

Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Hypermedia

Larahayu Wandira Taher¹, Arwildayanto², Sulkify³

Jurusan Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo,
Gorontalo, Indonesia

E-mail: arwildayanto@ung.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Perencanaan pembelajaran berbasis hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo, (2) penerapan pembelajaran berbasis hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo, (3) evaluasi pembelajaran berbasis Hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif explanatory. Teknik pengumpulan data melalui observasi/pengamatan, kuesioner (angket), wawancara, dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data yang digunakan terhadap data yang terkumpul adalah metode statistic. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) perencanaan pembelajaran berbasis hypermedia disekolah SMA Negeri Se-Kota Gorontalo termasuk dalam kategori baik, (2) pelaksanaan pembelajaran berbasis hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo termasuk dalam kategori baik, (3) evaluasi pembelajaran berbasis Hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo termasuk dalam kategori baik. untuk itu disarankan: (1) Bagi kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan kesiapan sarana dan prasarana, kesiapan pendidik dan siswa agar lebih siap mengikuti pembelajaran menggunakan hypermedia, (2) Bagi guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi sehingga lebih siap dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan hypermedia, (3) Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan di bidang teknologi, informasi dan komunikasi sehingga lebih siap dalam mengikuti pembelajaran menggunakan hypermedia, (4) Bagi peneliti berikutnya, hendaknya melakukan kajian yang lebih mendalam mengenai pengelolaan pembelajaran berbasis hypermedia, dengan menggunakan teknik ataupun metode lainya dan mempeluas pengetahuan dibidang pendidikan dan pengelolaan metode pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran, Hypermedia, teknologi.

ABSTRACT

This study aims to find out (1) planning of hypermedia-based learning in SMA Negeri in Gorontalo, (2) the application of hypermedia-based learning in SMA Negeri in Gorontalo, (3) evaluation of hypermedia-based learning in SMA Negeri in Gorontalo. This study uses a quantitative approach to the type of descriptive explanatory research. Data collection techniques through observation, questionnaires (questionnaires), interviews, and documentation. Then the data analysis technique used for the collected data is the statistical method. The results of this study indicate that: (1) hypermedia-based learning planning in Gorontalo Public Senior High Schools is included in the good category, (2) hypermedia-based learning implementation in Gorontalo City Public High Schools is included in the good category, (3) learning evaluation Hypermedia-based SMA in Gorontalo City is included in the good category. For this reason, it is recommended that: (1) Principals are expected to improve the readiness of facilities and infrastructure, readiness of educators and students to be more ready to take part in learning using hypermedia, (2) Teachers are expected to be more creative and innovative in developing learning by integrating technology so that they are better prepared in implementation of learning using hypermedia, (3) Students are expected to improve their skills in the fields of technology, information and communication so that they are more prepared to participate in learning using hypermedia, (4) For future researchers, they should conduct a more in-depth study of the management of hypermedia-based learning, by use other techniques or methods and expand knowledge in the field of education and management of learning methods.

Keywords: Learning, Hypermedia, technology.

© 2022 Larahayu Wandira Taher, Arwildayanto, Sulkify

Under The License CC-BY SA 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan intelektual, emosional, dan spiritual. Untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain adalah faktor internal dan faktor eksternal, faktor eksternal yang paling memengaruhi adalah faktor keadaan sekolah yang didalamnya terdapat proses pembelajaran, kurikulum, materi, dan guru. Sedangkan faktor internal yang mempengaruhi pembelajaran adalah kemampuan yang berbeda pada setiap peserta didik dalam memahami dan menyerap pembelajaran (Nuri 2015).

Dalam proses pendidikan diperlukan pembinaan secara terkoordinasi dan terarah. Proses pendidikan bagi peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga mampu menghadapi persoalan-persoalan yang terjadi (Meti, 2019). Hal ini tertuang dalam amanah (undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003, pasal 3), yaitu tentang tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan sistem pendidikan tersebut, membutuhkan model pembelajaran yang tepat. Senada dengan uraian diatas, dijelaskan bahwa "*education aims to develop human qualities, as an activity that is aware of the purpose, then ini pactice, it is a continuous process in every type and level of education which are all related in an integral educational system*" (Vera, 2016).

Pendidikan dilakukan kerana pengaruh globalisasi dunia dan cepatnya perkembangan jaman, pendidikan ikut terpengaruh oleh arus informasi yang serba cepat dan pembangunan model pembelajaran yang diikuti dengan perkembangan media pendidikan utamanya komputerisasi pendidikan (Iksan, M. 2012). Media pengajaran merupakan alat bantu mengajar untuk penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru (Nasution, 2021). Maka guru sebagai tenaga pendidik tidak terlepas dari dampak arus kemajuan teknologi dan guru harus mengikuti dengan cepat perubahan tersebut. Kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan alat bantu atau media pendidikan yang efektif dan efisien akan kurang optimal dalam pencapaian hasil pembelajaran siswa (Nasution, 2017).

Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya

dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017). Hal ini sependapat dengan Nazreen and Naz (2013) yang mengungkapkan bahwa *“the factors affecting low learning outcomes such as learning models, the learning model is a design study that will be conducted teacher in the classroom, Use a less precise model of learning process my lead to boredom or bornout, lack of understanding of concepts, and monotonous so that student are less motivated to learn”*. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran menjadi salah satu factor utama dalam proses pembelajaran, Salah satunya adalah pembelajaran menggunakan hypermedia.

Pembelajaran Hypermedia merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dan dapat menunjang proses pembelajaran (Buchori, 2022). Model pembelajaran hypermedia adalah suatu desain yang menggambarkan proses rincian penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri peserta didik, hypermedia juga dapat membantu siswa bebas menentukan pilihan dalam mendapatkan konten (Sukamadinata & Syaodih 2012). Setiap sekolah memiliki tingkat perkembangan guru-guru yang bervariasi mulai dari yang rendah sedang sampai tinggi prestasinya sehingga tidak mudah kepala sekolah melaksanakan kepemimpinan secara efektif (Masong 2013). Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar) (Pujawan & Agus, 2018).

Lebih lanjut hypermedia merupakan perpanjangan logis dari istilah hypertext dan multimedia di mana teks, grafis, video, audio biasa dan hyperlink untuk menciptakan umumnya non-linear media informasi (Dwiyanto, 2019). Hal tersebut kontras dengan istilah multimedia yang merupakan istilah yang lebih luas, yang mampu digunakan untuk menjelaskan presentasi non-interaktif linear serta hypermedia, contoh klasik hypermedia adalah world wide web (Marlyana, P. 2022).

Hypermedia dapat dikembangkan dengan beberapa cara Setiap alat pemrograman dapat digunakan untuk menulis program yang menghubungkan data dari variabel internal dan node untuk file data eksternal. Pengembangan perangkat lunak multimedia seperti adobe flash, adobe direktur, macromedia authorware, dan mediator matchware dapat digunakan untuk membuat aplikasi yang berdiri sendiri hypermedia dengan penekanan pada konten hiburan (Jaya, 2017). Beberapa perangkat lunak database seperti visual foxpro dan pengembang filemaker dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang berdiri sendiri

hypermedia, dengan penekanan pada pendidikan dan manajemen bisnis konten (Saman, 2017).

Aplikasi hypermedia dapat dikembangkan pada perangkat embedded untuk mobile dan digital signage industry menggunakan scalable vector graphics (SVG) spesifikasi dari W3C (world wide web consortium). Software aplikasi seperti animator Ikiwo dan Inkscape menyederhanakan pengembangan konten hypermedia berdasarkan SVG. Perangkat embedded seperti iPhone native mendukung SVG dan spesifikasi dapat digunakan untuk membuat aplikasi terdistribusi mobile dan hypermedia (Nurul, 2019). Tujuan dari hypertext adalah untuk melibatkan informasi yang bertekstur dimana kata, suara, dan animasi atau gambar bergerak dapat dihubungkan dengan beragam cara agar pengguna merasa bahwa karakteristik paralel hypertext bersifat asinkronis sehingga dapat membuat web sebagai kegiatan pendidikan yang kreatif (Anitah, 2009).

Hypermedia menawarkan sejumlah alternatif gagasan/ide, informasi atau materi pelajaran yang sesuai dengan minat atau tingkat berpikir dari seorang user. File-file hypermedia terdiri dari rangkaian node, Node merupakan unit-unit kecil pelajaran yang tersusun dalam bentuk teks, visualisasi atau video, grafik, dan audio, Node ini disambungkan node-link inilah yang digunakan untuk memungkinkan pengguna dapat memilih menu-menu yang diinginkan, Pengguna dapat melompat ke topik yang diinginkan, tanpa harus berurutan (*Microsoft Encarta encyclopedia*) (Andriyani, 2014).

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk membantu siswa dalam mengkonkretkan konsep-konsep pelajaran yang bersifat abstrak adalah melalui bentuk model pembelajaran hypermedia (Maulana, 2021). Sependapat dengan Nelson, (1945) yang menyatakan bahwa "*Hypermedia is a medium for delivering nonlinear information in the form of text, audio, video and hyperlinks,*". Berkaitan dengan hal tersebut, hypermedia juga merupakan kombinasi dari berbagai media yang diatur oleh hypertext meliputi berbagai media seperti video visual suara musik teks film animasi dan gambar. Istilah hypermedia di dalam ilmu komputer, merupakan suatu sistem pengintegrasian grafik, bunyi, video, dan animasi ke dalam dokumen atau file yang dihubungkan oleh suatu sistem yang disebut dengan hyperlinks yang menghubungkannya ke file-file yang terkait (*Microsoft Encarta encyclopedia*) (Munir, 2009).

Untuk membuka dokumen hypermedia di internet diperlukan sebuah program yang disebut dengan browser, Browser biasanya sudah dilengkapi fasilitas pendukung untuk

menampilkan grafik, suara dan video. Contohnya: netscape, IE, dan mosaic. World wide web (www) merupakan contoh bentuk hypermedia yang dapat kita kenali apabila pengguna mengakses internet, (Nurul, 2017). Didalam pembelajaran hypermedia memiliki kelebihan yaitu: mengasyikan, berhubungan, kurangnya struktur, individual, dan sesuai dengan kreasi guru dan siswa. Pemanfaatan media dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi bagi peserta didik untuk mempunyai kemauan yang keras dalam belajar, salah satau bentuk dari media pembelajaran yang dapat memotifasi siswa adalah pembelajaran berbasis hypermedia (Hanifah, 2015). Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis hypermedia diawali dengan Perencanaan pembelajaran berbasis hypermedia, penerapan pembelajaran berbasis hypermedia, dan di akhri dengan evaluasi pembelajaran berbasis hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo.

Dalam Perencanaan pembelajaran berbasis hypermedia ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan meliputi persiapan materi, persiapan media pemebelajaran: a) Persiapan materi, sebelum melaksanakan kegiatan pemebelajaran perlu dipersiapkan perangkat pemebelajaranya, meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kegiatan siswa (LKS) dari materi pelajaran, b) Persiapan media pemebelajaran, persiapan media yang dibutuhkan computer yang sudah terkoneksi dengan jaringan web atau internet, LCD proyektor untuk prestasi hasil belajar siswa serta lembar kegiatan untuk merangkum hasil kerja siswa. Penggunaan hypermedia dalam pembelajaran akan berdampak pada *“on the ease of students in learning select, encode and retrieve inforamtion according to their motivation and ability each”* (Reigeluth, 2017).

Dalam bidang pendidikan, perencanaan pembelajaran dengan hypermedia sangat berperan dalam mengatasi berbagai keterbatasan pendidik saat pembelajaran. *“In developing learning web-based in addition to referring to aspects, such as visual appearance, ease of access and navigation, pedagogical aspects must also e considered”* (Wang & Reeveest, 2020).

Interaktifitas dan kekayaan format informasi yang dimiliki hypermedia menjadikanya sangat fleksibel dimanfaatkan dalam pembelajaran. Penerapan pembelajaran merupakan suatu usaha atau proses yang dilakukan secara sistematis dan tertata dalam proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik (Izzatil, 2022). Jadi hypermedia merupakan salah satu dari banyak media yang dapat digunakan sebagai wahana pembelajaran yang

memuat wawasan dan pengetahuan yang berisi teori dan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari (Nuraini, 2022).

Dalam penerapan pembelajaran berbasis hypermedia terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan, Empat potensi metode pembelajaran yang dapat diterapkan melalui hypermedia: (1) visualisasi untuk mendukung penjelasan, (2) pembelajaran menggunakan simulasi untuk mempermudah penguasaan materi, (3) pembelajaran problem solving yang dilengkapi dengan feedback secara otomatis, dan (4) pengintegrasian antara pembelajaran kolaboratif dengan pembelajaran yang berbasis konstruktivisme dan prinsip pembelajaran demokrasi. Pembelajaran dengan menggunakan hypermedia dapat meningkatkan penguasaan konsep pada peserta didik (Sarintan, 2015).

Setelah penyusunan perencanaan dan penerapan pembelajaran hal penting yang perlu dilakukan adalah evaluasi untuk mengukur seberapa efektivitasnya penerapan yang telah dijalankan. Evaluasi pembelajaran berbasis hypermedia merupakan salah satu aspek penting pada proses pembelajaran. Evaluasi memegang peran yang amat penting dalam pembelajaran, akurasi dan kemampuan siswa atau data kesulitan siswa dalam belajar sangat tergantung pada proses evaluasi (Komang, 2010). Dengan melakukan evaluasi pembelajaran guru dapat mengetahui seberapa berhasil penyampaian materi yang dilakukan saat kegiatan belajar mengajar. Kegagalan peserta didik dalam capaian pembelajaran pun tidak sepenuhnya disalahkan kepada guru mengingat kemajuan teknologi yang semakin pesat menuntut guru agar menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam pemanfaatan media pembelajaran tersebut. Fungsi dari evaluasi adalah mengetahui kedudukan peserta didik, mengetahui taraf kesiapan peserta didik menempuh program, membantu guru memberikan bimbingan, dan memberi laporan kemajuan peserta didik (Zainal, A. 2009). Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengumpulkan data dan membandingkannya dengan standar tujuan yang ingin dicapai, sehingga bisa dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan. Evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi sistem pembelajaran baik menyangkut tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, lingkungan belajar serta sistem penilaian dalam pembelajaran (Mugi, 2015).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah menengah pertama, SMA Negeri Se-Kota Gorontalo dengan waktu penelitian selama 3 bulan diawali pada bulan Mei 2022 sampai Juli 2022. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif eksplanatori, Populasi dalam penelitian ini 223 guru, teknik penarikan sampel menggunakan rumus slovin sehingga memperoleh jumlah sampel 69 guru. Dalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data yaitu angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik presentase (%) yang dirumuskan sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

keterangan:

p = presentase

f = frekuensi nilai yang diperoleh dari seluruh item

n = banyaknya responden

100% = bilangan tetap

Untuk menghitung presentase dalam skor digunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{sc}{si} \times 100\%$$

Dimana:

P = presentasi hasil penilaian

Sc = skor yang diperoleh dari seluruh informan

Si = skor maksimal yang harus dicapai

100% = bilangan tetap

Setelah data dipersentasekan, tahap selanjutnya adalah mendeskripsikan persentase data tersebut sesuai dengan jawaban yang terdapat pada angket. Maka langkah selanjutnya adalah mencocokkan dengan kualifikasi kriteria seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Angket

No	Presentase skor	Kriteria
1	91%-100%	Sangat baik
2	81%-90%	Baik
3	71%-80%	Cukup baik
4	61%-70%	Tidak baik
5	Kurang dari 60%	Sangat tidak baik

Sumber: (Thoha 1990:89)

HASIL PENELITIAN

1. Perencanaan pembelajaran berbasis hypermedia

Tabel 2. Rangkuman presentase skor indikator perencanaan pembelajaran berbasis hypermedia

Sub Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Presentase (%)	Kategori
Kesiapan pendidik	876	1035	84%	Baik
Kesiapan sapras	860	1035	83%	Baik
Rata-rata	868	1035	83%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa dalam perencanaan yang diawali dengan pernyataan pendidik mampu dalam mengelola program pembelajaran berbasis hypermedia berada pada kategori baik dengan presentase 85%, pendidik paham dalam mengoperasikan komputer/leptop dalam pembelajaran berbasis hypermedia berada pada kategori baik dengan presentase 88%, pendidik mendapatkan bimbingan dalam menggunakan pembelajaran berbasis hypermedia berada pada kategori baik dengan presentase 80%, pembelajaran hypermedia dilengkapi dengan perangkat pembelajaran berupa silabus berada pada kategori baik dengan presentase 82%, sekolah menyediakan website/aplikasi dalam pembelajaran berada pada kategori baik dengan presentase 82%, sekolah menyediakan akses internet untuk pembelajaran berbasis hypermedia 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran berbasis hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo berada pada kategori baik dengan presentase 83%.

2. Penerapan pembelajaran berbasis hypermedia

Tabel 3. Rangkuman presentase skor indikator penerapan pembelajaran berbasis hypermedia

Sub Indikator	Skor Aktual	Skor Ideal	Presentase (%)	Kriteria
Penguasaan guru pada model pembelajaran berbasis hypermedia	1719	2070	83%	Baik
Penguasaan peserta didik pada model pembelajaran berbasis hypermedia	1729	2070	83%	Baik
Rata-Rata	1724	2070	83%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa dalam penerapan yang diawali dengan pernyataan mampu mengelola website/aplikasi untuk pembelajaran berbasis hypermedia berada pada kategori baik dengan presentase 81%, saya mampu mendesain video pembelajaran berada pada kategori baik dengan presentase 86%, saya mampu membuat audio dalam pembelajaran berada pada kategori baik dengan presentase 80%, saya mampu mendesain gambar dalam pembelajaran berada pada kategori baik berada pada kategori 83%, saya memanfaatkan fasilitas yang diberikan sekolah untuk menunjang pembelajaran berada pada kategori baik dengan presentase 82%, Saat penerapan hypermedia, saya menguasai fungsi dari pembelajaran hypermedia berada pada kategori baik dengan presentase 82%, saat penerapan hypermedia, siswa siap mengikuti pembelajaran menggunakan hypermedia berada pada kategori baik dengan presentase, 83%, siswa dapat mengakses aplikasi/website yang disediakan guru berada pada kategori baik dengan presentase 80%, siswa dapat memanfaatkan teknologi internet sebagai pembelajaran berada pada kategori baik dengan presentase 87%, siswa dapat mengakses video-video pembelajaran berada pada kategori baik dengan presentase 85%, siswa lebih terampil dalam pembelajaran berada pada kategori baik dengan presentase 83%, siswa lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan hypermedia berada pada kategori baik dengan presentase 80%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Pembelajaran berbasis Hypermedia Di SMA Negeri Kota Gorontalo berada pada kategori baik dengan presentase 83%.

3. Evaluasi pembelajaran berbasis hypermedia

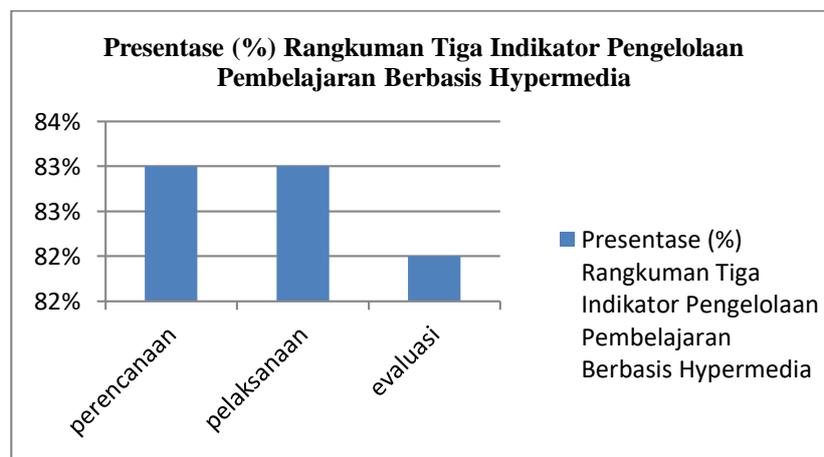
Tabel 4. Rangkuman presentase skor indikator evaluasi pembelajaran berbasis hypermedia

Sub indikator	Skor aktual	Skor ideal	Presentase (%)	ktiteria
Evaluasi hasil pembelajaran	1135	1380	82%	Baik
Evaluasi program pembelajaran berbasis hypermedia	293	345	84%	Baik
Rata-rata	714	8625	82%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh, bahwa dalam evaluasi yang diawali dengan pada pernyataan penerapan hypermedia, siswa lebih mudah mengerjakan tugas berada pada kategori baik dengan presentase 83%, saya mampu menyelesaikan proses pembelajaran

dengan baik saat penerapan hypermedia berada pada kategori baik dengan presentase 80%, hypermedia sebagai media yang berfungsi untuk memotifasi siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran berada pada ketegori baik dengan presentase 82%, hypermedia dapat membantu saya dalam pelaksanaan membuat pembelajaran dengan mudah berada pada kategori baik dengan presentas 83%, sekolah mempersiapkan pembelajaran hypermedia sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berada pada kategori baik dengan presentase 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis hypermedia Di Sekolah SMA Negeri Kota Gorontalo berada pada kategori baik dengan presentase 82%.

Selanjutnya nilai total presentase dari masing-masing indikator dapat dilihat dari diagram berikut ini



Gambar 1. Diagram Presentase Ranguamn Tiga indikator

PEMBAHASAN

1. Perencanaan pembelajaran berbasis hypermedia

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa, perencanaan pembelajaran berbasis hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo berada pada kategori baik karena dilihat dari kesiapan pendidik, serta kesiapan sapsas dan dibuktikan dengan data yang ada. hypermedia di terapkan untuk program sekolah penggerak. Sebelum proses penerapan pembelajaran berbasis hypermedia, sekolah juga sudah mempersiapkan strategi pembelajaran dengan menggunakan media GSE, untuk mempersiapkan pembelajaran berbasis hypermedia dengan maksimal sekolah memfasilitasi tegana pendidik berupa pelatihan workshop dalam penggunaan perangkat pembelajaran yang menggunakan teknologi serta studio pembelajaran untuk guru-guru yang menjalankan proses pembelajaran secara daring dengan penggunaan

media yang sudah ada seperti GSE dan pembelajaran berbasis hypermedia. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru dalam membantu peserta didik untuk mengkonkretkan konsep-konsep pembelajaran yang bersifat abstrak adalah melalui bentuk model pembelajaran berbasis hypermedia.

Hal ini sesuai dengan pendapat Susilawati, (2016) yang menyatakan bahwa Hypermedia merupakan salah satu konsep multimedia yang berbasis computer. teknologi multimedia baru dalam bidang komputer, dengan segala kelebihan yang dimilikinya memungkinkan pengajar untuk menjadikanya sebagai media pembelajaran yang memudahkan pengajar untuk menyampaikan bahan (Sumber belajar/materi subjek) untuk meningkatkan mutu pendidikan dasar, menengah maupun tinggi. Perencanaan model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial (Trianto, 2010).

2. Penerapan pembelajaran berbasis hypermedia

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo berada pada kategori baik, karena dilihat dari penguasaan guru pada model pembelajaran berbasis hypermedia serta penguasaan peserta didik pada model pembelajaran berbasis hypermedia yang dibuktikan dengan hasil data yang telah dikumpulkan. Dalam Penerapan pembelajaran dengan menggunakan hypermedia tenaga pendidik memanfaatkan fasilitas yang diberikan sekolah untuk menunjang pembelajaran serta memanfaatkan media aplikasi belajar yang sudah ada agar pembelajaran akan lebih menarik karena proses pembelajaran yang bersifat monoton dan berlangsung satu arah akan membuat siswa merasa bosan dan jenuh. Salah satu cara untuk meningkatkan perhatian siswa adalah dengan menerapkan strategi dan model pembelajaran yang menarik.

Senada Mustikawati (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi seperti gawai dan laptop dalam proses pembelajaran tentunya akan menarik minat para peserta didik sehingga proses belajar dan hasil pembelajaran akan optimal. Sependapat dengan Roestiyah (2001), Setiap proses pembelajaran wajib menggunakan metode-metode pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat maksimal. Hypermedia yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pesan atau materi mampu menghadirkan pembelajaran lebih banyak kepada peserta didik melintasi batas waktu, tempat, dan menghadirkan secara nyata fakta-fakta dan masalah dalam pembelajaran (Hamid, 2012) . Menurut Pupuh dan Sobry S, (2010)

berpendapat bahwa makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan maka efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Evaluasi pembelajaran berbasis hypermedia

Berdasarkan hasil penelitian dan wawancara yang menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo berada pada kategori baik hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran di SMA Negeri Kota Gorontalo sudah mencapai harapan dan tujuan yang ditetapkan, karena dilihat dari evaluasi hasil pembelajaran dan evaluasi program pembelajaran berbasis hypermedia, yang dibuktikan dengan hasil data yang telah dikumpulkan. Evaluasi pembelajaran di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo dilakukan dengan pengontrolan langsung dari tim kurikulum dengan menyebarkan instrument kepada pendidik, dengan tujuan untuk membuktikan bahwa penerapan teknologi pada pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan dan fungsi dari pendidikan yang dapat diukur dari proses perencanaan dan penerapan saat dalam pembelajaran. Evaluasi pembelajaran sangat penting dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya suatu sistem pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pendidik. Karena bila seorang pendidik tidak melakukan evaluasi, sama saja tenaga pendidik tersebut tidak ada perkembangan dalam merancang sistem pembelajaran.

Sejalan dengan Choiroh (2021), yang berpendapat bahwa evaluasi pembelajaran memiliki tujuan yang tidak akan terpisahkan dari dua hal yakni, guru dan peserta didik. Bagi pendidik, untuk mempertimbangkan kemampuannya dalam pembelajaran dengan memikirkan sejauh mana pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tujuan dari lembaga tersebut, kesesuaian metode, strategi, kesesuaian materi yang diajarkan. Bagi siswa evaluasi dilakukan untuk memberikan pengetahuan kepada guru mengenai kekurangan dan kelemahan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran dan materi apa yang belum dipahami. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang sudah dilaksanakan sekaligus menjadi pertimbangan menentukan pembelajaran berikutnya (Purwati, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang mengkaji tentang pengelolaan pembelajaran berbasis hypermedia di SMA Negeri Se-Kota Gorontalo, maka dapat disimpulkan bahwa pengelolaan pembelajaran berada pada kategori baik yang dapat dilihat dari perencanaan, penerapan, dan evaluasi. Karena melalui model pembelajaran hypermedia, memberikan kemudahan untuk pendidik dalam penerapan pembelajaran agar lebih menarik, mengembangkan potensi pendidik, dan peserta didik agar lebih kreatif serta meningkatkan pembelajaran yang berkualitas. Karena proses pengelolaan pembelajaran berbasis hypermedia di SMA Negeri Se-kota Gorontalo pembelajaran menjadi lebih afektif dan keratif.

REFERENSI

- Andriyani, (2014). *Pengaruh Hypermedia Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI Pada Konsep Hukum Gravitasi Newton*. Skripsi UIN.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8, 75-83.
- Buchori, A. Dkk. (2022). Pelatihan Hypermedia Berbasis Virtual Reality Bagi Guru-Guru Man 2 Kudus. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*.4(1)
- Choiroh, M. (2021). Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbas Media E-Learning. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Bahasa Arab*, 3(1), 41-47. <http://doi.org/10.47435/naskhi.v3il.554>
- Dwiyanto, H. (2019). Rancangan Pembelajaran Orang Dewasa Berbasis Hypermedia. *Jurnal Rancangan Pembelajaran Htpermedia*, 8, 1–10.
- Hamid, I. (2012). Penggunaan Hypermedia pada Mata Kuliah Kalkulus II Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Mtematika FKIP UNKHAIR. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Hanifa, N., Djaenudin, R., & Koryati, D. (2015). Pengembangan Hypermedia Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Di Sma Negeri 1 Tanjung Raja. *Jurnal Profit*, 2(2), 96–105. <https://ejournal.unsri.ac.id>
- Ikhsan. M, (2012) *Efektivitas Pembelajaran Yang Menggunakan Hypermedia Dan Power Pont Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Ditinjau Dari Kemampuan Visuospasial di Sma Negeri Se-Kabupaten Nganjuk*. Skripsi Universitas Sebelas Maret.
- Izzatil, A. Dkk (2022). Pengelolaan pembelajaran di kelompok bermain. *Jurnal multidisipliner*. 1(1). 175

- Jaya, H. (2017). Perancangan Hypermedia Berbasis Web Pada Mata Kuliah Elektronika Digital Jurusan PTA-FT Unm. *Jurnal Elektronika Telekomunikasi & Computer*, 12(2), 38–50
- Komang, S. (2010). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganeshe*.
- Masaong, A. K. (2013). *Supervise Pembelajaran dan Pengembangan Kapasitas Guru*. Gorontalo: Alfabeta Cv
- Marlyana, P. (2022). *Pengaruh Penggunaan Perangkat Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS Aisyiyah Binjai*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.
- Maulana, E. P. Q. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Interaktif Flash Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII*. Skripsi Universitas Islam Riau Pekanbaru.
- Meti, H. (2019). Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 7 (2).
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Mugi, R. (2015). Pelaksanaan Standar Pengelolaan Pendidikan Di Sekolah Dasar Kecamatan Ngemplak Kabupaten Sleman. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. 8(1).
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia, *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra* 99-104.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Nasution, Z. A., & Prastowo, A. (2021). Analisis Pembelajaran Berbasis Teknologi Model Drill and Practice Untuk Mi/Sd. *El Midad*, 13(1), 10–14. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad/article/view/2972>
- Nasreen, A and Naz, A. (2013). A Study of Factors Effecting Academic Achievement Of Prospective Teachers. *Journal of Social Science for Policy Implications*, 1(1),23-31.
- Nelson, T. (1965). The Hypertext. Paper Presented at Nelson, T. (1965). The Hypertext. Paper Presented at the world documentation federation conference.
- Nurul, A. M. Dkk. (2017). Media Bimbingan Konseling Berbasis Hypermedia. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*
- Nurul, M. F. (2019). *Pengembangan Hypermedia Berbasis Web Online Pada Konsep Sistem Sirkulasi*. Skripsi UIN.
- Nuraini, (2022). *Pengembangan Hypermedia Berbasis Diital Note Taking Sebagai Media*

Pembelajaran E-Learning. Skripsi UIN Intan Lampung.

- Nuri, R. (2015). Pengembangan pendidikan fisika. *Jurnal penelitian pendidikan*. 1(2).
- Pupuh F. & Sobry M. S (2010). *Strategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*, Bandung: Refika Aditama
- Pujawan, H., & Agus, K. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial pada Mata Kuliah Multimedia I (Design Grafis) di Politeknik Ganesha Guru. *Jurnal Teknologi Edukasi*, 2(1), 61–66.
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. (2018). Pengembangan Mediaa Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir Di Sma N 1 Prambanan. *Istoria: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 14(1). <https://doi.org/10.21831/Istoria.V14i1.19398>
- Reigeluth, C. M., Beatty, B.J., & Myers, R. D. (2017). *Intruactional-Design Theories And Models: The Learner-Contered Paradigm of Education*. New York: Taylor and Francis.
- Roestiyah, NK., (2001) *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Saman, A., Aryani, F., & Ilham Bakhtiar, M. (2017). Konsep Hypermedia dalam Pembelajaran berbasis WEB. *Seminar Nasional Universitas Negeri Makassar*, 8–9.
- Sarintan, K. (2015). Pengaruh Hypermedia Terhadap Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Mahasiswa Dalam Pemebelajaran Rangkaian Listrik Arus Searah. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*. 1 (1).
- Susilawati, S. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Hypertext dan Hypermedia dengan Blended Learning Terhadap Hasil Belajar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.18860/jpips.v2i2.6844>
- Sukmadinata & Syaodih, N. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Bandung*: PT Remaja Rosdakarya
- Thoha, M.C. (1990). *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif*. Jakarta: Kencana.
- Vera, S. A. (2016) The Effectivenedd Of Inquiry Learning Method To Enhance Students Learning Outcome. *Journal Of Education And Practice*. 7(3), 38.
- Wang, S. K., & reeves, T. C. (2020). The Effects Of A Web-Based Learning Environment on Student Motivation in a High School Earth Science Course. *Educational Technology Research and Development*, 68, 2797-2798.
- Zaenal, A. (2009). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.