

PENGEMBANGAN *VIRTUAL CLASSROOM* BERBASIS *WEB LEARNING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA KELAS VII

Maliki Amri, Punaji Setyosari, Saida Ulfa

*Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang No. 5 Malang 65145-0341-5747001
malikiamri@gmail.com*

Article History

Received: 12 November 2020, Accepted: 01 Mei 2021, Published: 10 Mei 2022

Abstrak

*Virtual Classroom berbasis Web Learning menjadi pelengkap dan sebuah media belajar baru bagi siswa kelas 8 di SMP Negeri 1 Pakis dalam mata pelajaran Bahasa Inggris materi *We got a lot of Histories*. Virtual Classroom berbasis Web Learning adalah media pembelajaran yang melibatkan interaksi siswa dan guru secara online digunakan siswa belajar secara mandiri. Virtual Classroom berbasis Web Learning memiliki panduan cara penggunaan dan punya banyak fitur yang memudahkan siswa saat menggunakannya. Tujuan Pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran, serta mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model Lee & Owens. Tanggapan diperoleh dari Ahli Media dan Ahli Materi, pengembangan Virtual Classroom berbasis Web Learning untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris mendapatkan respon positif oleh ahli materi dan ahli media serta layak digunakan oleh siswa.*

Kata kunci: Virtual Classroom; Web Learning; Bahasa Inggris

Abstract

*Sertakan Web Learning-based Virtual Classroom is a complement and a new learning medium for 8th graders at SMP Negeri 1 Pakis in English Subjects, the subject matter is *We got a lot of Histories*. Web Learning-based Virtual Classroom is a learning medium that involves student and teacher interactions online that students can use to learn independently. Web Learning-based Virtual Classroom has a how-to guide and has many features that make it easier for students to use it. The purpose of this development is to produce a learning media, and to find out the feasibility of the learning media being developed. The development model used is the Lee & Owens model. Responses were obtained from Media and Material Experts, the development of a Web Learning-based Virtual Classroom for English Subjects received a positive response by material experts and media experts and was suitable for use by students.*

Keyword: Virtual Classroom; Web Learning; English Subject

PENDAHULUAN

Pada jaman ini pembelajaran punya banyak perubahan dalam berbagai bidang yaitu ilmu pengetahuan, pendidikan, dan teknologi. Proses pembelajaran jaman sekarang adalah siswa yang bersumber dari gen Z. Pembelajaran guru berperan sebagai pusat perhatian sudah tidak cocok dalam generasi ini maka dibutuhkan perubahan ke siswa berperan sebagai pusat perhatian apalagi siswa punya kemampuan beragam (Viridi, 2017). Dalam pembelajaran masa ini bukan hanya guru jadi pemeran utama namun, siswa dituntut menjadi pemeran utamanya di pembelajaran siswa harus lebih hidup maka dari itu guru dan siswa sekarang dituntut mengikuti perkembangan yang ada. Diharapkan siswa sekarang harus lebih hidup dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran akhir-akhir ini sudah banyak diterapkan yaitu Pembelajaran berbasis *Online* atau *E-Learning*. Pembelajaran proses belajar mengajarnya tidak perlu dilakukan bertemu muka lagi antar guru dan siswa adalah *E-Learning* (Ardiansyah, 2013). Pembelajaran model *E-Learning* tujuannya yaitu supaya siswa bisa mengikuti perkembangan teknologi yang ada, siswa bisa mendapatkan model belajar baru dan mengerti perkembangan dalam teknologi. Metode penggabungan prinsip antara teknologi dan pembelajaran salah satunya adalah proses pembelajaran jangka jauh adalah pengertian dari *E-Learning* (Candrawati, 2010).

Proses pembelajaran memanfaatkan penggunaan teknologi menjadi sumber dari sebuah media adalah cara yang baik (Akhmadan, 2017). Pemanfaatan teknologi secara baik bagi pembelajaran menciptakan pembelajaran semakin bervariasi lagi. *Website*, *Portal*, dan *Software* adalah salah satu sarana yang bisa digunakan seperti lingkungan belajar *Online* pada *Virtual Classroom* (Sudiana, 2017). Prinsip dari *Virtual Classroom* sendiri adalah sebuah kelas yang diwujudkan sendiri dengan memanfaatkan teknologi internet dan bantuan perangkat lunak pihak ketiga, jadi interaksi antara guru dan siswa bisa tercipta secara *online*. Pengembangan dalam penelitian ini menggunakan *Web Learning*. Observasi dan pelaksanaan penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Pakis Kabupaten Malang, media *Virtual Classroom* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris. Dalam mata pelajaran Bahasa Inggris materi *We Got a Lot of Histories* di kelas 8 di SMP Negeri 1 Pakis. *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* ini ialah media pembelajaran yang baru oleh guru maupun murid di sekolah ini, khususnya murid di kelas 8A.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Pakis memiliki beberapa hambatan, yang pertama yaitu saat penugasan, guru memberikan pekerjaan rumah atau lebih dikenal tugas pada siswa dan pengumpulan tugasnya merupakan *handout*, lalu membahas tugas tersebut di depan kelas pada minggu selanjutnya. Penggunaan *handout* merupakan hal tidak efisien, sedangkan di sekolah tersebut siswa dipebolehkan membawa dan menggunakan *smartphone* khusus untuk pembelajaran. Beberapa siswa juga mengeluhkan penggunaan *handout* karena berbagai alasan seperti ada beberapa yang masih belum memiliki *laptop* atau *computer*, susah mencari warnet (*warung internet*) di beberapa daerah rumah siswa mencetak tugasnya dan beberapa alasan lainnya. Di kasus lain ada hari dimana guru tidak dapat hadir mengajar betermuka karena beberapa alasan seperti ada rapat, pelatihan, sakit ataupun urusan lain yang mendadak. Hal tersebut mengakibatkan siswa mengalami jam kosong di kelas. Jadi *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* nantinya sebagai sebuah jalan keluar baru pemecahan masalah yang ditemukan.

Tujuan pengembangan ini adalah menciptakan media pembelajaran berbentuk kelas *virtual* yang dibuka menggunakan *website* menarik dan sesuai kurikulum digunakan pembelajaran oleh siswa.. Memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran jangka jauh adalah salah satu tujuan dari adanya *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* menjadikan siswa lebih hidup dan mandiri dalam system pembelajaran sehingga meningkatkan pemahaman materi pada siswa, menarik perhatian siswa, menambah minat dan stimulus belajar siswa pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan dan modern karena adanya media pembelajaran baru di kelas bahkan sekolah tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan maka munculah ide mengembangkan *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* ini. *Virtual Classroom* menggunakan media yang beberapa pengguna terhubung dan saling berkomunikasi di waktu bersamaan lewat *internet*, memungkinkan pengguna dari manapun berpartisipasi (Neeson, V. 2017). Selama guru dan siswa terhubung akses *internet* dan saling membuka *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* maka guru dan siswa bisa berinteraksi jangka jauh via *online* tidak perlu bertemu muka lagi, guru dapat memasukan materi dan penugasan untuk siswa ke dalam *website* yang digunakan, saat ada kesempatan guru bisa berinteraksi dengan siswa menggunakan fitur *chatting* yang disuguhkan dalam *web* tersebut fitur *chatting* berfungsi mewujudkan dua pihak orang berbalas pesan, sebaliknya menggunakan fitur *chatting* siswa dapat bertanya kepada guru jika ada yang tidak dipahami mulai dari materi hingga penugasan. Contohnya seperti di saat guru tidak dapat hadir mengajar di kelas karena beberapa alasan atau urusan penting yang tidak dapat ditinggal. Pengembangan *Virtual Classroom* menggunakan media *website*, *website* yang digunakan yaitu menggunakan *web open source* yang punya *domain* secara gratis. Disamping banyaknya fitur dan beberapa keunggulan yang dimiliki, *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* juga dirancang sedemikian rupa agar memiliki tampilan menarik, ringan saat dibuka, dan tidak membosankan yang membuat siswa jadi lebih semangat lagi saat mengakses *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning*.

METODE

Menurut Ardhana (2002) setiap pengembangan bisa menentukan langkah-langkah yang tepat bagi peneliti dalam proses pengembangan. Metode pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode Lee & Owens. Metode ini dipilih karena model yang cocok dan khusus digunakan sebagai pengembangan media. Metode ini Prosedural karena proses disusun sistematis, pengembangan disusun jelas dan berurutan. Terdapat langkah (tahap) penelitian dan pengembangan metode Lee & Owens: tahap *analisis/assessment* yang terdiri dari dua tahap Analisis Kebutuhan dan Analisis Awal Akhir, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *development*. Tahapan pada metode Lee & Owens bisa dilihat dalam gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Model Prosedur Pengembangan Lee & Owens (2004)

Pada Gambar 1 Model Prosedur Pengembangan Lee & Owen (2004) menunjukkan terdapat lima tahap, pada pengembangan *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* yang digunakan

hanyalah sampai tahap ketiga. Tahap pertama yaitu tahap penilaian dan analisis (*Assessment/Analysis*) dua bagian ada pada tahap ini yaitu penilaian kebutuhan (*Need Assessment*) dan analisis awal akhir (*Front-End Analysis*). Tujuannya mengetahui keadaan dan permasalahan di kelas saat pembelajaran, dilakukan melalui observasi dan wawancara. Sedangkan analisis awal akhir bertujuan mendapatkan informasi secara detail dan lengkap untuk media dikembangkan.

Tahap kedua adalah desain mencakup serangkaian aktivitas seperti menyusun daftar kegiatan pengembangan *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning*. Tahap ini mencakup berbagai kegiatan seperti merancang spesifikasi media dan mengatur struktur materi dimasukkan kedalam *website*.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan produk yaitu mengimplementasikan spesifikasi produk ke dalam wujud fisik, yaitu *Website* dapat diakses. Tahap pengembangan ada 5 yaitu *Planning* (Perencanaan), *Design* (Desain), *Scripting* (Pemrograman), *Testing* (Uji Coba), dan *Maintance* (Pemeliharaan). Dengan adanya 5 tahapan *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* sudah bisa dibuat dan dikembangkan dengan baik, disertai konten berisi materi sesuai kurikulum dirancang semenarik mungkin. Sehingga *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* bisa dinilai layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Penelitian dilakukan semester genap pada tahun ajaran 2019/2020. Sebelum diujicobakan kesiswa media di uji kelayakan ke ahli media dan ahli materi untuk melihat kelayakan *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* dikembangkan sebagai media pembelajaran. Kisi-kisi instrumen ahli media berjumlah 25 item pernyataan. Kisi-kisi instrumen ahli materi berjumlah 25 item pernyataan, selanjutnya teknik pengumpulan data yaitu dengan menyebarkan angket responden, yang berjumlah 20 butir soal. Kemudian disebarakan kepada siswa kelas 8A SMP Negeri 1 Pakis yang berjumlah 3 siswa.

HASIL

Virtual Classroom berbasis *Web Learning* dikembangkan menghasilkan sebuah *domain website* bisa diakses menggunakan *browser* melalui *computer, laptop, smartphone* dan tablet. *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* memiliki dua tampilan versi *Dekstop* dan versi *mobile*. Pada Tampilan *Dekstop* memiliki *interface* lebih rapi daripada versi *mobile*, tampilan dari versi *dekstop* juga lebih besar dan penuh. *Menu* versi *Dekstop* dan *Mobile* sama, yang membedakan yaitu versi *Desktop menu* tetap ada saat dibuka terletak pada bagian *header website* sedangkan versi *mobile* menunya terdapat *shortcut* kecil di kanan atas bisa diklik. Fitur pada versi *Dekstop* dan *Mobile* semuanya juga sama, contohnya seperti fitur *chatting* tetap ada *shortcut* kecilnya di kanan bawah *website* saat dibuka.

Tahap selanjutnya adalah setelah *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* selesai dikembangkan menjadi sebuah media adalah diuji kelayakan ke ahli media dan ahli materi mengetahui apakah *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* layak diuji coba ke siswa dalam kelompok kecil.

Tabel 1. Tanggapan Ahli Media

Aspek	Jumlah Butir	Sangat Setuju	Setuju	Rata-Rata
Tampilan	11	5	6	3,4
Pemrograman	3	2	1	3,6
Fitur	6	4	2	3,6
Pemanfaatan	5	2	3	3,4

Berdasarkan tabel yang diperoleh dari tanggapan terhadap ahli media dilakukan bertujuan mengetahui kelayakan *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning*. Berdasarkan tabel 1 hasil tanggapan ahli media, aspek Tampilan memperoleh rata-rata sebesar 3,4. Kemudian aspek

Pemrograman memperoleh rata-rata sebesar 3,6. aspek Fitur memperoleh rata-rata 3,6. dan aspek Pemanfaatan memperoleh rata-rata 3,6. Maka hasil uji coba ahli media dinyatakan Layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 2. Tanggapan Ahli Materi

Aspek	Jumlah Butir	Sangat Setuju	Setuju	Rata-Rata
Relevansi	5	1	4	3,2
Tampilan	7	3	4	3,4
Kesesuaian Materi	6	3	3	3,5
Kedalaman Materi	1	0	1	3
Pemanfaatan	6	3	3	3,5

Berdasarkan tabel 2 hasil tanggapan ahli materi diperoleh data sebagai berikut. Dari aspek Relevansi memperoleh rata-rata sebesar 3,2. Kemudian aspek Tampilan memperoleh rata-rata 3,4. Aspek Kesesuaian Materi memperoleh rata-rata 3,5. Aspek Kedalaman Materi memperoleh rata-rata 3. Aspek Pemanfaatan memperoleh rata-rata 3,5.

Tabel 3. Respon Siswa

Aspek	No. Butir Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju
Tampilan	1	2	1
	2	1	2
	3	3	0
	4	3	0
	5	3	0
Materi	6	0	3
	7	2	1
	8	0	3
	9	2	1
	10	1	2
	11	1	2
	12	2	1
	13	0	3
	14	1	2
	15	0	3
Pemanfaatan	16	1	2
	17	0	3
	18	2	1
	19	2	1
	20	2	1

Dari tabel 3 menunjukkan jumlah 3 audiens (siswa) dengan jumlah pernyataan 20 item meliputi 5 butir pernyataan pada aspek media, 10 aspek Tampilan, dan 5 aspek pernyataan Pemanfaatan. Pada butir pernyataan butir 1 golongan sangat setuju berjumlah 2 siswa dan golongan setuju 1 siswa. Pada butir 2 golongan sangat setuju berjumlah 1 siswa dan golongan setuju berjumlah 2 siswa. Butir pernyataan 3 golongan sangat setuju berjumlah 3. Butir pernyataan 4 golongan sangat setuju berjumlah 3. Butir pernyataan 5 golongan sangat setuju berjumlah 3. Butir pernyataan 6 golongan setuju berjumlah 3 siswa. pernyataan 7 golongan sangat setuju berjumlah 2 siswa dan golongan setuju berjumlah 1 siswa. Butir pernyataan 8 golongan setuju berjumlah 3 siswa. Butir pernyataan 9 golongan sangat setuju berjumlah 2 siswa dan golongan setuju berjumlah 1 siswa. Butir pernyataan 10 golongan sangat setuju berjumlah 1 siswa dan golongan setuju 2 siswa. Butir 11 golongan sangat setuju berjumlah 1 siswa dan golongan setuju 2

siswa. Pada butir 12 golongan sangat setuju berjumlah 2 siswa dan golongan setuju berjumlah 1 siswa. Butir pernyataan 13 golongan setuju berjumlah 3. Butir pernyataan 14 golongan sangat setuju berjumlah 1 dan golongan setuju 2 siswa. Butir pernyataan 15 golongan setuju berjumlah 3. Butir pernyataan 16 golongan sangat setuju berjumlah 1 siswa dan golongan setuju 2. Butir pernyataan 17 golongan setuju berjumlah 3 siswa. Butir pernyataan 18 golongan sangat setuju berjumlah 2 siswa dan golongan setuju 1 siswa. Butir pernyataan 19 golongan sangat setuju berjumlah 2 siswa dan golongan setuju berjumlah 1 siswa. Butir pernyataan 20 golongan sangat setuju berjumlah 2 siswa dan golongan setuju 1 siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* Mendapat respon positif dari Ahli Media, Ahli Materi, serta Siswa di SMPN 1 PAKIS Kab. Malang. Hasil dan analisis dilihat sebagai berikut. Berikut adalah analisis tanggapan dari ahli media, instrumen pertanyaan yang diberikan berjumlah 25 butir soal dan kriteria nilainya adalah 1-4, Pada Aspek Tampilan terdapat 11 butir pertanyaan, ahli media memberikan nilai 4 (sangat setuju) pada 6 butir pernyataan dan memberi nilai 3 (setuju) pada 5 butir pernyataan. Aspek Pemrograman terdapat 3 butir pernyataan, ahli media memberikan nilai 4 (sangat setuju) pada 2 pernyataan dan memberi nilai 3 (setuju) pada 1 pernyataan. Aspek Fitur terdapat 6 butir pernyataan, ahli media memberikan nilai 4 (sangat setuju) pada 4 pernyataan dan memberi nilai 3 (setuju) pada 2 pernyataan. Aspek Pemanfaatan terdapat 5 butir pernyataan, ahli media memberikan nilai 4 (sangat setuju) pada 3 pernyataan dan memberi nilai 3 (setuju) pada 2 pernyataan. Selain itu, ahli media juga memberikan komentar dan saran pada *Virtual Classroom* ini yaitu ditambahkan tujuan pembelajaran dalam *web*, ditambahkan profil pengembang *web*, penambahan contoh dalam materi, dan pemilihan *background* serta warna dalam *web*.

Selanjutnya adalah analisis tanggapan dari ahli materi, instrumen pertanyaan yang diberikan berjumlah 25 butir soal dan kriteria nilainya adalah 1-4. Aspek Relevansi terdapat 5 butir pertanyaan, ahli media memberikan nilai 4 (sangat setuju) pada 1 butir pernyataan dan memberi nilai 3 (setuju) pada 4 butir pernyataan. Aspek Tampilan terdapat 7 butir pertanyaan, ahli media memberikan nilai 4 (sangat setuju) pada 3 butir pernyataan dan memberi nilai 3 (setuju) pada 4 butir pernyataan. Aspek Kesesuaian Materi terdapat 6 butir pertanyaan, ahli media memberikan nilai 4 (sangat setuju) pada 3 butir pernyataan dan memberi nilai 3 (setuju) pada 3 butir pernyataan. Aspek Kedalaman Materi terdapat 1 butir pertanyaan, ahli media memberikan memberi nilai 3 (setuju). Aspek Pemanfaatan terdapat 6 butir pertanyaan, ahli media memberikan nilai 4 (sangat setuju) pada 3 butir pernyataan dan memberi nilai 3 (setuju) pada 3 butir pernyataan. Selain itu, ahli materi juga memberikan komentar dan saran pada *Virtual Classroom* ini yaitu video pendukung materi bisa ditambah lagi dan juga penjelasan materi lebih diperjelas.

Analisis dari hasil uji coba ke siswa, uji coba ditujukan siswa kelas 8A di SMP Negeri 1 Pakis berjumlah 3 orang siswa. Uji coba dilakukan secara online menggunakan *google form* berupa instrument angket, instrument berjumlah 20 pernyataan dan kriteria nilainya adalah 1-4. Analisis hasil uji coba siswa sebagai berikut, 3 orang siswa sepakat memberikan nilai 4 (sangat setuju) yaitu butir pernyataan ke 3, 4, 5 artinya 3 siswa ini sepakat memberi nilai 4 karena sangat setuju yaitu pernyataan *font* yang digunakan pas dan enak untuk dibaca, *font* dan warna yang dipakai tidak membuat saya bosan saat membaca, dan gambar dan animasi website menarik perhatian saya. Selanjutnya 3 orang siswa memberikan nilai 3 yaitu butir pernyataan ke 6, 8, 13, 15, 17 artinya 3 (setuju) orang siswa ini sepakat memberi nilai 3 karena hanya setuju pada pernyataan materi *website* ini mudah untuk saya pahami dan pelajari, materi dalam *website* tidak membuat saya kebingungan, penjelasan dan tata cara dalam pengerjaan tugas mudah saya mengerti, media

Virtual Classroom berbasis *Web Learning* ini merupakan hal yang baru bagi saya, media *virtual classroom* berbasis *web learning* ini lebih memudahkan saya belajar daripada menggunakan buku. 3 orang siswa ini rata-rata memberikan nilai 3 dan 4 pada 20 pertanyaan yang disediakan.

Kelas Virtual (*virtual class*) kelas mengaitkan interaksi guru, siswa, dan web berkomunikasi kapanpun dan dimanapun diruang dan waktu yang bebas. Sama halnya kelas konvensional, guru dan siswa berkomunikasi satu sama lain diwaktu sama tanpa bertatap muka (Hardiyana, 2015). Lingkungan belajar kondusif diciptakan oleh *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning*. Suasana kelas aktif dan terstruktur terciptakan juga. Hal tersebut dibenarkan adanya penelitian dilakukan oleh (Sastra, Agustini and Sindu, 2019) Hasil analisis respon siswa penggunaan *E-Learning* kelas maya mata pelajaran simulasi dan komunikasi 74,18 merupakan nilai rata-rata skor siswa masuk golongan positif. Berdasarkan hasil penelitian diajukan beberapa saran guna pembelajaran Simulasi dan Komunikasi *Digital* kualitasnya meningkat. Dari hasil uji kelayakan sistem media pembelajaran *E-Learning* kriptografi virtual class berbasis multimedia menggunakan angket dilakukan oleh (Fitria, Susilo and Farady, 2014) menunjukkan bahwa *E-Learning* kriptografi berdasarkan empat aspek penilaian yaitu isi/konten kualitas persentasi baik sebesar 78% , kemudahan penggunaan kualitas persentasi baik sebesar 65%, kualitas tampilan memiliki kualitas baik persentasi baik sebesar 68%, dan interaksi program memiliki kualitas baik presentasi baik sebesar 68%.

Penelitian dilakukan (Ria Sudiana, 2017) menyatakan mahasiswa menggunakan kelas *virtual* punya indikator inisiatif belajar cenderung lebih baik, mendiagnosa mengevaluasi proses dan hasil belajar, *self efficacy* (konsep diri), tetapi masih lemah indikator menetapkan target dan tujuan belajar dibandingkan siswa pembelajaran konvensional. Jika melihat jawaban mahasiswa perkuliahan menggunakan *virtual classroom* sebanyak 65 orang mahasiswa atau 57.52% menyatakan perkuliahan menggunakan *virtual classroom* memuaskan. Ini menandakan bahwa *virtual classroom* sesuai kebutuhan mereka belajar (Hawari, 2020). Manfaat kelas Maya adalah materi ajar belum atau sudah disampaikan di kelas formal disampaikan kembali di forum diskusi kelas Maya, meningkatkan kualitas belajar melalui *smartphone/android* (Surahman & Surjono, 2017), mengurangi penggunaan *smartphone/android* siswa hanya semata hiburan menjadi sarana belajar menyenangkan, membantu siswa aktif dan paham materi ajar belajar (Surahman & Sulthoni, 2020), dan membantu guru memberi konsep variasi baru mengajar (Putri, 2018).

Kelas *virtual* punya banyak dampak positif selama pendidik menggunakan tepat. Tentunya harus berdasarkan karakteristik dan keinginan peserta didik sesuai penelitian dilakukan oleh Yilmaz (2015) hasil wawancara bahwa mahasiswa punya dua pendapat utama sebagai berikut *live virtual* ruang kelas sangat diinginkan mengakses ruang kelas fisika *virtual* direkam setiap saat oleh siswafaktor terpenting dari prestasi siswa. Berhasilnya pembelajaran menggunakan *virtual classroom* berbasis *website* juga adanya beberapa factor, salah satu factor berperan penting adalah guru atau pendidik, tugas-tugas pendidik kelas maya, dimulai perancangan konten pembelajaran harus disesuaikan dengan lingkungan *online*, mengelola sumber belajar, membangun belajar siswa mandiri, menciptakan komunikasi banyak arah, membangun keaktifan kerjasama (Kusnohadi, 2015). Dengan begitu guru mampu meningkatkan kompetensi profesional dan lebih berkreativitas pembelajaran matapelajaran Tumbuhnya kreativitas mengajar dilakukan menerapkan metode dan model pembelajaran tepat sesuai topik dan materi. Disisi lain guru juga harus mampu meng *up to date* pengetahuan, keahlian, dan keterampilan dimiliki sebagai pendidik. Metode konvensional harus mampu digantikan melakukan peningkatan keterampilan TIK dikolaborasi dalam pembelajaran. (Husnaini and Widiyanti, 2020).

SIMPULAN

Pengembangan *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas VII dinyatakan memenuhi kriteria valid. Artinya, *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran tambahan serta efektif mampu meningkatkan pemahaman materi pada siswa. Media *Virtual Classroom* bisa dijadikan solusi dalam permasalahan pembelajaran. Media *Virtual Classroom* juga mampu digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang inovatif, mampu menarik perhatian siswa, mampu memotivasi siswa dalam belajar, dan mampu membuat siswa jadi lebih mandiri. Berdasarkan tanggapan ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna seluruhnya memenuhi kriteria layak. Dari hasil Uji Kelayakan dan Uji Coba ditarik kesimpulan bahwa *Virtual Classroom* berbasis *Web Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Agosti, G. (2006), Distance Education in the Era of Internet, Encyclopedia of Developing Regional Communities with Information and Communication Technology, Idea Group Reference.
- Amiroh. (2012). Membangun E-Learning dengan Learning Management System. Sidoarjo: Genta Group Production.
- Amornchai, P., Songkhla, J. N., & Sujiva, S. (2015). An argument performance task in a virtual classroom for enhancing graduate students' analytical reasoning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 1031–1035. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.790>.
- Ardiansyah, I. (2013). Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ayuningtyas, D., Praherdiono, H., & Wedi, A. (2018). Aplikasi web evaluasi proses pembelajaran dengan pendekatan assessmen as learning. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 77-84.
- Chandrawati, S. R. (2010). Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2), 218616.
- Fitria, D., Susilo, B., & Farady, F. (2014). E-learning kriptografi dengan virtual class berbasis multimedia. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 2(1).
- Gunawan, F. I., & Sunarman, S. G. (2018). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa SMK Untuk Mendukung Pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*.
- Hawari, A. (2020). E-Learning Berbasis Virtual Classroom di Era Covid-19: Iwan Hermawan. *Hawari : Jurnal Pendidikan Agama Dan Keagamaan Islam*, 1(1). Retrieved from <https://journal.unsika.ac.id/index.php/hawari/article/view/3929>
- Husnaini, H., & Widianti, S. (2020). Pengembangan Penelitian Tindakan Kelas Virtual Learning Ekonomi. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Kind, T., & Evans, Y. (2015). Social media for lifelong learning. *International Review of Psychiatry*, 27(2), 124-132. Retrieved from : <https://doi.org/10.3109/09540261.2014.990421>
- Kusnohadi, K. (2015). Pendidik online: perluasan tugas dari kelas konvensional menuju kelas maya. *Jurnal Teknodik*, 284-294.

- Lee, W.W., & Owens, D.L. (2004). *Multimedia Based Instructional Design: Second Edition*. San Francisco: Pfeiffer.
- Lestari, S., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2018). Tree map dalam on-line learning. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 19-28.
- Liu, L., & Johnson, D. L. (2004). Web-based resources and applications. *Computers in the Schools Interdisciplinary Journal of Practice Theory and Applied Research*, 131-147.
- Martin, Florence. (2014). Use of Synchronous Virtual Classrooms: Why, Who, and How?. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*. 10(2), 192-209.
- Prassida, G. F., & Muklason, A. (2012). Virtual Class Sebagai Strategi Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Student-Centered Learning Di Perguruan Tinggi. *TEKNOLOGI: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(2). Retrieved from <https://doi.org/10.26594/teknologi.v1i2.55>
- Putra, R. D. Y. S., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2020). Pengembangan Media Website E-Learning Berbasis Model Responsive Web Design untuk Siswa SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 292-302. Retrieved from : <http://dx.doi.org/10.17977/um038v3i32020p292>
- Putri, V. R. (2019). Memaksimalkan Kompetensi Guru Melalui Fitur Kelas Maya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab sebagai Inovasi Pembelajaran Jaman Now. *Proceeding Iain Batusangkar*, 3(1), 323-332.
- Raes, A., Vanneste, P., Pieters, M., Windey, I., Van Den Noortgate, W., & Depaepe, F. (2020). Learning and instruction in the hybrid virtual classroom: An investigation of students' engagement and the effect of quizzes. *Computers & Education*, 143, 103682.
- Sastra, K. W., Agustini, K., & Sindu, I. G. P. (2019). Pengaruh Kelas Maya Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Perhotelan SMK PGRI 3 Badung. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(2), 369-378. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18172>
- Sheard, J., & Markham, S. (2005). Webbased learning environments: developing a framework for evaluation. *Assessment Evaluation in Higher Education*, 30(4), 353-368. Retrieved from : <https://doi.org/10.1080/02602930500099169>
- Sibero, A. F. (2011). *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: Mediakom.
- Sudiana, R., Fatah, A., & Khaerunnisa, E. (2017). Kemandirian belajar mahasiswa melalui pembelajaran berbasis virtual class. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1). Retrieved from <http://dx.doi.org/10.30870/jppm.v10i1.1292>
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26-37.
- Surahman, E. (2020, October). Student Satisfaction toward Quality of Online Learning in Indonesian Higher Education During the Covid-19 Pandemic. In *2020 6th International Conference on Education and Technology (ICET)* (pp. 120-125). IEEE.
- Susilowati, Y. (2019). *Modul E-Commerce-Teaching Factory For Students*. Mutiara Publisher.
- Yilmaz, O. (2015). The Effects of " Live Virtual Classroom" on Students' Achievement and Students' Opinions about " Live Virtual Classroom" at Distance Education. *Turkish Online Journal of Educational Technology TOJET*, 14(1), 108-115.