



## Pengembangan *Ecolearn* (*Economic Learning*) sebagai sumber belajar berbasis situs pada pembelajaran ekonomi

Ainun Diesta Fidinnia, Ni'matul Istiqomah\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: [nimatul.istiqomah.fe@um.ac.id](mailto:nimatul.istiqomah.fe@um.ac.id)

Paper received: 4-4-2022; revised: 18-4-2022; accepted: 26-4-2022

### Abstract

Economic learning that adapts to technological advances and is packaged as digital media needs to be applied to today's learning systems to make it easier, practical and flexible. That is how students need *ecolearn* as a medium as well as an innovative learning resource. Economics learning applied in SMA Lab UM has not been varied and tends to be conventional, so students have difficulty understanding the material. Students need learning resources that are much more adaptive to technological advances. Students need *ecolearn* as a learning resource. The purpose of this research is to produce site-based learning resources for Economics subjects at SMA Laboratorium UM Malang and to test the feasibility of site-based learning resources according to media experts and material experts. Based on validation from material experts, this media has a score of 80.5%. This media has a validation score of 98.66% with very valid criteria or very feasible to use. By the score, this media is classified as a very valid or very feasible criteria. Then, *ecolearn* was tested to SMA Lab UM to get responses from students. Based on student responses as users, this media gets a score of 86.58% and classified as a very valid or very feasible criteria. Therefore, based on the results of validation and exposure to user responses, *ecolearn* is feasible to be used in learning Economics in schools. *Ecolearn* media can also be used as a complement in distance learning. Teachers and students are very interested in *ecolearn* as site-based learning media because this media can increase students' motivation to learn and students' sense of curiosity towards learning economics.

**Keywords:** *ecolearn*; learning media; learning resources

### Abstrak

Pembelajaran ekonomi yang beradaptasi dengan kemajuan teknologi perlu diterapkan pada sistematisasi pembelajaran masa kini agar lebih mudah, praktis dan fleksibel, sehingga perlu dikemas dalam bentuk media digital yang lebih inovatif. Pembelajaran Ekonomi yang diterapkan di SMA Lab UM belum bervariasi dan cenderung konvensional, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Siswa memerlukan sumber belajar yang jauh lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi. Siswa memerlukan *ecolearn* sebagai sumber belajar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sumber belajar berbasis situs pada mata pelajaran Ekonomi SMA Laboratorium UM Malang dan menguji kelayakan sumber belajar berbasis situs menurut ahli media dan ahli materi. Berdasarkan validasi dari ahli materi, media ini memiliki skor 80.5% dengan kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan. Selanjutnya media ini memiliki nilai skor validasi sebesar 98.66% dengan kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan. Selanjutnya, *ecolearn* diujicobakan ke SMA Lab UM untuk mendapatkan respon dari siswa. Berdasarkan respon siswa sebagai pengguna, media ini mendapatkan skor 86.58% dengan kriteria sangat valid atau sangat layak digunakan. Maka, berdasarkan hasil validasi dan paparan respon pengguna, *ecolearn* layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di sekolah. Media *ecolearn* juga dapat digunakan sebagai komplementer dalam pembelajaran ekonomi. Guru dan siswa sangat tertarik dengan adanya sumber belajar *ecolearn* yang berbasis situs karena meningkatkan motivasi belajar dan rasa keingintahuan siswa terhadap pembelajaran ekonomi.

**Kata kunci:** *ecolearn*; media pembelajaran; sumber pembelajaran

## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal penting dalam kemajuan suatu bangsa. (Autoridad Nacional del Servicio Civil, 2021) Pendidikan telah dipandang sebagai investasi jangka panjang karena luarannya dapat digunakan untuk menunjang kehidupan di masa mendatang. (Mahendrawan & Rahayu, 2020). Hal ini telah sesuai dengan lahirnya Undang-undang SISDIKNAS yang merupakan wujud dari sebuah tekad dalam melakukan reformasi pendidikan yang setelah cukup lama berhenti dan tidak mampu menjawab tuntutan perkembangan di era digital. Dalam sistem pendidikan nasional tersebut, juga telah dipaparkan mengenai jenjang pendidikan mulai dari jenjang yang paling dasar, menengah hingga atas dan kejuruan atau lembaga lain yang sederajat. Sebagai salah satu bagian dari sub-sistem pendidikan nasional, Sekolah Menengah Atas turut memegang peranan yang cukup penting dalam memberikan ilmu pengetahuan, mengasah keterampilan dan terus memperbaiki sikap bagi peserta didik agar diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. (Hendayani, 2019)

Satu hal menarik di dunia pendidikan yang kian berkembang ialah pemanfaatan teknologi salah satunya penggunaan media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Media digunakan sebagai perantara untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. (Mardiyana & Setyowati, 2017). Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjadikan siswa aktif belajar dan antusias pada proses pembelajaran. Media tersebut juga diupayakan mampu membuat siswa tidak bosan mengikuti proses pembelajaran, dalam hal ini media belajar harus dibuat interaktif dan menarik. (Arywiantari et al., 2015) Ilmu pengetahuan serta keterampilan dapat diterima dan tersampaikan kepada peserta didik dengan baik apabila pembelajaran berjalan dengan efektif. Setyosari (2014) dalam penelitiannya menemukan hasil yaitu model pembelajaran dikatakan efektif apabila terdiri dari empat hal, yaitu tingkat pembelajaran yang memadai, waktu, ganjaran, dan kualitas pembelajaran. Menurut Fachri (2020) suatu pembelajaran dapat dikatakan berkualitas jika tujuan dalam pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan baik serta dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Efendi (2021) menemukan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran berkualitas diantaranya siswa, guru, sekolah, orangtua, dan masyarakat. Dalam hal pendidikan di sekolah, guru memiliki peran vital, di mana guru harus mampu dan terampil dalam menyusun rancangan serta menerapkan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik, minat, dan bakat siswanya (Aryana, 2020).

Siswa yang belajar sesuai bakat, minat, dan karakteristiknya akan mencapai keberhasilan yang lebih besar. Didukung oleh hasil penelitian Hasanah dan Sobandi (2016) minat belajar yang dimiliki siswa sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajarannya. Didukung dengan penelitian, Putri dan Isnani (2015) yang menyatakan bahwasannya minat memiliki dominasi yang tinggi terhadap hasil belajar, di mana minat siswa dalam belajar juga memiliki pengaruh yang besar terhadap pencapaian hasil belajar. Hal tersebut dikarenakan siswa lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahannya secara psikologis dengan bantuan guru yang berhasil mengondisikan kegiatan pembelajaran menjadi nyaman dan kondusif (Marbun, 2018). Keterampilan guru dalam mengondisikan kegiatan pembelajaran harus sejalan dengan perkembangan zaman, seperti perkembangan era digital abad XXI ini. Ilmu pengetahuan dan teknologi kini kian mengalami perkembangan semakin pesat dan canggih, sehingga secara otomatis akan memberikan pengaruh pada bidang pendidikan. Cann (2016) menyatakan bahwa guru harus memiliki keterampilan berkolaborasi, berpikir kritis, komunikatif, serta kreatif di abad 21 atau digitalisasi ini. Peran guru tetap tidak tergantikan oleh kemajuan teknologi. Sebagaimana penelitian Lubis (2019) membuktikan bahwa peran

guru tidak bisa digantikan sepenuhnya oleh teknologi secanggih apapun, yaitu dalam hal pemberian inspirasi kepada siswa, teladan dalam tindakan guru, serta karakter atau sikap guru. Dengan demikian, di bidang pendidikan, teknologi diperlukan sebagai sarana pembelajaran (Purba et al., 2020).

Sarana pelengkap pembelajaran sangat bermanfaat sebagai perantara antara pengirim dan penerima pesan, dalam hal ini diibaratkan antara guru dan siswa. (Nurin, 2017) Media dan sumber pembelajaran digunakan oleh guru untuk sebagai sarana dalam menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran agar diterima dan dipahami oleh siswa. Tujuannya untuk menghindari adanya kegagalan dalam sebuah komunikasi. Purba et al., (2020) mendeskripsikan manfaat media sebagai alat untuk memperjelas dan menghubungkan konsepsi, apresiasi, dan pemahaman siswa dengan tepat, serta membuat aktivitas pembelajaran lebih signifikan, aktif, aktual, dan siswa lebih termotivasi. Hal tersebut sejalan dengan Putri (2017) yang menemukan bahwa media pembelajaran dinilai relevan terhadap motivasi belajar siswa. Siswa akan banyak mengeksplor setiap subbab pelajaran jika disajikan dengan hal-hal yang menarik dan berbeda. Melalui media belajar yang dimanfaatkan sekaligus sebagai sumber belajar, maka siswa diharapkan bisa mengekspresikan antusias belajarnya.

Sumber belajar yang digunakan oleh guru harus memuat informasi dan pengetahuan yang berasal dari sebuah sumber belajar yang releva. (Wati, 2015) Media pembelajaran disusun dengan memadukan berbagai sumber belajar sehingga siswa lebih praktis dan dimudahkan dalam belajar. Ketika siswa merasa lebih mudah dan praktis dalam belajar, maka hasil belajar siswa juga turut meningkat. Artinya, penggunaan media belajar yang tepat juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pentingnya media pembelajaran bagi guru adalah dapat merangsang pikiran siswa agar mempunyai sikap kritis, berani menyampaikan pendapat sehingga terjadi proses komunikasi dua arah sesuai dengan tujuan yang telah dirancang sebelum mengembangkan sebuah produk.

Berdasarkan observasi lapangan peneliti terhadap pelajaran Ekonomi di SMA Laboratorium UM, pembelajaran ekonomi yang diterapkan belum bervariasi. Saat ini, media belajar yang kerap digunakan oleh guru adalah buku saat sekolah tatap muka dan buku dengan bantuan media *powerpoint* (PPT) saat sekolah jarak jauh. Pengaruhnya dapat dilihat dari hasil ulangan harian maupun PTS dan PAS di mana terdapat beberapa siswa dengan nilai dibawah minimum penilaian. Artinya, tujuan pembelajaran yang diharapkan belum sepenuhnya tercapai. Berdasarkan observasi awal melalui wawancara terhadap guru dan siswa, diketahui bahwa media dan sumber belajar yang digunakan saat ini cenderung membuat siswa lebih cepat jenuh dan bosan saat belajar. Bahkan, media tersebut juga menyebabkan siswa salah penafsiran antara hal yang disampaikan guru dengan yang diterima oleh siswa. Mata pelajaran ekonomi yang disajikan secara inovatif dan bervariasi akan membuat siswa jauh lebih mudah menerima pelajaran dan lebih mudah untuk mengakses pengetahuan. (Ri et al., 2015)

Penulis mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa sumber belajar yang praktis serta efektif pada mata pelajaran Ekonomi agar diterima dengan baik oleh siswa, guru dan *stakeholder* yang turut berkontribusi aktif dalam proses pengembangannya. Adapun manfaat dari sumber belajar yang telah dirancang di antaranya yaitu, dapat mempermudah penyampaian materi, menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan melalui variasi-variasi barunya, serta membuat siswa nampak antusias selama proses belajar. (Jamil, 2019) Sumber belajar yang sedang dikembangkan ini berbasis situs berbantuan fitur

dari *google* yang berfokus pada Mata Pelajaran Ekonomi yaitu *Ecolearn*. Siswa memerlukan *ecolearn* sebagai sumber belajar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sumber belajar berbasis situs pada mata pelajaran Ekonomi SMA Laboratorium UM Malang dan menguji kelayakan sumber belajar berbasis situs menurut ahli media dan ahli materi.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (RnD)* dalam prosesnya. Penelitian pengembangan (*RnD*) bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk sekaligus untuk mengetahui keefektifan produk tersebut melalui pengujian. Penelitian ini mengadopsi penelitian Borg dan Gall. (Sugiyono, 2019). Beberapa modifikasi telah disesuaikan dengan kondisi peneliti (atas dasar kebutuhan di lapangan, keadaan yang sebenarnya terjadi, dan hal-hal lain) yang dijelaskan melalui skema sebagai berikut.



**Gambar 1. Desain Penelitian Pengembangan Peneliti**

Sumber: Adaptasi dari Borg dan Gall

Tidak semua tahapan penelitian yang merujuk pada Borg dan Gall harus dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan suatu produk. (Pangestu & Wafa, 2018) Sehingga adapun paparan dari masing-masing proses akan dijelaskan sebagai berikut

### 2.1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Di tahap ini, diawali dengan penyelidikan dan pengumpulan informasi-informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan produk. Langkah ini bertujuan untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas serta mengamati sarana prasarana yang mendukung untuk pengembangan produk. Pengumpulan informasi awal ini merupakan salah satu analisis kebutuhan guna mengidentifikasi mata pelajaran yang akan dikembangkan dan dikemas pada sebuah media. Kegiatan ini dilakukan dengan observasi dan wawancara di SMA Laboratorium UM.

### 2.2. Perencanaan Produk

Tahap perencanaan produk, maka peneliti melakukan penyusunan rencana penelitian dengan menetapkan tujuan, menentukan urutan pembelajaran, memperbaiki desain dan tata letak, memperhatikan tipografi dan melakukan uji coba skala kecil.

### **2.3. Pengembangan Draf Produk**

Media pembelajaran dapat disiapkan dengan menyediakan sumber belajar yang nantinya akan dikemas secara inovatif dalam produk. Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran yang berfungsi sekaligus sebagai sumber belajar dengan berbasis situs dan kemudahan dalam mengakses baik bagi guru maupun siswa. Oleh karena itu, memerlukan referensi dari buku maupun sumber lain yang digunakan sebagai pelengkap media belajar.

### **2.4. Validasi Produk**

Pada tahapan ini, validasi produk membutuhkan tenaga ahli yang berpengalaman dibidangnya untuk melakukan validasi terhadap produk media yang sedang dikembangkan. Ahli yang diperlukan dalam tahapan ini merupakan ahli media untuk memberikan masukan dan saran terkait dengan media dan juga ahli materi yang berfokus pada materi yang terkandung di dalam isi produk.

### **2.5. Revisi Produk**

Tahap revisi produk ini bertujuan untuk memperbaiki media pembelajaran termasuk hasil dari validasi ahli materi dan ahli media. Segala jenis pembenaran, masukan dan saran nantinya akan diperbaiki pada bagian revisi produk.

### **2.6. Uji Coba Lapangan**

Setelah melalui tahapan revisi pada produk, selanjutnya terjun langsung untuk uji coba lapangan ke sekolah yang dituju. Kegiatan dilaksanakan dengan menerapkan produk kepada pengguna dan meminta kritik maupun komentar sebagai bahan perbaikan pada penyempurnaan produk akhir.

### **2.7. Penyempurnaan Produk Akhir**

Penyempurnaan produk akhir ini nantinya akan disempurnakan untuk siap diluncurkan dan dilakukan diseminasi produk bersama pihak sekolah yang terkait.

### **2.8. Diseminasi Produk**

Pada proses ini, peneliti akan melakukan diseminasi produk pada sekolah yang dituju terkait dengan hasil penyempurnaan produk akhir yaitu berupa media yang siap digunakan dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Penelitian ini memerlukan beberapa subjek untuk memperoleh sumber data diantaranya adalah subjek penelitian terdiri dari 1) siswa kelas X hingga XII Lintas Minat/ Limin Ekonomi SMA Laboratorium UM Malang masing-masing angkatan terdiri dari satu kelas, 2) Bapak/Ibu Guru pengampu mata pelajaran Ekonomi di SMA Laboratorium UM Malang, 3) Bapak/Ibu validator ahli media dan ahli materi. Data-data tersebut dikumpulkan menggunakan instrumen angket. Selanjutnya, dari data-data yang telah masuk tersebut dianalisis secara deskriptif. Secara lebih detail, data yang digunakan merupakan jenis data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif tersaji berupa kritik/komentar dan saran dari hasil validasi ahli media maupun ahli materi dan subjek uji coba yaitu siswa. Selain itu,

hasil dari data kualitatif dapat dijadikan sebagai bahan untuk mempertimbangkan perbaikan media pembelajaran/produk agar lebih baik kedepannya. Data ini diolah menjadi redaksi yang tepat dan mudah dipahami. Sedangkan pengambilan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis situs melalui angket validasi ahli media, materi dan subjek uji lapangan. Angket validasi ahli media, ahli materi dan uji coba lapangan menggunakan acuan perhitungan skala Likert berupa angka 5,4,3,2,1 dengan keterangan semakin tinggi angka maka semakin baik dan sebaliknya. Hasil dari angket tersebut diolah berupa presentase yang akan dikelola menjadi redaksi dalam kalimat kualitatif, yang mana hasil tersebut dapat digunakan untuk menilai kelayakan terhadap media belajar yang dikembangkan peneliti.

Untuk mendapatkan hasil interpretasi pada sebuah data yang kita peroleh melalui penyebaran angket validasi, maka menentukan kesimpulan pada media yang dibuat layak guna atau tidak. Sehingga ditetapkan kriteria berdasarkan paparan tabel melalui perhitungan interval. (Pangestu & Wafa, 2018). Rumus untuk menghitung interval atau jaraknya adalah dengan membagi skala 100% dengan jumlah skor (likert), maka diperoleh interval dari terendah 0% hingga yang tertinggi 100%, diperoleh hasil interval yaitu 20 (19,99%). Berikut merupakan kriteria interpretasi skor berdasarkan selisih interval.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian**

Kriteria Validitas	Kriteria Penilaian
80% - 100,00%	Sangat Valid (media sangat layak digunakan)
60 % - 79,99%	Valid (media layak digunakan)
40% - 59,99%	Cukup Valid (media layak digunakan dengan revisi)
20% - 39,99%	Tidak Valid (tidak layak digunakan)
0%- 19,99%	Sangat tidak valid (Sangat tidak layak digunakan)

Sumber: Penghitungan Interval (Pangestu & Wafa,2018)

Teknik analisis data dalam pengembangan media belajar *ecolearn* ini menggunakan analisis deskriptif persentase, yang mengubah data kuantitatif berupa satuan angka menjadi persentase untuk kemudian dijelaskan dalam sebuah paparan paragraf yang berkesimpulan. (Jayusman & Shavab, 2020) Analisis kelayakan dalam penelitian pengembangan ini diperoleh dari angket validasi ahli materi, media dan desain pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. (Mulyanti et al., 2020) dengan menggunakan rumus berikut:

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan  
 $V_{ah}$  = Validasi Ahli Media/Materi  
 $T_{se}$  = Total skor empirik yang dicapai (penilaian dari ahli)  
 $T_{sh}$  = Total skor yang diharapkan

**Gambar 2. Rumus menghitung kelayakan dari responden ahli**

Sumber: (Mardiyana & Setyowati, 2017)

Sedangkan untuk menentukan analisis dalam penelitian pengembangan ini, diperoleh data keterlaksanaan pembelajaran berdasarkan observasi lapangan dengan menggunakan media pembelajaran *ecolearn* yang diperoleh dari hasil pengisian angket respon pengguna (siswa) pada tahap uji coba lapangan dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$V_0 = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan  
 $V_0$  = Validasi Observer  
 $T_{se}$  = Total skor empirik yang dicapai (penilaian observer)  
 $T_{sh}$  = Total skor yang diharapkan

**Gambar 3. Rumus menghitung kelayakan dari responden siswa**

Sumber: (Mardiyana & Setyowati, 2017)

Rumus ini nantinya akan dikelola sesuai dengan prosedur penilaian dan dijadikan analisis deskriptif untuk menentukan apakah produk dapat dikatakan valid dan dapat digunakan sesuai dengan penilaian ahli atau masih terdapat catatan lain, sehingga produk masih perlu dikembangkan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

Pelaksanaan penelitian sekaligus pengembangan media belajar “*ecolearn*” pada pembelajaran ekonomi telah dilaksanakan di SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang dengan subjek penelitian siswa kelas X, XI dan XII Lintas Minat Ekonomi berjumlah 95 siswa. Pada penelitian ini, media *ecolearn* telah melalui proses validasi oleh ahli media yang berasal dari Dosen Teknologi Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Malang dan juga ahli media yang berasal dari Dosen Pendidikan Ekonomi (FEB) Universitas Negeri Malang serta penguatan ahli materi oleh Guru Pendidikan Ekonomi SMA Lab UM. Selanjutnya, hasil validasi akan digunakan sebagai bahan perbaikan (Tabel 2 dan 3).

Setelah melewati rangkaian proses validasi ahli materi dan media, *ecolearn* diujicobakan kepada siswa untuk memperoleh respon sebagai pengguna. Berdasarkan hasil ujicoba yang dilaksanakan di kelas X hingga XII Lintas Minat Ekonomi menghasilkan skor rata-rata yang diperoleh sebesar 86.58 dengan kriteria sangat valid dan media sangat layak digunakan (Tabel 4).

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

Aspek	Skor (%)	Kriteria
Rekayasa Materi	100	Sangat Valid
Komunikasi Visual	100	Sangat Valid
Desain Visual (Tata Letak)	93.33	Sangat Valid
Tipografi	100	Sangat Valid
Ilustrasi Media	100	Sangat Valid
Rata-Rata	98.66	Sangat Valid

Sumber: Penelitian, 2022

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Skor (%)	Kriteria
<i>Self-instructional</i> (bahan ajar mandiri)	85	Sangat Valid
<i>Self-contained</i> (keutuhan bahan ajar)	82.5	Sangat Valid
<i>Stand-alone</i> (berdiri sendiri)	75	Sangat Valid
<i>adaptive</i> (mengikuti perkembangan)	80	Sangat Valid
<i>User Friendly</i>	80	Sangat Valid
Rata-Rata	80.5	Sangat Valid

Sumber: Penelitian, 2022

**Tabel 4. Hasil Respon Pengguna/User (Siswa)**

Aspek	Skor (%)	Kriteria
Keterbacaan	85.34	Sangat Valid
Tata Letak	85.52	Sangat Valid
Isi/Materi	87.21	Sangat Valid
Pembelajaran	88.58	Sangat Valid
Rata-Rata	86.58	Sangat Valid

Sumber: Penelitian, 2022

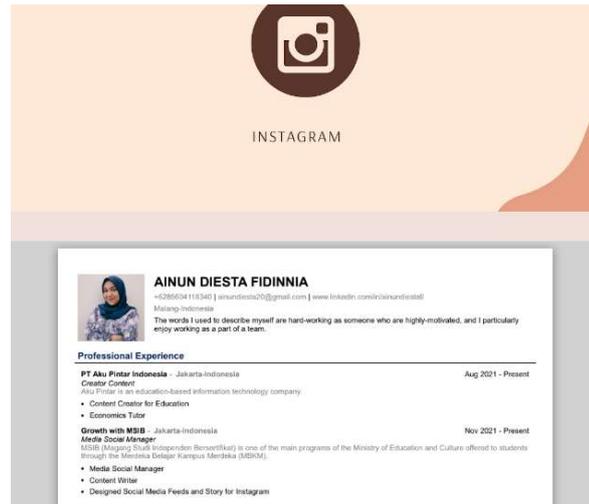
Hasil validasi ahli materi, ahli media dan respon pengguna (siswa) menunjukkan bahwa media *ecolearn* masih memerlukan adanya perbaikan. Perbaikan tersebut berasal dari komentar/saran dan masukan yang disampaikan, antara lain: Melengkapi materi belajar yang ada pada media, memberikan ilustrasi yang lebih banyak pada setiap materi, serta menambahkan video pembelajaran pada media agar lebih menarik dan berfungsi sebagai sumber belajar yang lebih lengkap dan menarik.



**Gambar 4. Tampilan awal situs pembelajaran *ecolearn***

Sumber: Peneliti, 2022

Tampilan awal pada saat membuka situs *ecolearn* adalah ucapan selamat datang dan tombol profil untuk menunjukkan profil pengembang sekaligus akun media sosial pendukung (gambar 5). Kemudian pada (gambar 6), dijelaskan pula urutan materi berdasarkan kompetensi dasar sesuai dengan kementerian pendidikan. Materi-materi yang disajikan mengalami beberapa kali revisi mulai dari revisi bobot materi hingga pengujian pada ahli materi dan respon siswa terhadap kemenarikan materi. Media ini juga dilengkapi dengan berbagai ruang seperti pengumpulan video pembelajaran, materi pembelajaran, ringkasan pembelajaran hingga disajikannya evaluasi pembelajaran.



Gambar 5. Profil Pengembang Media Ecolearn

Sumber: Peneliti, 2022



Gambar 6. Profil Pengembang Media Ecolearn

Sumber: Peneliti, 2022

Pembuatan media ini memerlukan waktu kurang lebih selama 6 bulan sejak pengumpulan informasi awal dilaksanakan (bulan Agustus 2021). Revisi produk dilaksanakan mulai dari perbaruan logo, layout media, fitur-fitur menu dan tingkat efektivitas penggunaannya. Selain dari segi media, revisi juga dilakukan dari segi materi. Pada saat uji coba lapangan, peneliti mengalami kendala pada bagian materi yang beberapa kurang lengkap sehingga harus melakukan peninjauan kembali materi dari kelas X, XI dan XII dengan mematok pada pembelajaran yang ada di SMA Lab UM.

### 3.2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan jarak jauh secara asinkron di SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang dengan sampel 34 siswa di kelas X, 27 siswa di kelas XI, dan 34 siswa di kelas XII. Durasi waktu penelitian ini dilaksanakan selama 3 minggu, 2 minggu digunakan untuk mengujicobakan produk sebagai sumber belajar siswa dan 1 minggu digunakan untuk memperoleh respon siswa sebagai pengguna media belajar. Berdasarkan hasil uji coba, respon guru maupun siswa sangat baik terkait media *ecolearn*. Media ini telah sesuai dengan fungsinya yang mana siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar terutama pada kelas Lintas Minat Ekonomi yang tidak memiliki buku pegangan. Selain itu, guru dan siswa juga

berpendapat bahwa media *ecolearn* ini mampu memberikan pengalaman belajar baru yang lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi pada pembelajaran Ekonomi.

Pengembangan media *ecolearn* memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran Ekonomi. Media ini mampu memfasilitasi siswa untuk menambah referensi belajar. Hanya dengan mengakses *ecolearn*, maka siswa dapat menjelajahi keseluruhan materi dari kelas X hingga kelas XII. Hal ini sejalan dengan beberapa peneliti terdahulu yang membahas mengenai penggunaan *google sites* sebagai opsi pendukung pembelajaran. Diantaranya dari penelitian (Saputra & Effendi, 2021) diketahui bahwa penelitian yang dilaksanakan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang praktis, valid dan efektif pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian tersebut berupa penggunaan *google sites* terbatas pada mata pelajaran Instalasi Motor untuk kelas XI TITL di SMKN 2 Payakumbuh dengan uji praktikalitas pada produknya. Produk yang dikembangkan mendapatkan hasil yang baik pula pada tingkat efektivitasnya dengan cara memantau hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan media *google sites*. Sementara itu dalam penelitiannya, (Sandra et al., 2021) menjadikan produk *e-learning (google sites)* sebagai penunjang dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh serta dapat berguna untuk belajar mandiri siswa. Hasil penelitiannya mengemukakan bahwa *e-learning* berbasis *google sites* yang telah di telah mendapatkan kriteria sangat baik serta siap digunakan sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan catatan perbaikan untuk peneliti selanjutnya yangmana pada pengembangan *e-learning*, peneliti dapat merancang media belajar dengan menambahkan KD dan atau menambah mata pelajaran lainnya. Sejalan dengan saran yang dikemukakan dalam penelitiannya, maka *ecolearn* mendapatkan banyak referensi untuk mengembangkan menjadi bagian yang lebih kompleks. Dengan demikian, *ecolearn* menggunakan saran tersebut sebagai bahan pertimbangan perbaikan dalam hal penambahan materi-materi pembelajaran lengkap beserta kompetensi dasar dan instrument-instrumen pembelajaran lainnya.

Pengembangan media *ecolearn* diawali dengan tahap pengumpulan informasi awal. Hal ini dilakukan pada saat penulis menjalankan program wajib KPL di SMA Laboratorium UM dengan mencari tahu kelemahan atau kekurangan pada pembelajaran ekonomi. Beberapa kelemahan pembelajaran ekonomi terutama pada jarak jauh atau pembelajaran asinkron adalah rasa bosan pada media dan cara mengajar. Guru terbatas menggunakan *power point* dan buku sebagai bahan ajar dan media mengajar. Sedangkan metode yang digunakan lebih pada ceramah yang membuat siswa mudah bosan dan merasa bahwa belajar ekonomi tidak menarik yang mengakibatkan menurunnya semangat belajar siswa. Selain itu juga dikarenakan materi ekonomi sifatnya lebih kepada analisis perekonomian pada beberapa topik, misalnya setelah membahas konsep pertumbuhan ekonomi, dilanjutkan pada pembahasan ketenagakerjaan lalu di selingi dengan pembelajaran akuntansi dasar. Sedangkan, pada satu BAB yang diajarkan biasanya memakan waktu berkisar 2 minggu untuk pemahamannya dan pada minggu berikutnya sudah berganti materi, hal tersebut menjadi faktor yang menyulitkan siswa dalam memahami materi. Sehingga siswa memerlukan catatan-catatan yang valid berasal dari sumber yang terpercaya untuk mengulas kembali materi yang telah diajarkan.

Merujuk pada penelitian skala terbatas, (Rikani et al., 2021) menerangkan bahwa fitur *google sites* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dikarenakan penelitian yang dilaksanakan sangat terbatas (pada satu mata pelajaran dan 1 kelas uji coba) maka, peneliti tersebut menyarankan kepada peneliti berikutnya untuk melanjutkan penelitian lain yang

berbasis *google sites* pada uji coba skala besar dan mengembangkan cakupan media pembelajaran berbasis situs dengan materi yang lebih kompleks.

Peneliti mulai membuat rancangan-rancangan dan mencari informasi lebih lanjut terkait *google sites*. Selanjutnya proses pengembangan draf produk dimulai dari mengujicobakan kompetensi dasar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI BAB 2 dan 3. Respon siswa menjadi lebih aktif dan lebih mudah beradaptasi. Namun masih banyak hal-hal yang harus penulis pertimbangkan dalam proses pengembangannya. Berdasarkan penelitian dari (Thomas, 2022) menyatakan bahwa ada pengaruh baik dan pengaruh yang signifikan antara penggunaan *google sites* sebagai sumber belajar pada siswa. Sehingga peneliti mencoba memperbaiki hasil ujicoba pada tahap pengumpulan informasi awal dan perancangan sebelum melakukan penyusunan draf.

Media *ecolearn* mendapatkan banyak komentar dan saran usai menjalani validasi media dan materi. Setelah melalui proses revisi produk dan uji coba skala besar, siswa memberikan respon yang baik terhadap keberadaan *ecolearn* dengan berbagai pertimbangan yang dikemukakan dalam bentuk komentar dan saran. Hal tersebut akan menjadi bahan perbaikan penulis kemudian disahkan pada saat diseminasi produk. Saran-saran yang disampaikan adalah penambahan video pembelajaran berupa penjelasan atau hasil rekaman kelas *virtual* lebih dimaksimalkan untuk siswa meninjau kembali materi dengan mudah. Selain itu penambahan ilustrasi dalam bentuk gambar yang sesuai dengan materi dan contohnya lebih diperbanyak agar siswa dapat berlatih dan menggunakan media sebagai alternatif sumber belajar kedepannya.

Kemudahan *ecolearn* berfokus pada aksesibilitas dan tombol navigasi yang mudah digunakan. (Rikani et al., 2021) juga menambahkan bahawasanya fitur *editing* pada *google sites* sendiri tergolong mudah dan dapat memberikan ruang kreativitas pada guru untuk mengkreasi materi secara fleksibel. Pada tahapan analisis milik Rikani et al, beberapa siswa masih ada yang tidak memahami materi SPLTV, hal ini dapat dilihat dari hasil ujian di bawah KKM. Peneliti mengukur tingkat kelayakan dan validitasnya dari uji coba lapangan pada kelas terbatas dan tidak melaksanakan uji hasil pada siswa sesuai dengan informasi awal. Namun, hasil yang diperoleh berdasarkan uji kelayakannya sangat besar yang menunjukkan bahwa media SPLTV milik Rikani et al layak dijadikan sebagai media belajar pada proses pembelajaran. Akan tetapi, pengembangan media ini terbatas pada uji coba skala kecil, dengan cakupan materi yang masih bisa dikembangkan lebih luas lagi. Pada proses pengembangan draf produk, *ecolearn* juga mempertimbangkan beberapa hal seperti subjek penelitian dan saran-saran dari peneliti terdahulu sebagai dasar perkembangan draf produknya.

Pada tahapan penyempurnaan produk akhir, terdapat beberapa evaluasi yang memang harus diperbaiki kedepannya. Oleh karena itu, diharapkan media *ecolearn* dapat berguna sebagaimana tujuan dibentuknya sumber belajar ini. Dapat diimplementasikan dan memudahkan siswa maupun guru pada saat proses pembelajaran. Media ini akan terus mengalami perbaikan apabila diperlukan dengan petunjuk khusus dari penulis kepada pihak sekolah melalui proses diseminasi produk.

Hasil penelitian terdahulu menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan *google sites* mendapatkan respon yang baik baik dari pihak guru maupun siswa. Media yang dibuat juga dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Harapannya, *ecolearn*

dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa di SMA Lab UM sebagai sekolah subjek penelitian dan dapat bermanfaat bagi sekolah, guru dan siswa.

#### 4. Simpulan

Berdasarkan penelitian ahli materi, media pembelajaran *ecolearn* memiliki kelayakan sebesar 80.50 persen, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid atau materi sangat layak digunakan sebagai sumber belajar. Sedangkan menurut ahli media, *ecolearn* memiliki tingkat kelayakan sebesar 98.66 persen sehingga termasuk dalam kategori sangat valid atau media sangat layak digunakan dan diimplementasikan. Disamping itu, siswa juga memberikan responnya dan mendapatkan tingkat kelayakan sebesar 86.58 persen yang masuk kedalam kategori layak digunakan. Maka, berdasarkan hasil validasi, media *ecolearn* layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di sekolah. Media *ecolearn* juga dapat digunakan sebagai komplementer dalam pembelajaran jarak jauh. Guru dan siswa tertarik dan antusias dengan adanya sumber belajar *ecolearn* berbasis situs. Sumber belajar yang di susun dengan ide yang berbeda ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan rasa keingintahuan siswa terhadap pembelajaran ekonomi. Disamping itu, terdapat beberapa hal yang masih perlu diperhatikan diantaranya adalah perlunya penulis memahami mengenai dasar-dasar pembuatan sumber belajar, penulis lebih memperhatikan isi atau substansi yang terkandung dalam sumber belajar *ecolearn*. Sehingga sebuah sumber belajar alangkah baiknya harus dikemas dengan menarik diimbangi dengan tingkat pemahaman yang disampaikan melalui materi atau ilustrasi dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

#### Ucapan Terima Kasih (Opsional)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ni'matul Istiqomah, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan telaten dalam membimbing penulis. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak SMA Laboratorium UM Malang yang telah membantu dan mengizinkan penulis untuk melaksanakan serangkaian proses penelitian sehingga penulis mampu menyelesaikan artikel ini dengan baik dan maksimal. Ucapan terima kasih juga tak lupa penulis sampaikan kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu menyelesaikan artikel ini.

#### Daftar Rujukan

- Aryana, I. M. P. (2020). Pentingnya mendesain pembelajaran menuju pendidikan berkualitas. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 304–318.
- Arywiantari, D., Agung, A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 3.
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. (2021). Implementasi trilogi pendidikan Ki Hajar Dewantara untuk pendidikan Indonesia. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 9(2), 2013–2015.
- Cann, O. (2016). *Five million jobs by 2020: The real challenge of the fourth industrial revolution*.
- Efendi, S. (2021). Inovasi pendidikan untuk strategi pembelajaran berkualitas di kelas X SMAN 1 Keruak tahun pembelajaran 2020/2021. *Nusantara*, 3(1), 31–40. <https://doi.org/10.36088/NUSANTARA.V3I1.1163>
- Hasanah, S. N., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *MANPER: Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- Hendayani, M. (2019). Problematika pengembangan karakter peserta didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2), 183. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368>
- Jamil, M. M. (2019). Optimalisasi model ARCS dalam pembelajaran saintifik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada peminatan mata pelajaran Geografi Di Kelas Matematika Ilmu Alam. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 7. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v1i1.1401>

- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran learning management system (LMS) berbasis edmodo dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Lubis, M. (2019). Peran guru pada era pendidikan 4.0. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(2), 68-73.
- Marbun, S. M. (2018). *Psikologi pendidikan* (Fungky (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mardiyana, I. I., & Setyowati, D. (2017). Pengembangan media pembelajaran madura untuk meningkatkan keterampilan proses IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(1), 65-78.
- Mulyanti, B., Purnama, W., & Pawinanto, R. E. (2020). Distance learning in vocational high schools during the covid-19 pandemic in West Java province, Indonesia. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 271-282.
- Nurin, F. (2017). Penerapan model pembelajaran blended learning pada mata kuliah pemisahan kimia materi kromatografi untuk meningkatkan kualitas belajar. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 4(1), 46-54. <https://doi.org/10.18551/erudio.4-1.5>
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan multimedia interaktif powtoon pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter untuk siswa kelas xi ips di sma negeri 1 singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71-79. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/3129/1982>
- Purba, R. A., Tamrin, A. F., Makbul, E. B. R., Rofiki, I., Metanfanuan, T., Simarmata, M. J., Juliana, Irawan, E., & Ardiana, D. P. Y. (2020). *Teknologi pendidikan* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Putri, D. T. N., & Isnani, G. (2015). Pengaruh minat dan motivasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pengantar administrasi perkantoran. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 1(2), 118-124.
- Putri, W. N. (2017). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar bahasa arab siswa madrasah tsanawiyah. *Lisania: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1), 1-16.
- Fitriyadi, H. (2013). Integrasi teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan: potensi manfaat, masyarakat berbasis pengetahuan, pendidikan nilai, strategi implementasi dan pengembangan profesional. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3).
- Rikani, R., Istiqomah, I., & Taufiq, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis google sites pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (SPLTV). In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 6, pp. 54-61)
- Sandra, M., Wahyudi, H. D., Hari, M., & Hidayat, R. (2021). Pengembangan E-Learning berbasis google sites sebagai media pembelajaran mata pelajaran pengelolaan bisnis ritel di SMK Islam Batu Pada Kelas XII bisnis daring dan pemasaran. In *Prosiding Seminar Nasional KBK* (Vol. 1, No. 4).
- Saputra, M. E. Y., & Effendi, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran menggunakan google site pada mata pelajaran instalasi motor listrik untuk kelas XI Titl di SMKN 2 Payakumbuh. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 3(4), 252-257.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 20-30.
- Subandi, S., & Zulkarnain, M. R. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia pada materi perkalian bentuk aljabar SMPN 1 Angsana. *Poros Teknik*, 11(2), 84-93. <https://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/porosteknik/article/view/873>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D)*. 38.
- Thomas, O., Simpun, S., & Yulinda, Y. (2022). The effect of using google sites as learning sources on learning outcomes of students at SMK Negeri 4 Palangka Raya Academic Year 2021/2022. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 5(1), 91-102.
- Wati, U. A. (2015). *Hakikat, fungsi, manfaat media dan sumber belajar*. Media Dan Sumber Belajar SD.
- Vikagustanti, D. A., Sudarmin, S., & Pamelasari, S. D. (2014). Pengembangan media pembelajaran monopoli ipa tema organisasi kehidupan sebagai sumber belajar untuk siswa smp. *Unnes Science Education Journal*, 3(2).
- Widiani, L. S., Darmawan, W., & Ma'mur, T. (2018). Penerapan media film sebagai sumber belajar untuk meningkatkan kemampuan mengolah informasi siswa dalam pembelajaran sejarah. *Factum: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 7(1).