

## Media Latihan Berbasis *Website* Mengenai Asuransi Kelautan

Putriyani<sup>1\*</sup>, Muhammad Aris Rafli <sup>2</sup>, Ibnu Hasbi Maulana<sup>3</sup>, Shafa Zahwa Azzahra <sup>4</sup>

Universitas Negeri Jakarta<sup>1,2,3,4</sup>

Email Korespondensi : Putriyani\_1511520012@mhs.unj.ac.id

**Abstrak:** Tujuan dibuanya penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem pembelajaran asuransi kelautan melalui *Website* yang mudah di akses oleh semua kalangan. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan power point sehingga memiliki slide yang lebih menarik di setiap videonya. Video pembelajaran ini terdiri dari materi jaminan keadaan, pada penelitian ini akan berfokus pada suatu produk media pembelajaran berbasis *Website* yaitu materi asuransi kelautan.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *Website* , Asuransi kelautan

**Abstract:** The purpose of this research is to develop a marine insurance learning system through a *Website* that is easily accessible by all groups. This learning media is developed using power point so that it has more interesting slides in each video. This learning video consists of state assurance material, this research will focus on a *Website* -based learning media product, namely marine insurance material.

**Kata Kunci :** Learning Media, *Website* , Marine Insurance

**Article info:** Submitted : 2023-10-02 | Accepted : 2023-12-03 | Published : 2023-12-06

Copyright © 2023, Author.



This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0

How to Cite :

### Pendahuluan

Kemajuan dunia pendidikan sangat penting dalam mengembangkan metode pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *Website* . Media adalah sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan. Menurut (Mahnun, 2012). Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran berbasis *Website* mengenai Asuransi Kelautan menjelaskan berbagai persoalan, latihan, dan video pembelajaran.

Tujuan penulisan jurnal karya ilmiah ini untuk menjelaskan dan memperkenalkan *Website* pembelajaran yaitu *Learning Marine Insutance Claims* adalah *Website* pembelajaran tentang asuransi kelautan dengan fokus materi asuransi pengangkutan laut, unsur-unsur asuransi kelautan, dan berbagai hal tentang kelautan agar mencegah kerugian yang diakibatkan secara tiba-tiba.

Melalui *Website* ini penulis berharap bisa memudahkan dalam mencari informasi pembelajaran kelautan dan pemahaman asuransi karena sangat penting supaya mencegah hal-hal yang tidak ingin terjadi.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Menurut (Falahudin, 2014). Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Menurut (Ashar, 2011). Dari beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu proses penyampaian segala informasi dengan peserta didik dengan sumber belajar.

Pembelajaran melalui *Website* ini merupakan suatu proses pembelajaran yang menggunakan video sebagai media penyampaian informasi dan materi pembelajaran. Video pembelajaran dan Materi Asuransi Kelautan dapat diakses pada *Website* secara gratis dalam proses pembelajaran dilakukan secara mandiri atau dengan alih dibidangnya yang sudah ada video pembelajaran.

Pembelajaran melalui *Website* ini fleksibel dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Hanya butuh terdapat koneksi internet. Beberapa keunggulan pembelajaran melalui *Website* :

#### 1. Sarana untuk Belajar Mandiri

Menjadikan *Website* sebagai media pembelajaran, memberikan peluang bagi mahasiswa untuk dapat belajar secara mandiri dengan mengakses materi yang terdapat di *Website* . Dapat lebih mudah dan fleksibel untuk mempelajari materi pembelajaran baik yang sudah diajarkan ataupun yang belum diajarkan.

#### 2. Sebagai Pembelajaran Alternatif

Keterbatasan waktu dalam pembelajaran membuat narasumber tidak mampu menyampaikan materi secara langsung (menyeluruh) sehingga siswa hanya mendapatkan materi tidak penuh, menjadikan pembelajaran kurang optimal. Namun hadirnya *Website* bisa membantu narasumber untuk mengatasi hal tersebut. Di mana siswa dapat mempelajari materi yang belum sempat sampaikan dalam pertemuan.

#### 3. Sarana Pembelajaran Online

Kemajuan dunia teknologi merambah ke dunia pendidikan dengan pembelajaran online menggunakan *Website* tidak hanya di dalam kelas kita bisa mengikuti pembelajaran melalui *Website* atau melalui kelas online.

#### 4. Dapat Belajar Jarak Jauh

Adanya *Website* inilah kita bisa belajar di mana dan kapan saja kita mau, tanpa terhambat oleh waktu dan jarak. Sebab, jika sebelum adanya *Website* , kita hanya dapat mengikuti pembelajaran di dalam kelas saja.

#### 5. Memperbanyak Materi Pembelajaran

Materi pelajaran yang akan disampaikan oleh dosen tidak ada terpaku pada buku yang ada. Melainkan, dapat kita bisa mencari materi pelajaran lebih banyak lagi melalui *Website* ini. Bekal pengetahuan dan keterampilan sehingga menghasilkan mahasiswa yang mengerti tentang pengertian asuransi kelautan. Pun mahasiswa dapat mengaplikasikan dan menggunakan ilmu ini di dunia kerja kelak.

## Metodologi Pengabdian

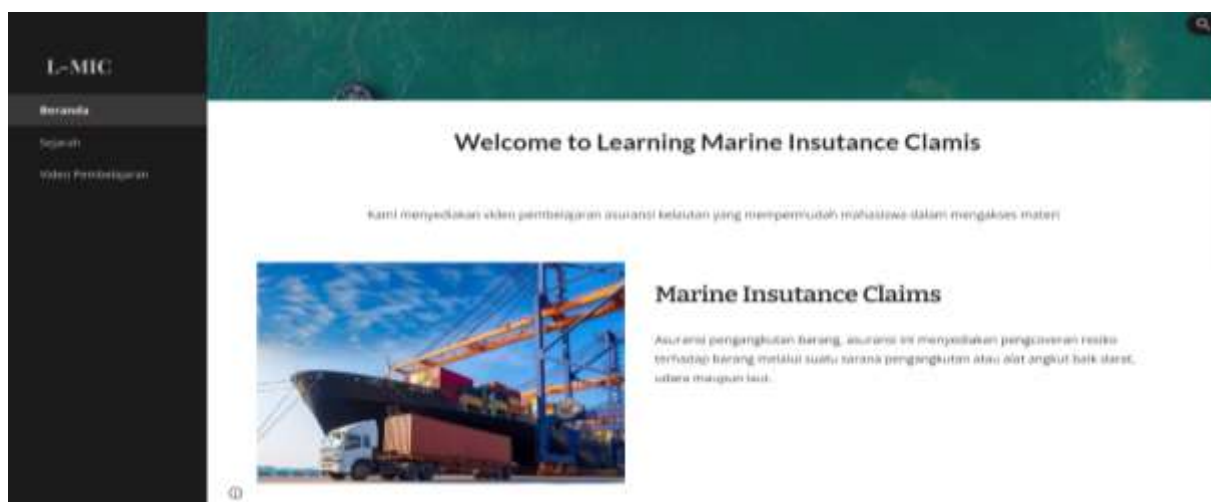
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis web tentang asuransi kelautan. Penelitian ini dilakukan dengan mengamati secara langsung atau melalui rekaman video tentang klaim dan asuransi laut pada mediator atau guru atau mahasiswa yang menggunakan video tersebut. Target/sasaran penelitian dan uji coba produk yakni mahasiswa dan pengguna *Website L-MIC* (*Learning-Marine Insurance Claims*). Setelah melakukan penelitian dengan metode tersebut, maka dihasilkan informasi tentang asuransi kelautan yang kemudian dianalisis dan digunakan untuk membuat kesimpulan tentang efektivitas dan keuntungan dalam penggunaan *Website* sebagai media pembelajaran.

## Hasil dan Pembahasan

Media Pembelajaran merupakan teknologi pesan yang dapat digunakan untuk pembelajaran, dan juga sebagai alat fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran digital adalah bentuk media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital untuk membantu proses pembelajaran masyarakat. Media pembelajaran digital memberikan berbagai keuntungan seperti fleksibilitas dalam waktu dan tempat pembelajaran, akses mudah melalui perangkat digital seperti komputer atau smartphone, serta dapat meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Selain itu, media pembelajaran digital juga dapat diadaptasi untuk berbagai gaya belajar. Dunia digital memperluas kesempatan belajar bagi siswa, mereka tidak hanya mendapatkan satu materi pembelajaran, tetapi banyak materi pembelajaran untuk memperkaya pengetahuan mereka.

Media pembelajaran menggunakan *Website L-MIC* dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif dalam membantu pengguna *Website* kami untuk memahami dengan topik asuransi kelautan. Berikut adalah tentang *Website L-MIC*, sebagai berikut :

Hasil pengembangan produk media pembelajaran berbasis *Website* mengenai asuransi kelautan. Pengguna dapat mengakses media pembelajaran web ini melalui alamat URL <https://sites.google.com/view/learning-marine/beranda>. Berikut tampilan media pembelajaran berbasis web yang dapat dilihat pada gambar 1, gambar 2 dan gambar 3.

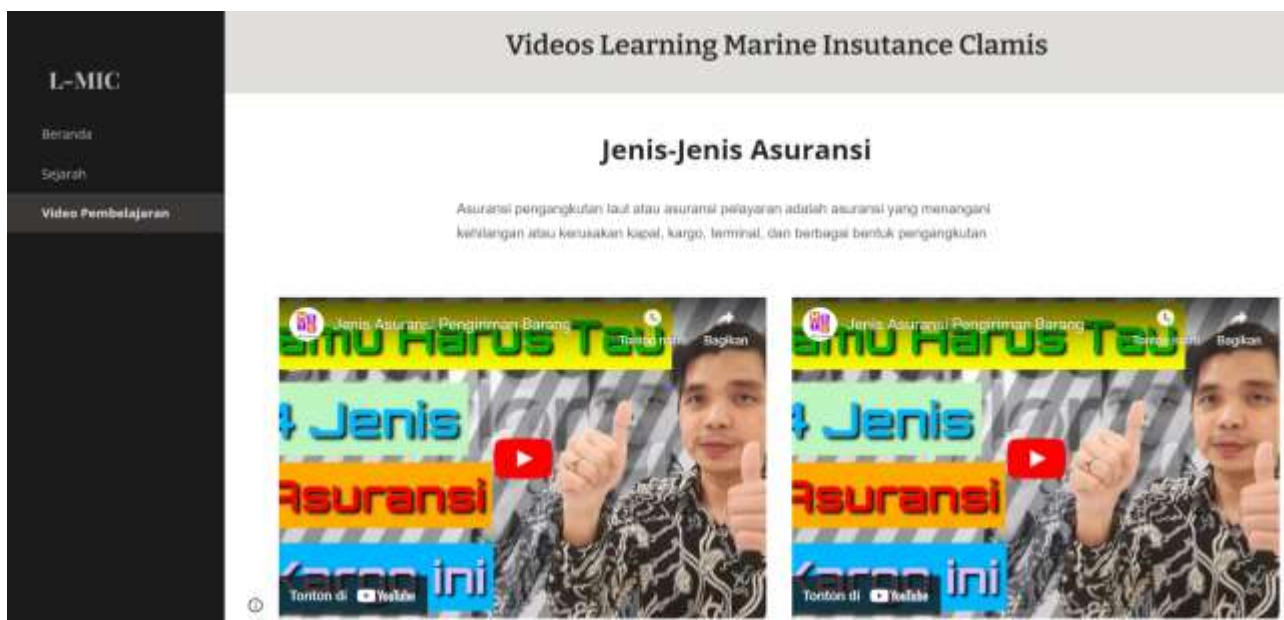


Gambar 1. Tampilan Beranda Website L-MIC

Pada beranda *Website* L-MIC hanya berupa pengertian asuransi laut yang mana untuk menjelaskan bahwa *Website* ini hanya berfokus tentang asuransi laut.



Gambar 2. Sejarah singkat di *Website* L-MIC



Gambar 3. Video Pembelajaran Tentang Jenis Jenis Asuransi

Video pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan wawasan kepada siswa atau pengguna terkait jenis jenis asuransi laut saat ada kerusakan atau kehilangan barang, seperti mempunyai polis, adjust assurance. Dll. Dalam video ini, mudah dipahami untuk semua kalangan di karenakan cara menjelaskan tentang jenis asuransi mudah untuk dicerna oleh pengguna *Website L-MIC*

### Kesimpulan

Berdasarkan jurnal karya ilmiah ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menunjukkan pendekatan berharga dan praktis dalam memberikan edukasi kepada individu atau organisasi tentang asuransi kelautan. Dengan memanfaatkan sebuah *Website* sebagai media pelatihan, hal ini memungkinkan akses yang mudah terhadap informasi dan sumber daya yang terkait dengan asuransi kelautan.

Berikut adalah beberapa keunggulan dari L- MIC yakni aksesibilitas dan kemudahan, konten komprehensif dan terkini, solusi yang ekonomis, dan pembelajaran berkelanjutan dan dukungan. Secara keseluruhan, "Media Latihan Berbasis *Website* Mengenai Asuransi Kelautan" menawarkan pendekatan modern dan praktis untuk melatih individu atau organisasi tentang asuransi kelautan. Kombinasi aksesibilitas, interaktivitas, konten yang komprehensif, solusi yang ekonomis, dan dukungan berkelanjutan menjadikannya alat yang efektif untuk belajar dan memahami kompleksitas asuransi.

### Daftar Pustaka

- Claudia, C., Prabawati, H., Malihah, M., Novrezi, M., Sahara, S., & Safitri, D. (2020). Pelatihan Pendidikan Karakter Pada Anak Pekerja Di Yayasan Swara Peduli Indonesia Jakarta. *Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(1), 1-8.
- Sahara, N. L. (2015). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI MARGAJAYA 4 BOGOR (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA).
- Rahman, S., Munawar, W., & Berman, E. T. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Pada Proses Pembelajaran Produktif Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1).
- Hwang, G.J., & Wu, P.H. (2014). Applications, impacts and trends of mobile technology-enhanced learning: A review of 2008-2012 publications in selected SSCI journals. *International Journal of Mobile Learning and Organization*, 8(2), 83-95.
- Sung, H.Y., Hwang, G.J., & Liu, T.C. (2016). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(3), 369-381.
- Bonk, C.J., & Zhang, K. (2008). *Empowering online learning: 100+ activities for reading, reflecting, displaying, and doing*. John Wiley & Sons.
- Hung, D., Jonassen, D., & Liu, R. (2008). Problem-based learning. *Handbook of research on educational communications and technology*, 3, 485-506.

- 
- Garrison, D.R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87- 105.
- Alavi, M., & Leidner, D.E. (2001). Review: Knowledge management and knowledge management systems: Conceptual foundations and research issues. *MIS Quarterly*, 25(1), 107-136.