

PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI WEBSITE DALAM MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SMK ASGA MANDIRI MEDAN

¹Faizin Ridho, Saiful Amir

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara. Jl. H. A. Manaf Lubis No.2 Gaperta Ujung, Medan Helevetia, E-mail: faiz.3128@gmail.com

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara. Jl. H. A. Manaf Lubis No.2 Gaperta Ujung, Medan Helevetia, E-mail: amirsaiiful357@gmail.com

Abstrak: Di Era teknologi 4.0 dimana informasi dan komunikasi menjadi kebutuhan penting bagi peradaban manusia khususnya di bidang pendidikan. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan karakter siswa. Sikap dan karakter siswa dapat dibantu salah satunya dengan pendidikan kewarganegaraan. Kehadiran internet mampu memberikan informasi yang lebih mudah dan cepat. Bukan hanya sangat bermanfaat namun disisi lain penyebaran informasi palsu juga sangat berbahaya yang dapat menimbulkan masalah sosial. Di era internet website berperan penting dalam menyebarkan informasi. Di bidang pendidikan kehadiran website diharapkan membantu meningkatkan minat dan bakat siswa di bidang kewarganegaraan. Tujuan Penelitian ini adalah mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis website melalui serangkaian analisis dan pengujian. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang membandingkan dua data yaitu variable pretest (X) dan variable Y (posttest), responden diberikan pretest dan posttest hasil belajar untuk mengetahui kemampuan kognitif awal para siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan. Berdasarkan hasil analisa dan pengujian model pembelajaran yang dilakukan menyatakan model pembelajaran normal rata-rata presentasi kemampuan belajar siswa yaitu dibawah 70%. Sedangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis website menyatakan bahwa terjadi peningkatan kemampuan belajar dengan rata-rata diatas 80%.

Kata-kata kunci: Kewarganegaraan, PPKn, Website, Internet

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 informasi dan komunikasi menjadi kebutuhan utama dalam segala aktifitas kehidupan manusia termasuk dalam pendidikan. Media internet merupakan bagian dari perkembangan teknologi ini, dan memiliki peran penting di dibidang informasi dan komunikasi (Pribadi, 2017). Media internet satu sisi membawa manfaat bagi kehidupan manusia dan di sisi lain internet juga memiliki pengaruh negatif. Misalnya penyebaran informasi palsu (Hoax) yang justru dapat menimbulkan gejolak sosial di masyarakat. Di samping itu, mewabahnya Virus Covid 19 ke berbagai Negara telah

membawa dampak serius terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk sikap dan karakter siswa oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilakukan oleh sekolah sebagai salah satu upaya meminimalisir penyebaran virus Covid 19.

Pembelajaran jarak jauh merupakan alternative yang harus dilakukan pada masa pandemic Covid-19 saat ini, sebagai metode pembelajaran diterapkan untuk tercapainya proses pembelajaran. Disamping itu, sistem pembelajaran jarak jauh terkadang membuat siswa merasa jenuh dan mengalihkan

perhatiannya ke media social (Yaumi, 2018). Secara umum media social merupakan media yang paling sering dikunjungi oleh siswa untuk mendapatkan informasi (Andhini, 2017).

Perlu ada upaya untuk mengatasi hal tersebut, untuk meningkatkan semangat dan antusiasme terhadap pembelajaran. Bukan hanya guru sebagai fasilitator dalam memberikan materi namun juga siswa perlu adanya perubahan pada diri dan lingkungan sekolah, salah satunya untuk meningkatkan semangat dan antusiasme pembelajaran melalui penggunaan Internet (Agus, 2014).

Saat ini cukup banyak siswa yang lebih tertarik mencari informasi dari internet di-bandingkan media lainnya. Begitu pun informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran yang terbatas di sekolah menjadikan siswa lebih tertarik memanfaatkan internet sebagai sumber belajar (Rahman et al., 2016). Pembelajaran berbasis web ini mulai berkembang belakangan semenjak pemerintah menerapkan pembatasan social dan pembelajaran belajar serta berkerja dari rumah sebagai upaya pemutusan mata rantai penyebaran virus Covid 19.

Website sendiri diartikan kumpulan halaman yang menampilkan informasi yang berjalan dengan jaringan komputer berupa data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-

masing dihubungkan antar halaman (*hyperlink*) (Nurmi, 2015). Pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet tanpa ada batasan ruang dan waktu. Media tersebut bukan sekedar meletakkan materi pada web kemudian dapat diakses melalui komputer atau *smartphone*, dan web tidak semata-mata digunakan untuk alternatif pengganti kertas untuk menyimpan dokumen atau informasi. Setidaknya terdapat beberapa kelemahan dan kelebihan pembelajaran secara online, misalnya menabuh wawasan siswa menjadi lebih luas, ini disebabkan arus informasi dapat seketika diketahui melalui akses website. Sedangkan kekurangan yang lain adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan berbeda dan terkadang juga siswa kurang bersemangat jika materi yang disajikan sulit untuk dimengerti. Hal ini sangat jauh berbeda ketika proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka, sebab guru akan berupaya maksimal dalam menyapaikan materi agar mudah dipahami.

Terdapat beberapa penelitian yang berhubungan dengan pemanfaatan website sebagai media pembelajaran diantaranya diungkapkan oleh Risa Mufliharsi dan Eva Nurul Candra, bahwa para pelajar menjadi aktif secara mandiri untuk mencari elemen-elemen pertanyaan dan cerita yang diberi sebelumnya dan mampu meningkatkan daya eksplorasi dalam proses belajar mengajar (Risa Mufliharsi, 2020). Sedangkan Islamiyah dan Mufidatul bahwa hasil belajar siswa pada pokok bahasan rangkaian listrik menggunakan

pembelajaran yang me-manfaatkan *e-learning* tidak lebih baik di-bandingkan dengan yang menggunakan metode konvensional (Islamiyah & Widayanti, 2016).

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan pemanfaatan system informasi pembelajaran berbasis website pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas XII SMK Asga Mandiri Medan. Tujuan penelitian adalah mengetahui efektifitas pemanfaatan pembelajaran berbasis website melalui serangkaian analisis dan pengujian.

METODE

2.1 Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang membandingkan dua data yaitu variable free test (X) dan variable Y (posttest) (Priyono, 2008), responden diberikan pretest dan posttes hasil belajar untuk mengetahui kemampuan kognitif awal para siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan. Adapun lokasi dari penelitian ini adalah SMK Swasta ASGA Mandiri Medan yang terletak di Jl. Karya Jasa No 54 Medan. Proses pelaksanaan penelitian dilakukan selama 6 bulan mulai dari tahap perencanaan, pengumpulan sumber data, pengolahan data hingga pada tahap kesimpulan. Adapun sampel yang dijadikan penelitian sebanyak 30 orang siswa dari jumlah total keseluruhan siswa 118 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner terhadap siswa kelas XII TKJ Asga Mandiri. Selain itu juga

pengumpulan data dilakukan dengan melalui wawancara, ini bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung pada objek penelitian guna mendukung data penelitian.

Tahapan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis website dilakukan dengan memberikan kuisisioner kepada siswa guna mendapatkan tanggapan variatif dari masing-masing siswa. Adapun rancangan Kuisisioner yang dibuat dapat dilihat pada Tabel 1. dan Tabel 2.

Tabel 1. Kuisisioner Siswa Terhadap Metode Konvensional

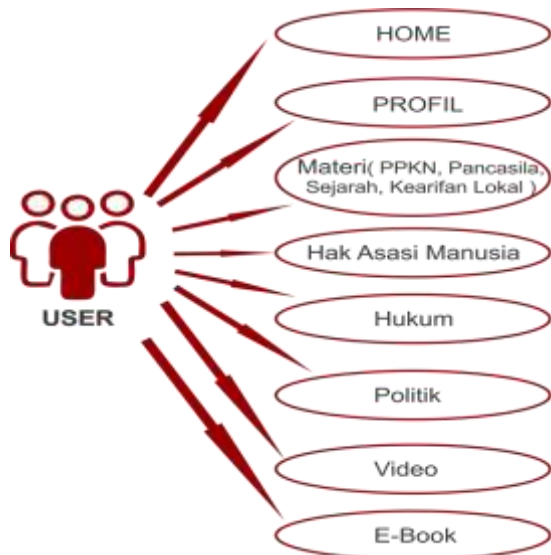
Kuisisioner Siswa Terhadap Metode Konvensional	JAWABAN				
	SS	S	NI	TS	STS
1. Apakah Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menyengkan					
2. Proses pembelajaran PPKn saat ini membantu meningkatkan minat belajar					
3. Guru PPKn saat ini menggunakan media pembelajaran interaktif					
4. Pelajaran PPKn pada materi pada saat ini meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan.					
5. Media pembelajaran yang ada saat ini memudahkan siswa dalam memahami materi materi PPKn.					
6. Media Pembelajaran saat ini bersifat fleksibel					
7. Guru PPKn saat ini menggunakan alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar					
8. Menurut anda pembelajaran PPKn saat ini tidak membosankan					
9. Model pembelajaran yang saat ini digunakan cukup bervariasi					
10. Media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku saat ini meningkatkan prestasi belajar					

Tabel 2. Kuisisioner Siswa Terhadap Metode Pembelajaran Berbasis Website

Kuisisioner Siswa Terhadap Pembelajaran Berbasis Website	JAWABAN				
	SS	S	NI	TS	STS
1. Apakah Kehadiran website PPKn Menyengkan					
2. Apakah Kehadiran website PPKn meningkatkan minat belajar					
3. Apakah kehadiran website PPKn bersifat interaktif					
4. Pelajaran PPKn pada materi pada saat ini tidak membosankan.					
5. Apakah Kehadiran Website PPKn dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan					
6. Apakah kehadiran website PPKn efektif untuk dilakukan dalam pembelajaran					
7. Apakah Kehadiran Website PPKn Efektif Sebagai Alat Peraga dalam Pembelajaran					
8. Apakah Kehadiran website PPKn menjadikan saya menjadi karakter yang lebih baik dari sebelumnya					
9. Apakah Kehadiran website PPKn menjadikan pembelajaran menjadi bervariasi					
10. Apakah Kehadiran Website PPKn membantu anda dalam meningkatkan prestasi belajar					

2.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan diagram *use case* yaitu dengan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*). Menentukan kandidat aktor merupakan tahapan yang harus dilakukan pada diagram *use case*. *Requirement* digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan *use case* dalam perancangan aplikasi media pembelajaran berbasis website pada bidang studi kewarganegaraan. Perancangan *use case* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. *Use Case* Diagram Aplikasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil yang dicapai pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis website untuk sekolah menengah kejuruan Asga Mandiri Medan. Hasil yang didapat yaitu : Home, Berfungsi untuk menampilkan semua informasi terbaru yang ada pada website, Profil, Berisi tentang informasi visi, misi dan tujuan diciptakannya aplikasi, Materi, berisi tentang materi yang diajarkan kepada siswa diantaranya materi ppkn, pancasila, sejarah dan kearifan lokal. Hak Asasi Manusia (HAM), berisi tentang

materi dan informasi yang berkaitan dengan HAM. Politik, berfungsi untuk menampilkan materi dan informasi yang berkaitan dengan politik, Video, berfungsi untuk menampilkan materi dengan format video. Adapun contoh halaman website ditampilkan pada Gambar 2. berikut.



Gambar 2. Tampilan Website

3.1 Analisis

Analisis dilakukan dengan melakukan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis website untuk SMK Asga Mandiri Medan yang telah dilakukan pengujian dengan memperoleh rekapitulasi dan analisa hasil latihan siswa sehingga dapat dilihat manfaat dari media pembelajaran berbasis website yaitu dengan meningkatnya pemahaman siswa.

Sedangkan, untuk melihat tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis website ini yaitu dengan membagikan kuisioner kepada siswa kelas X yang berjumlah 30 Siswa yang sebelumnya telah dirancang sebelum dan sesudah memanfaatkan media pembelajaran berbasis website.

Penilaian Juga dilakukan oleh 5 orang guru dalam melakukan pengujian media pembelajaran berbasis website sebagai

penilaian pendukung untuk melihat kualitas aplikasi sebelum dan sesudah diujikan.

Hasil penilaian disajikan pada Tabel 3

GURU	Pernyataan										Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3,8
2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3,7
3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3,8
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Penilaian dilakukan oleh 2 guru yang mengajar bidang studi kemudian 3 guru yang mengajar diluar bidang studi. Berdasarkan penilaian yang dilakukan disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website ini baik dan layak untuk diuji.

3.2.1 Penilaian Siswa

Penilaian siswa merupakan bagian utama dalam penilaian yang meliputi kelengkapan isi, kualitas aplikasi, tampilan aplikasi serta dari keseluruhan aspek sistem. Penilaian dilakukan dengan perwakilan dari 10 siswa TKJ dan 10 Siswa Multimedia dengan total responden sebanyak 20 siswa. Kuisiener dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian dari responden terhadap media pembelajaran kewarganegaraan berbasis website yang diterapkan.

Model kuisiener yang diterapkan yaitu pembelajaran model konvensional (Tanpa Sistem) dengan media pembelajaran berbasis website. Hal ini dilakukan untuk mengukur kemampuan dan keberhasilan aplikasi terhadap pembelajaran berbasis website. Jawaban yang diberikan siswa pada kuisiener tersebut dibuat dalam bentuk sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju

(TS), dan sangat tidak setuju (STS). Untuk menghitung presentase siswa dilakukan dengan menggunakan rumus persamaan 1 sebagai berikut :

$$= p \left[\frac{Skor(s)}{Smax} \right] \times 100\% \quad (1)$$

Presentase dilakukan dengan menghitung :

- Skor tertinggi (SMax) = 5 x n = 5n (SS)
- Skor terendah (SMin) = 1 x n = n (STS)
- n = total responden
- Skor(S) = Σ (Jumlah Responden Pemilih Jawaban x Bobot Jawaban)

3.2.2 Hasil Kuisiener

Hasil Perhitungan Presentase kuisiener disajikan pada Tabel 3. berikut berdasarkan model pembelajaran konvensional dan Tabel 4. Berdasarkan model pembelajaran berbasis website yang dilaksanakan di SMK Asga Mandiri Medan :

Tabel 3. Rekapitulasi Kuisiener Terhadap Model Pembelajaran Konvensional

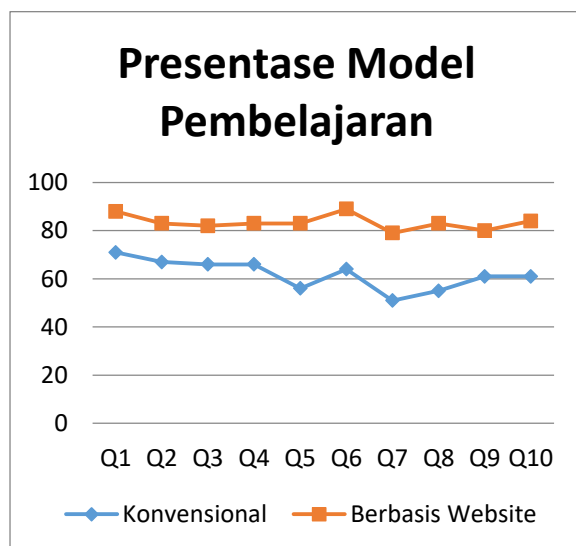
NO	Pertanyaan	JAWABAN					Total SKOR	Presentase
		SS	S	N	TS	STS		
1	Pertanyaan 1	15	28	24	4	0	71	71,00%
2	Pertanyaan 2	5	20	42	0	0	67	67,00%
3	Pertanyaan 3	10	12	42	2	0	66	66,00%
4	Pertanyaan 4	10	12	42	2	0	66	66,00%
5	Pertanyaan 5	5	8	27	16	0	56	56,00%
6	Pertanyaan 6	5	16	39	4	0	64	64,00%
7	Pertanyaan 7	0	0	33	18	0	51	51,00%
8	Pertanyaan 8	5	4	30	16	0	55	55,00%
9	Pertanyaan 9	5	8	48	0	1	61	61,00%
10	Pertanyaan 10	5	12	42	2	1	61	61,00%

Tabel 4. Rekapitulasi Kuisiener Terhadap Model Pembelajaran Berbasis Website

NO	Pertanyaan	JAWABAN					Total SKOR	Presentase
		SS	S	NI	TS	STS		
	Bobot	5	4	3	2	1		
1	Pertanyaan 1	45	40	3	0	0	88	88.00%
2	Pertanyaan 2	20	60	3	0	0	83	83.00%
3	Pertanyaan 3	25	48	9	0	0	82	82.00%
4	Pertanyaan 4	20	60	3	0	0	83	83.00%
5	Pertanyaan 5	15	68	0	0	0	83	83.00%
6	Pertanyaan 6	45	44	0	0	0	89	89.00%
7	Pertanyaan 7	15	52	12	0	0	79	79.00%
8	Pertanyaan 8	20	60	3	0	0	83	83.00%
9	Pertanyaan 9	10	64	6	0	0	80	80.00%
10	Pertanyaan 10	30	48	6	0	0	84	84.00%

Berdasarkan rekapitulasi kuisioner yang dilakukan dengan model konvensional dan model pembelajaran berbasis website didapat perbandingan presentase yang disikan pada gambar 3. Berikut.

Gambar 3. Presentase Perbandingan
Rekapitulasi Kuisioner



Berdasarkan hasil yang telah dilakukan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis website dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum aplikasi ini dapat diterima oleh siswa dengan jawaban yang sangat memuaskan melalui indikasi rata-rata presentasi diatas 80% pada komponen pertanyaan 1 sampai pertanyaan ke-10. Sedangkan penggunaan media pembelajaran

konvensional presentasi rata-rata dibawah 70%.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan website sebagai media pembelajaran berdampak positif terhadap siswa. Peningkatan prestasi siswa terlihat signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kelebihan dari pembelajaran berbasis website yaitu siswa juga disugukan dengan informasi terbaru yang berkaitan dengan kewarganegaraan. Kehadiran website juga membantu meningkatkan kemampuan menulis dan membaca bukan hanya bagi siswa namun juga bagi pengajar. Kehadiran website juga mempermudah pengajar untuk menyediakan bahan ajar yang telah dibuat dan tersimpan di database.

SARAN

Berdasarkan hasil kajian diatas peneliti memberikan saran sebagai berikut :

- Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pemanfaatan media website sebagai media pembelajaran hendaknya didukung dengan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai, selain itu juga, kemauan dan kemauan siswa untuk mengkesplorasi informasi lebih luas.
- Dimasa Pandemi Virus Corona ini, pembelajaran jarak jauh merupakan salah solusi alternatif dalam proses pembelajaran khususnya penggunaan

media website kewarganegaraan, hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan membentuk karakter siswa melalui penyajian informasi-informasi yang aktual.

- c. Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan landasan awal dan informasi terkait pemanfaatan media website dan membuka ruang bagi peneliti lain untuk menganalisis lebih jauh perihal pemanfaatan sistem informasi berbasis website dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati dan rasa bangga saya menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang tulus kepada Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia yang telah memberikan dana bagi Peneliti untuk melaksanakan penelitian ini. Terimakasih juga disampaikan kepada Lembaga Layanan Dikti Wilayah I dan LP2M Universitas Nahdlatul Ulama Sumatera Utara yang telah memfasilitasi tim pelaksana dalam melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Pribadi, Benny A. 2017. Media & Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Yaumi, Muhammad, 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group

Meidiyansyah, Wahyu & Agus, A. (2014). Pemanfaatan Internet Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Siswa Kelas VIII-5 Di SMP Negeri 13 Makassar. Jurnal Tomalebbi. Volume 1, Nomor 1, Maret 2014. tersedia di: <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/1628>

Rahman,S. Munawar, W & Berman,Ega.(2014, Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di SMK. *Jurnal of Mechanical Engineering Education*, Vol.1, No.1, Juni 2014. Tersedia di <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/issue/view/486>.

Rahman, Syaiful; Munawar W, Wahid dan Ega Berman, 2014. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Proses Pembelajaran Produktif Di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol.1, No.1, Juni 2014. Tersedia di: <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/3746>

Nurmi, 2015. Membangun Website Sistem Informasi Dinas Pariwisata. Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan Informatika. Vol 1, No 2 (2015) tersedia di <http://ejournal.stkip-pgri->

- sumbar.ac.id/index.php/eDikInformatika/article/view/1418
- Mufliharsi1 dan Candra, Eva, 2020 Pemanfaatan Website Sebagai Media Pembelajaran Membaca Pada Lifeskill Storytelling, Jurnal Pengabd. Masy. Ilmu Kegur. dan Pendidikan *TRILOGI*, vol. 3, no. 1, pp. 32–38, 2020. Tersedia di:
<http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/jpmikp/article/view/608>.
- Islamiyah, Mufidatul dan Widayant, Lilis.2016. Efektifitas Pemanfaatan E-Learning Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa STMIK Asia Malang Pada Mata Kuliah Fisika Dasar.Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia. Vol 10 No 1 (2016): Volume 10 Nomor 1 (8) Tersedia di:
<https://jurnal.stmikasia.ac.id/index.php/jitika/article/view/73>
- Priyono, 2008. Metode Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Zifatama Publishing