, (6) mengomunikasikan harapan yang tinggi dari masyarakat pengguna tenaga kerja kepada mahasiswa bahwa lulusan UT harus memiliki kompetensi yang tinggi dan tidak boleh mengecewakan masyarakat, dan (7)

memfasilitasi perbedaan minat, bakat, dan cara belajar mahasiswa melalui penawaran program pendidikan yang bervariasi dengan media pembelajaran yang sesuai (Suparman, 2004).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti telah mengembangkan *mobile learning* berbasis website pada mata kuliah Organisasi dan Manajemen. Hal ini disebabkan *mobile learning* merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sehingga peserta mahasiswa dengan mudah dapat melakukan pengaksesan informasi dan materi pembelajarannya kapanpun dan di manapun. Media *mobile learning* berbasis website yang dikembangkan ini diharapkan dapat menjadi penunjang pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa PJJ pada mata kuliah Organisasi dan Manajemen sehingga mampu menganalisis pengaruh perkembangan organisasi dan manajemen baik dalam domain nasional maupun global.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian ini bersifat evaluatif dan deskriptif, yaitu penelitian dengan tujuan mengukur dan menjelaskan keberhasilan suatu produk tertentu sehingga dapat disimpulkan secara layak, relevan, efektif, dan efisien (Dharma, 2008). Penelitian ini merupakan keberlanjutan dari serangkaian proses pengujian terhadap suatu media pembelajaran berbasis *website* pada Mata Kuliah Organisasi dan Manajemen Program Studi Administrasi Negara FHISIP UT. Pada penelitian ini menggunakan teknik penyebaran kuesioner kepada responden yang ditentukan secara tidak acak (*non-random sampling*).

Responden yang dipilih dalam penelitian ini terdiri dari dua kategori, yaitu pihak ahli dan umum. Responden dalam kategori ahli adalah tenaga pengajar (dosen), sedangkan responden kategori umum adalah mahasiswa yang mengikuti pendidikan jarak jauh di Universitas Terbuka. Pemilihan responden ditentukan atas latar belakang pendidikan, yaitu mahasiswa pada Program Studi Administrasi Negara di Universitas Terbuka sehingga memiliki kemampuan untuk menilai atau mengevaluasi produk media pembelajaran. Pengambilan data dilakukan di wilayah bagian Timur Indonesia, yaitu Kota Jayapura. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan April, daerah tersebut masih minim dalam penggunaan media belajar saat mempelajari mata kuliah Organisasi dan Manajemen. Selain itu, jumlah mahasiswa pada Prodi Administrasi Negara di wilayah bagian timur Indonesia tergolong paling banyak sehingga memudahkan peneliti untuk mendapatkan responden penelitian. Jumlah mahasiswa di wilayah Kota Jayapura sejumlah 382 mahasiswa, sedangkan di Kota Sorong berjumlah 170 mahasiswa, di Kota Ambon sejumlah 275 mahasiswa, dan di Kota Ternate sejumlah 237 mahasiswa. Jumlah sampel adalah 191 mahasiswa Prodi Administrasi Negara di Kota Jayapura berdasarkan Tabel Krejcie dan Morgan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Data kuesioner yang didapatkan kemudian diolah dan dianalisis untuk dijadikan acuan dalam pengembangan media *mobile learning*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk

menguantitatifkan hasil kuesioner sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan dengan memberikan bobot skor yang telah ditentukan. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik masing-masing data yang diperoleh. Hasil analisis data digunakan untuk revisi aplikasi untuk menyempurnakan aplikasi yang sedang dikembangkan. Pada penelitian ini skala penilaian yang digunakan dalam instrumen penelitian adalah skala *likert* dengan skala 1 sampai 4.

**Tabel 1.**  
**Penilaian Skala Likert**

Jawaban	Bobot
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyusun dan mengumpulkan data kuesioner dari para ahli;
2. Mengolah dan menghitung data untuk dijadikan persentase di setiap kategorinya;
3. Rumus yang digunakan merupakan rumus yang diadaptasi dari rumus menghitung persentase pada skala likert, yaitu nilai skala jawaban yang didapatkan kemudian dibandingkan dengan nilai skala jawaban terbesar lalu dikalikan 100%.

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Penilaian}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan yang didapatkan berupa persentase kemudian dikategorikan sesuai kriteria menggunakan *rating scale* untuk mengetahui tingkat kelayakan dari aplikasi yang sedang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan apabila interpretasinya  $\geq 60\%$  berdasarkan perhitungan skor menurut skala *likert* (Riduwan, 2012). Kriteria deskriptif kualitas dengan *rating scale* disajikan pada tabel 2.

**Tabel 2.**  
**Kriteria Deskriptif Kualitas dengan Rating Scale**

Tingkat Penilaian	Keterangan
Angka 0-20%	Sangat Kurang Baik
Angka 21-40%	Kurang Baik
Angka 41-60%	Cukup Baik
Angka 61-80%	Baik
Angka 81-100%	Sangat Baik

## HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran pada mata kuliah Organisasi dan Manajemen berbentuk *mobile learning* berbasis *website* yang berisi materi pendukung terkait mata kuliah Organisasi dan Manajemen dengan kode mata kuliah ADPU4217 di Universitas Terbuka. Media ini dilengkapi dengan *PowerPoint* materi, video pembelajaran, serta soal latihan. Media pembelajaran berbasis *website* ini merupakan inovasi yang dibuat dengan tujuan untuk memudahkan mahasiswa UT,

mahasiswa dari perguruan tinggi mana pun, atau masyarakat umum belajar secara mandiri. *Website* yang dibuat dapat menjadi alternatif media pembelajaran jarak jauh mata kuliah Organisasi dan Manajemen.

Pada bagian ini akan dibahas implementasi dari *web learning* mata kuliah Organisasi dan Manajemen yang telah dibuat. Setelah media pembelajaran dibuat maka diperlukan uji coba oleh *user* yang merupakan mahasiswa untuk menilai kelayakan dan kualitas media *web learning*. Media dapat diakses menggunakan *web browser* dengan alamat URL: <https://sl.ut.ac.id/WebsiteOrganisasidanManajemen>.

Uji coba media dilakukan oleh 191 mahasiswa prodi Administrasi Negara di Kota Jayapura. Langkah pertama, peneliti memberikan tautan *web-based learning* kepada responden mahasiswa. Mahasiswa diminta untuk mengamati fitur-fitur dan konten yang tersedia di dalam *website*. Setelah mengamati *website* yang telah dibuat, mahasiswa mengisi kuesioner melalui *google form* untuk memberikan penilaian dan tanggapan terhadap media yang telah dikembangkan tersebut. Kuesioner terdiri atas 35 pertanyaan yang terbagi menjadi tujuh aspek yang dinilai pada uji coba media oleh responden ini, yaitu aspek kelayakan isi pada media, kelayakan penyajian pada media, kesesuaian bahasa pada media, penggunaan *website* sebagai media *mobile learning*, kebermanfaatan, tampilan visual dan audio, serta keterlaksanaan dan rekayasa perangkat. Berdasarkan perhitungan, hasil uji coba media dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.**  
Hasil Uji Coba Media Skala Kecil oleh Mahasiswa

No.	Aspek	Butir Soal	Rata-rata Persentase (%)	Kriteria
1	Kelayakan Isi	1—4	89,6	Sangat Baik
2	Kelayakan Penyajian	5—12	89,8	Sangat Baik
3	Kesesuaian Bahasa	13—16	89,1	Sangat Baik
4	Penggunaan <i>Website</i>	17—19	88,8	Sangat Baik
5	Kebermanfaatan	20—23	90,5	Sangat Baik
6	Tampilan Visual dan Audio	24—32	86,7	Sangat Baik
7	Keterlaksanaan dan Rekayasa Perangkat	33—35	87,6	Sangat Baik
Rata-rata Nilai Keseluruhan			88,9	Sangat Baik

Uraian hasil uji coba media *web based learning* mata kuliah Organisasi dan Manajemen adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan Isi

Aspek kelayakan isi pada media *website* dinilai melalui indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan keakuratan isi materi. Kedua indikator ini terdiri atas empat pertanyaan. Berdasarkan persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 89,6%. Hal ini berarti dalam proses pengujian



kelayakan isi pada media *web based learning* telah memenuhi kriteria “Sangat Baik”.

2. Kelayakan Penyajian

Penilaian pada aspek kelayakan penyajian terdiri atas delapan pertanyaan dengan dua indikator, yaitu teknik penyajian materi dan pendukung penyajian materi. Berdasarkan persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 89,8%. Dari persentase yang ditunjukkan membuktikan kelayakan isi pada media *web based learning* telah memenuhi kriteria “Sangat Baik”.

3. Kesesuaian Bahasa

Pada aspek kesesuaian bahasa, media dinilai melalui empat pertanyaan dengan empat indikator, yaitu keefektifan kalimat, komunikatif, dialogis dan interaktif, serta kesesuaian dengan kaidah bahasa. Berdasarkan persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 89,1%. Besaran persentase tersebut menunjukkan kesesuaian bahasa telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” pada media *web based learning* ini.

4. Penggunaan Website

Aspek penggunaan *website* pada media yang dikembangkan dinilai dengan tiga pertanyaan yang menyangkut kelebihan penggunaan *website* itu sendiri. Berdasarkan persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 88,8%. Hal ini berarti telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” dalam media *web based learning*.

5. Kebermanfaatan

Aspek kebermanfaatan dinilai melalui empat pertanyaan dengan dua indikator, yaitu kemampuan media untuk membantu mempelajari mata kuliah Organisasi dan Manajemen dan ketertarikan pengguna terhadap materi setelah menggunakan *mobile learning*. Berdasarkan persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 90,5%. Persentase tersebut berarti kebermanfaatan media *web based learning* ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik”.

6. Tampilan Visual dan Audio

Aspek yang dinilai dari tampilan visual dan audio dijabarkan dengan sembilan pertanyaan dengan lima indikator, yaitu ketepatan *layout*, kesesuaian desain, kejelasan gambar, kesesuaian tulisan, dan kualitas video. Berdasarkan persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 86,7%. Dengan persentase tersebut menunjukkan tampilan visual dan audio media *web based learning* sudah “Sangat Baik”.

7. Keterlaksanaan dan Rekayasa Perangkat

Aspek keterlaksanaan dan rekayasa perangkat ini terdiri atas tiga butir pertanyaan dengan satu indikator, yaitu kemudahan penggunaan media *website*. Berdasarkan persentase rata-rata kelayakan setiap indikator diperoleh sebesar 87,6%. Hal ini berarti keterlaksanaan dan rekayasa perangkat lunak “Sangat Baik” dan telah memenuhi kriteria tersebut.

Berdasarkan hasil persentase ketujuh aspek tersebut, diperoleh hasil penilaian rata-rata keseluruhan media *mobile learning* ini sebesar 88,9% dengan interpretasi “Sangat Baik”. Aspek yang memiliki rata-rata nilai paling besar yaitu aspek kebermanfaatan pada media *mobile learning* yaitu sebesar 90,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dibuat dapat bermanfaat dalam mempelajari mata kuliah Organisasi dan Manajemen. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lathifa (2019) yang menyatakan bahwa media edukasi berbasis *website* menunjukkan tingkat penerimaan dan kesukaan yang baik bahkan lebih baik jika dibandingkan dengan media *leaflet*. Selain itu, terdapat perubahan positif pada pengetahuan, sikap, dan praktik pada siswa SMA setelah menggunakan media edukasi berbasis *website*. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *web based learning* dengan media video tutorial memberikan pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar pada mata kuliah Jaringan Komputer dan Komunikasi Data mahasiswa Pendidikan Informatika Universitas PGRI Sumatera Barat karena nilai rata-rata mahasiswa pada kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi *web based learning* dengan media video tutorial yaitu 67,56 lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan aplikasi *web based learning* tanpa dengan media video tutorial dengan nilai rata-rata 64,00.

Selain penilaian, mahasiswa juga memberikan saran dan komentar seperti berikut:

*“Menurut saya mobile learning sudah sangat membantu mahasiswa karena dimanapun kita berada dapat belajar melalui mobile learning.”* (Saran dan Komentar Responden 28, 2023)

*“Mobile learning mudah dioperasikan jika mahasiswa sudah memahaminya dengan baik. Untuk itu perlu sosialisasi tentang mobile learning tersebut kepada mahasiswa-mahasiswa UT yang kebanyakan dari kami mahasiswa yang sudah berumur.”* (Saran dan Komentar Responden 115, 2023)

*“Sangat bagus sebagai metode e-learning yang memberikan alternatif lain daripada baca buku BMP dan juga inovatif, mungkin untuk kualitas gambar yang digunakan bisa lebih ditingkatkan lagi.”* (Saran dan Komentar Responden 201, 2023)

Responden memberikan pujian dan beberapa saran terkait aksesibilitas, bug, dan tampilan *website*. Media *web based learning* yang dihasilkan ini telah direvisi sesuai masukan dan saran dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta saran mahasiswa saat uji coba. Beberapa faktor juga perlu diperhatikan dalam pengimplementasian *web base learning* seperti sarana dan infrastruktur pendukung internet.

Pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan belajar yang luas pada mahasiswa secara mandiri. Pembelajaran dapat diakses melalui *smartphone* atau komputer untuk menjalankan media *web learning* sebagai sumber belajar yang dapat diakses menggunakan *web browser*. Media *web learning* berisi konten mata kuliah Organisasi dan Manajemen (ADPU4217) selama satu semester yang berisi sembilan modul pembelajaran. Farid (2022) menyatakan bahwa banyaknya penggunaan *smartphone* di kalangan pelajar membuka peluang pengembangan *web based learning* yang dapat diakses menggunakan *web browser*. Penelitian ini juga didukung dengan

pendapat Tamimuddin (*dalam* Cholid dkk., 2016) tentang kelebihan *web based learning* dibandingkan dengan pembelajaran lain, yaitu dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dan dapat mengikut sertakan lebih banyak konten pembelajaran karena *web based learning* memanfaatkan teknologi yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Firmansyah (2015), menyatakan bahwa dalam proses belajar adalah mutlak diperlukan media atau bahan pengajaran dalam bentuk modul dan tutorial yang dapat digunakan di kelas dan di lapangan. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, tentu bahan pengajaran juga mengalami perkembangan.

Harus diakui bahwa pembelajaran berbasis *web* ini dapat terlaksana karena pengembangan yang pesat di tiga bidang, yaitu bidang pembelajaran jarak jauh, pembelajaran dengan menggunakan teknologi komputer, dan perkembangan yang sangat pesat dalam teknologi internet. Kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi ini adalah kecepatan dan tidak terbatasnya pada tempat dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja dirasakan nyaman oleh peserta didik tersebut. Batasan ruang, jarak, dan waktu tidak lagi menjadi masalah rumit untuk dipecahkan.

## **SIMPULAN**

Pengembangan media *web based learning* ini menghasilkan suatu produk yang layak dan menarik serta lebih memungkinkan untuk diterapkan sebagai sumber belajar tambahan bagi mahasiswa karena produk tersebut divalidasi oleh ahli materi, bahasa, media, serta mendapatkan penilaian dari mahasiswa sebagai *user*. Penelitian ini meliputi proses pengembangan dan validasi produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media komplemen dalam mempelajari mata kuliah Organisasi dan Manajemen melalui *website* yang mudah diakses. Hasil persentase uji coba media rata-rata keseluruhan media *web based learning* sebesar 88,9% dengan interpretasi "Sangat Baik". Aspek yang memiliki rata-rata nilai paling besar yaitu aspek kebermanfaatan pada media *mobile learning* yaitu sebesar 90,5%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dibuat dapat bermanfaat dalam mempelajari mata kuliah Organisasi dan Manajemen. Berdasarkan hasil uji kelayakan dapat disimpulkan bahwa media *web based learning* yang dihasilkan memenuhi kriteria sangat baik dan layak digunakan sebagai media komplemen pembelajaran mata kuliah Organisasi dan Manajemen. Media ini dapat menunjang pembelajaran karena bermanfaat dan sebagai inovasi pembelajaran mahasiswa dalam mempelajari Organisasi dan Manajemen. Media *web based learning* juga dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran dalam mempelajari Organisasi dan Manajemen kapan pun dan di mana pun.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astuti, S. P. (2021). Pengembangan Media Canva sebagai Media Pembelajaran pada Materi Listrik Statis. *Navigation Physics*, 3, 8–15. <http://www.journal.unindra.ac.id/index.php/jpeu/article/view/563>.
- Ayu, M. (2020). Online learning: Leading elearning at higher education. *The Journal of English Literacy and Education*, 7(1), 47–54.

- Cholid, A. A., Elmunsyah, H., & Patmanthara, S. (2016). Rancangan Pengembangan Web Based Learning Mata Pelajaran Jaringan Dasar Paket Keahlian TKJ Pada SMKN Se Kota Malang. *Seminar Nasional Pendidikan*, 159–172. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/7281>.
- Dewi, R. (2015). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Website pada SMA/SMK Dharma Bakti Medan. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 863–868.
- Dharma, S. (2008). *Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian Pendidikan*. Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hasim, R., Annisa, A. M., & Adrianto, A. (2022). Perencanaan dan Pengembangan Mobile Learning Berbasis Website pada Mata Kuliah Organisasi dan Manajemen. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 5(2), 1234–1247.
- Kurniawan, H., Darman, R. A., & Devegi, M. (2023). *Implementasi Aplikasi Web Based Learning Dengan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Jaringan Komputer*. 5(2), 460–469.
- Lathifa, S., & Mahmudiono, T. (2019). Pengaruh Media Edukasi Gizi Berbasis Web Terhadap Perilaku Makan Gizi Seimbang Remaja Sma Surabaya the Effect of Web-Based .... *Mgk Journal*, 4(August), 4–9. <https://www.e-journal.unair.ac.id/MGK/article/view/20950>.
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive theory of multimedia learning. In *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 31–48).
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2011). *Distance education: A systems view of online learning*. Cengage Learning.
- Nurhasanah, Z., Widodo, A., & Riandi, R. (2019). Augmented reality to facilitate students' biology mastering concepts and digital literacy. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 5(3), 481–488.
- Own, Z. (2010). The Application of an Adaptive, Web-Based Learning Environment on Oxidation-Reduction Reactions. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 8(1), 1–23.
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, (2003).
- Rahmadoni, J. (2018). PERANCANGAN SIMULASI PEMBELAJARAN KRIPTOGRAFI KLASIK MENGGUNAKAN METODE WEB BASED LEARNING DESIGN. *Intecom: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/intecom.v1i1.160>.
- Rahmayani, I. (2015). *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*. Kominfo. [https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media).
- Riduwan. (2012). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rifai, M. U. (2013). *Manajemen Risiko Usaha Agribisnis Kopi Arabika Specialty (Studi Kasus pada PT. Nuga Ramitra di Desa Margamulya, Kecamatan Pangalengan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat)*.
- Rosset, H. J. (2002). Strategies and Techniques for Community-Building in Web-Based Learning Environments. *Journal of Computing in Higher Education*.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.

- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Soekartawi, S. (2003). Prinsip Dasar E-Learning: Teori dan Aplikasinya di Indonesia. *Jurnal Teknodik*, 12.
- Sudjana, N. & R. A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sungkur, R. K., Panchoo, A., & Bhoyroo, N. K. (2016). Augmented reality, the future of contextual mobile learning. *Interactive Technology and Smart Education*, 13(2), 123–146.
- Sunwinarti & Suwito, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar-Dasar Mesin Kelas X di SMK Negeri 3 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 4(3), 21–27.
- Suparman, A. (2004). Universitas Terbuka Menuju Pusat Unggulan. In *Effendi Wahyono dkk (Ed.). 20 Tahun Universitas Terbuka: Dulu, Kini, dan Esok*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- We Are Social & Hootsuite, & kepios. (2022). *Digital 2022 Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia?msclkid=54849450ac3011eca46cf06ec644a888>.