



## PENGEMBANGAN *WEB BASED LEARNING* SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA SMP

Neni Wahyuningtyas<sup>1</sup>, Rista Anggraini<sup>2</sup>, Febty Andini Dwi Rosita<sup>3</sup>, Ninik Yustina Sari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

<sup>1</sup>[neni.wahyuningtyas.fis@um.ac.id](mailto:neni.wahyuningtyas.fis@um.ac.id), <sup>2</sup>[ristaa.1807416@students.um.ac.id](mailto:ristaa.1807416@students.um.ac.id), <sup>3</sup>[febty.andini.1707416@students.um.ac.id](mailto:febty.andini.1707416@students.um.ac.id),

<sup>4</sup>[ninik.yustina.1907416@students.um.ac.id](mailto:ninik.yustina.1907416@students.um.ac.id)

### ABSTRAK

Penggunaan sumber belajar saat ini cenderung memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajar. Padahal di tengah kemajuan jaman seperti saat ini siswa dituntut mahir dalam penggunaan teknologi. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk kelas siswa SMP kelas VIII. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Research and Development (R&D) dan mengadopsi model Lee Owens. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa dari penilaian validator ahli materi mendapatkan nilai sebesar 95.31%, yang berarti bahwa materi yang dikembangkan dalam *web based learning* valid dan layak digunakan. Hasil penilaian dari validator ahli media menunjukkan nilai sebesar 96.87% yang berarti media *web based learning* valid dan layak digunakan lebih lanjut. Hasil penilaian siswa saat uji coba media *web based learning* menunjukkan nilai sebesar 94.42% yang berarti *web based learning* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *web based learning* layak dan efektif untuk digunakan dalam menunjang pembelajaran IPS di tingkat SMP dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Interaksi Antar Negara-negara ASEAN.

**Kata Kunci:** pengembangan, *web based learning*, media

## DEVELOPMENT OF WEB-BASED LEARNING AS LEARNING MEDIA FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

### ABSTRACT

The current use of learning resources tends to use textbooks. In the midst of today's progress, in fact, students are required to be proficient in the use of technology. Purpose of the study in this article is to produce a website-based social on learning media development for class VII junior high school students. The methods used and adopted are Research and Development (R&D) and the Lee Owens model. The results showed that based on the media validator's assessment, the validator obtained a score of 95.31%, which means that the material developed in web-based learning is valid and feasible to use. The results of the assessment from the validator showed a value of 96.87%, which means that the web-based learning media is valid and suitable for further use. The results of student assessments while testing web-based learning media, showed a value of 94.42%, which means that web-based learning is valid and suitable for use in classroom learning. Thus, web-based learning is feasible and effective to be used in supporting social studies learning at the junior high school level and able to increase students' understanding of the material on Interaction among the ASEAN countries.

**Keywords:** development, *web-based learning*, media

Submitted	Accepted	Published
24 November 2021	25 Januari 2022	22 Maret 2022

<b>Citation</b>	:	Wahyuningtyas, N., Anggraini, R., Rosita, F.A.D., & Sari, N.Y. (2022). Pengembangan <i>Web Based Learning</i> Sebagai Media Belajar Siswa SMP. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 6(2), 312-320. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8627">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8627</a> .
-----------------	---	---

## PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa pengaruh besar dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan adalah proses penyampaian komunikasi dan informasi antara guru kepada siswa yang memuat informasi-informasi pendidikan, memiliki unsur-unsur guru sebagai sumber penyampaian informasi, media sebagai penyajian ide, gagasan dan materi

pendidikan siswa (Suarno dan Sukirno, 2015a). Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa, tujuan dari pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi siswa supaya 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 mampu bertanggung jawab.

Hakikatnya pendidikan merupakan pengembang Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu mencetak manusia berkualitas, karena hadirnya pendidikan sebagai upaya untuk mengembangkan potensi siswa dalam mencapai kedewasaan jasmani dan rohani (Sarbini dan Lina, 2011).

Upaya dalam mengembangkan pendidikan yang lebih maju dan berkualitas di pengaruhi berbagai faktor, salah satunya yaitu teknologi informasi (Tunjung dan Purnomo, 2020). Pembelajaran yang mengadaptasi teknologi informasi saat ini merupakan suatu keharusan dan perlu dimaksimalkan sebagai tuntutan pembelajaran era 21. Era 21 menuntut siswa memiliki pengetahuan, keahlian dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi secara menyeluruh dengan tujuan agar mereka sukses menghadapi tantangan jaman. Tuntutan tersebut tentunya dapat sukses tercapai melalui penatan dan perbaikan kualitas pembelajaran, menekankan pembelajaran berbasis proyek, berkomunikasi, membangun jejaring, melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, dan merancang pembelajaran yang kontekstual (Ramdani, 2019).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah menggagas tiga konsep penting pembelajaran era 21 sebagai langkah untuk memenuhi tuntutan dan tantangan era 21 yaitu melalui pengembangan kurikulum (Kemendikbud, 2013). Ketiga konsep yang dimaksud terwadahi dalam Kurikulum 2013 yaitu keterampilan abad 21, pendekatan saintifik dan penilaian autentik (Marjito, 2019). Melalui penerapan Kurikulum 2013 ini pemerintah berharap bida mengembangkan masyarakat Indonesia menjadi kreatif, produktif, dan efektif.

Kurikulum 2013 disusun sesuai dengan tuntutan dan tantangan pembelajaran era 21 bahwa pendidikan wajib menyeimbangkan penguasaan pengetahuan, sikap dan ketrampilan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan optimal (Sinambela, 2017). Pembelajaran harus berbasis student center, menghubungkan dengan realitas sehari-hari dan mampu membangun kerjasama tim. Bukan lagi guru sebagai pusat utama dalam pembelajaran. Guru disini hanya berperan sebagai motivator dan fasilitator dengan

menyiapkan situasi dan kondisi pembelajaran yang menyenangkan (Marjito, 2019).

Guru sebagai fasilitator dituntut menguasai berbagai ketrampilan pembelajaran dan wajib memperbarui ketrampilannya setiap saat agar tidak tertinggal oleh jaman. Ketrampilan minimal yang harus dimiliki dan dikuasai guru terkait Teknologi Pedagogical Content and Knowledge (TPACK) (Salam, 2017). Koehler (2006) menyatakan TPACK merupakan komponen pengetahuan dan ketrampilan guru dalam penguasaan teknologi. Apabila TPACK mampu diaktualisasikan guru dengan baik tentunya siswa akan mampu membangun pengetahuannya dengan optimal dan mendapat kebermaknaan belajar.

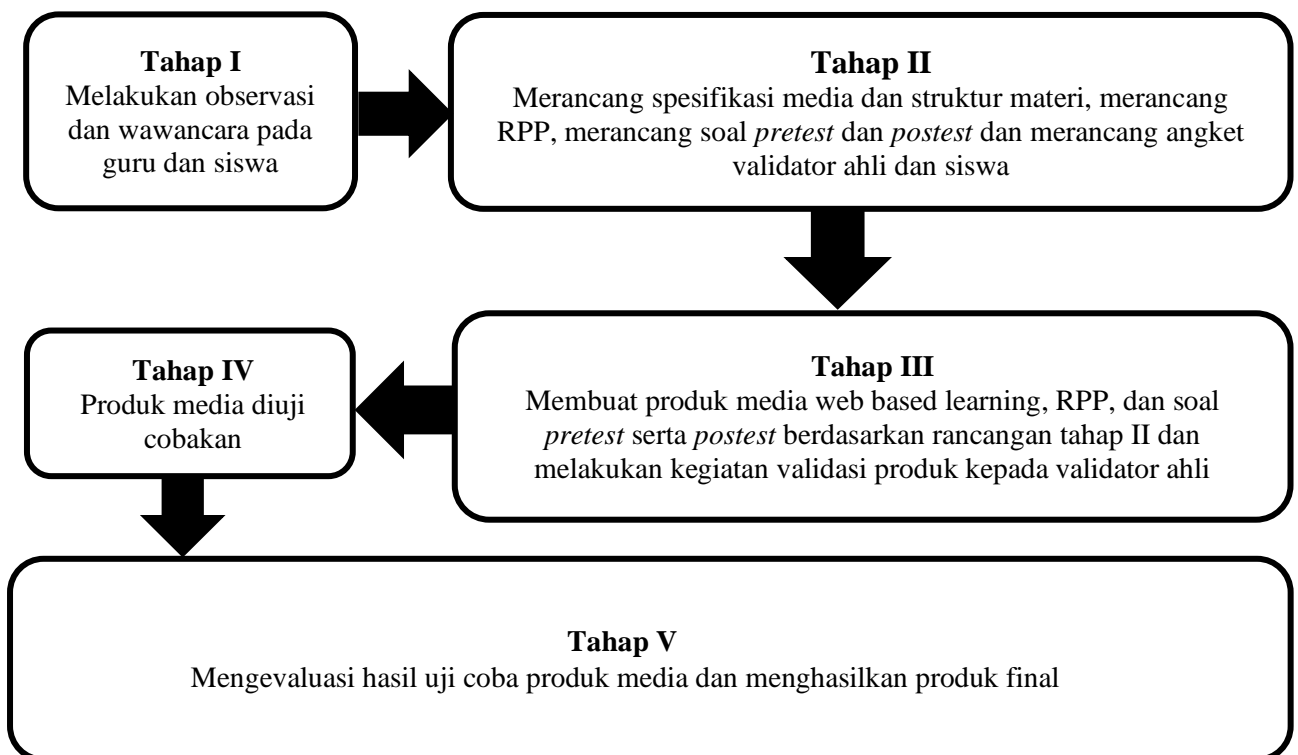
Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di sekolah diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS di mana kurang memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dan pemanfaatan sumber belajar utama masih belum mampu mendorong siswa untuk belajar mandiri. Hal tersebut dikarenakan materi yang terdapat dalam sumber belajar utama yaitu buku paket masih bersifat umum dan belum kontekstual. Pembelajaran yang hanya mengandalkan pada buku paket atau LKS menjadikan pembelajaran IPS menjadi monoton karena hanya berorientasi pada teks, tidak membangkitkan semangat siswa belajar (Holilah, 2015). Padahal jika kita mengkaji lebih lanjut, sebagian besar materi pada mata pelajaran IPS bersifat konseptual dan sangat abstrak. Uno dan Ma'ruf, (2016a) menjelaskan semakin abstrak konsep materi dalam pembelajaran, maka akan sulit dalam mengajarkannya kepada siswa. Pembelajaran yang demikian ini membutuhkan visualisasi dalam memudahkan siswa memahaminya.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa diketahui bahwa 92,3% dari 35 siswa membutuhkan sumber belajar penunjang yang kontekstual, menarik dan menyenangkan. 83,7% dari 35 siswa membutuhkan sumber belajar penunjang yang dapat dimanfaatkan melalui smartphone. Mengacu pada berbagai analisis tersebut tentunya perlu tindak lanjut agar kebutuhan siswa dapat terfasilitasi optimal, mengingat siswa memiliki beragam modalitas

belajar baik visual, auditorial dan kinestetik. Selain itu tentunya agar pembelajaran IPS lebih menarik, membangkitkan motivasi belajar, siswa dapat memahami, mengkonstruksi materi dengan mudah melalui visualisasi realitas kehidupan sosial dan dapat belajar secara mandiri. Oleh karena itu tim peneliti mengembangkan *Web Based Learning* Berbantuan Content Management System sebagai Media Belajar Siswa SMP.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research & Development). Sugiyono (2017) menjelaskan R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji kelayakan produk. Model yang diadopsi dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu model Lee & Owens. Adapun sintaks dalam proses pengembangan produk penelitian tersusun secara sistematis berikut ini:



Gambar 1. Skema Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi berupa angket tertutup oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan uji coba produk dari siswa. Data kualitatif diperoleh angket terbuka mengenai kritik, saran, dan pendapat secara umum mengenai produk hasil pengembangan media web based learning.

Instrumen penelitian dan pengembangan ini yaitu angket penilaian ahli dan angket respon

siswa. Instrumen penilaian meliputi penilaian materi dan penilaian media yang kemudian diberikan kepada validator. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket terbuka dan tertutup berisi pertanyaan yang harus dijawab. Angket terbuka berisi data kualitatif mengenai kritik saran dari validator, sedangkan angket tertutup berisi tentang pertanyaan berupa penilaian produk pengembangan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase yang dicari
- $\sum x$  = Jumlah jawaban subjek uji coba
- $\sum x_i$  = Jumlah jawaban ideal
- 100% = Bilangan konstan

Setelah dilakukan analisis data, tahap selanjutnya yaitu dilakukan penafsiran dan simpulan yang disesuaikan dengan tabel penilaian menurut (Arikunto, 2006) sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Data Persentase Validitas dan Kelayakan Produk**

No	Skala Nilai	Persentase	Interpretasi
1	4	80%-100%	Valid dan Layak
2	3	60%-79%	Cukup Valid dan Cukup Layak
3	2	50%-59%	Kurang Valid dan Kurang Layak
4	1	0%-39%	Tidak Valid dan Tidak Layak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh setelah media *web based learning* diuji cobakan dan divalidasi kepada ahli media dan ahli materi supaya media valid dan layak untuk digunakan. Adapun hasilnya sebagai berikut:

### Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Bayu Kurniawan, M. Pd selaku Dosen Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu

Sosial, Universitas Negeri Malang. Tahapan validasi dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus 2021. Validasi materi menggunakan penilaian dengan melampirkan lembar kuisioner yang memiliki 16 komponen pertanyaan dan kolom komentar atau saran. Penilaian terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek relevansi materi, bahasa, visualisasi, dan evaluasi. Adapun rekapitulasi data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Rekapitulasi Data Kuantitatif Hasil Validasi Materi**

No	Aspek	$\sum x_i$	$\sum x$	Presentase (%)
<b>Relevansi Materi</b>				
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar (KD)	4	4	100
2.	Kejelasan dari topik pembelajaran	4	4	100
3.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	4	100
4.	Keruntutan materi pembelajaran	4	4	100
5.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan materi dengan perkembangan kognitif siswa SMP/MTs kelas VIII	4	3	75
6.	Latihan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai	4	4	100
7.	Kelengkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	3	75
8.	Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4	4	100
9.	Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi	4	3	75

yang harus dikuasai siswa

<b>Aspek Bahasa</b>				
10.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	4	100
11.	Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif siswa	4	4	100
12.	Kejelasan pemilihan bahasa	4	4	100
<b>Visualisasi</b>				
13.	Gambar sesuai dengan materi yang disajikan	4	4	100
14.	Video sesuai dengan konsep materi pembelajaran	4	4	100
<b>Soal Evaluasi</b>				
15.	Pertanyaan sesuai dengan materi yang disajikan	4	4	100
16.	Pertanyaan sesuai dengan tingkat ranah kognitif siswa	4	4	100
<b>Total Skor</b>		<b>64</b>	<b>61</b>	
<b>Persentase</b>		<b>95.31%</b>		

Berdasarkan hasil validasi materi pada tabel 2 dapat diketahui bahwa, materi *web based learning* memiliki kriteria “Valid dan Layak” dengan persentase kriteria kelayakan 95.31%. Hasil tersebut menjadi landasan bahwa materi dapat digunakan pada *web based learning* dan layak untuk di ujicobakan kepada siswa. Meskipun demikian, terdapat beberapa perbaikan sebagai penyempurnaan materi sebelum dilaksanakan uji coba. Adapun saran masukannya yaitu materi dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan karakteristik siswa pada jenjang SMP sebagai subjek uji coba.

### Validasi Media

Validasi media dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Eka Pramono Adi, S. IP, M. Si selaku Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang. Validasi media dilaksanakan pada tanggal 5 September 2021. Validasi ini menggunakan penilaian dengan melampirkan lembar kuesioner yang berisi 16 komponen pernyataan dan kolom komentar atau saran. Penilaian terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek komponen *web based learning*, aspek pengorganisasian tampilan, aspek keinteraktifan, dan aspek penilaian secara keseluruhan. Adapun rekapitulasi data kuantitatif dapat di lihat pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Rekapitulasi Data Kuantitatif Hasil Validasi Media**

No	Aspek	$\sum x_i$	$\sum x$	Presentase (%)
<b>Komponen Web Based Learning</b>				
1.	Tingkat kemenarikan halaman utama media pembelajaran	4	4	100
2.	Kesesuaian judul dengan isi media pembelajaran	4	4	100
3.	Kelengkapan identitas media pembelajaran	4	4	100
4.	Kemenarikan desain media pembelajaran	4	4	100
<b>Pengorganisasian Tampilan</b>				
5.	Kemudahan penggunaan tombol	4	4	100
6.	Jenis huruf dan ukuran sesuai dan mudah dibaca	4	4	100
7.	<i>Layout</i> atau tata letak sesuai dan menarik	4	3	75
8.	Desain warna tampilan menarik	4	4	100
9.	Visualisasi tampilan media pembelajaran menarik	4	3	75
<b>Keinteraktifan</b>				
10.	Bahasa yang digunakan menarik dan mudah dipahami	4	4	100
11.	Penggunaan media melibatkan siswa	4	4	100
<b>Penilaian Secara Keseluruhan</b>				
12.	Kemampuan media sebagai sumber belajar	4	4	100

13.	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	4	4	100
14.	Kemudahan media dalam praktik belajar mengajar	4	4	100
15.	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	4	4	100
16.	Kemampuan media dalam mendukung tercapainya kompetensi dasar	4	4	100
<b>Total Skor</b>		<b>64</b>	<b>62</b>	
<b>Persentase</b>		<b>96.87%</b>		

Berdasarkan hasil validasi materi pada tabel 2 dapat diketahui bahwa, media *web based learning* memiliki kriteria “Valid dan Layak” dengan presentase kriteria kelayakan 96.87%. Hasil tersebut menjadi landasan bahwa media *web based learning* dapat digunakan dan layak untuk diujicobakan kepada siswa. Meskipun demikian, terdapat beberapa perbaikan sebagai penyempurna materi sebelum dilaksanakan uji coba. Penyempurnaan meliputi Sebaiknya all font di semua isi KI sampai dengan isi materi senadakan atau disamakan agar lebih relevan. Sebaiknya nomor di isi tujuan pembelajaran menggunakan bullet and numbering agar rapi susunannya. Sebaiknya penulisan di tata ulang layoutnya agar lebih rapi. Mohon untuk dapat diselaraskan ukurannya, agar lebih bagus lagi.

### Hasil Uji Coba pada Siswa

Uji coba dilaksanakan untuk mencari data respons kepada siswa SMP Negeri 24 Malang dengan pemilihan subjek uji coba menggunakan teknik random sampling. siswa sebagai testimoni dalam pelaksanaan uji coba penggunaan *web based learning* terdiri 23 siswa dari kelas VIII.1. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 20 September 2021. Penilaian pada tahapan uji coba yaitu dengan mengirimkan kuesioner pada Google Form yang terdiri 16 komponen pernyataan dan kolom komentar atau saran. Penilaian terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek bahasa, aspek komponen *web based learning*, aspek pengorganisasian tampilan, aspek penyajian materi, dan aspek umum. Adapun data kuantitatif uji coba terhadap siswa terdapat pada Tabel 3.

**Tabel 3 Rekapitulasi Respons Siswa terhadap Uji Coba Penggunaan**

No	Aspek	$\sum x_i$	$\sum x$
<b>Bahasa</b>			
1.	Kalimat yang digunakan dalam <i>web based learning</i> menggunakan bahasa yang baik dan tepat	92	84
2.	Bahasa yang digunakan dalam <i>web based learning</i> mudah saya pahami	92	84
3.	Kalimat yang digunakan dalam <i>web based learning</i> jelas	92	80
<b>Komponen web</b>			
4.	Tampilan <i>web based learning</i> menarik	92	84
5.	Isi dari <i>web based learning</i> sesuai dengan materi yang diajarkan	92	85
6.	Gambar yang disajikan di <i>web based learning</i> sesuai dengan materi yang diajarkan	92	90
<b>Pengorganisasian</b>			
7.	<i>Web based learning</i> memudahkan saya untuk memahami materi	92	90
8.	Desain <i>web based learning</i> menarik	92	89
9.	Tampilan teks pada <i>web based learning</i> jelas dan mudah dipahami	92	88
10.	Layout atau tata letak pada <i>web based learning</i> jelas dan sesuai	92	87
<b>Penyajian Materi</b>			
11.	Materi dalam Aplikasi <i>web based learning</i> mudah saya pahami	92	90
12.	Materi dalam <i>web based learning</i> sesuai dan komunikatif	92	87

13.	Materi dalam <i>web based learning</i> dikemas dengan menarik	92	87
14.	<i>Web based learning</i> bermanfaat bagi saya	92	90
15.	Materi dalam <i>web based learning</i> dapat menambah pengetahuan saya	92	90
16.	Soal yang diberikan saat pembelajaran sesuai dan menarik	92	85
<b>Total Skor</b>		<b>1.472</b>	<b>1.390</b>
<b>Persentase</b>		<b>94.42%</b>	
<b>Kriteria Kelayakan</b>		<b>Valid dan Layak</b>	

Berdasarkan data pada tabel 3 diketahui respon siswa dalam pemanfaatan *web based learning* mendapatkan persentase kelayakan 94.42%. Secara umum skor tersebut mengindikasikan bahwa uji coba penggunaan *web based learning* telah mencapai kriteria sangat layak.

Komunikasi antara guru dan siswa di dalam kelas dapat berjalan sukses atau tidak salah satunya bergantung pada ketepatan dalam pemilihan dan pemanfaatan media. Wahyuningtyas, dkk (2019) menjelaskan efektif tidaknya komunikasi yang terjalin dapat memberikan pengaruh yang besar pada kualitas pembelajaran. Guru mata pelajaran IPS seringkali menemui dan mengalami kendala saat membangun komunikasi di kelas bersama siswa. Kendala yang seringkali dirasakan dalam proses komunikasi dikarenakan pembelajaran cenderung pada komunikasi verbal dan sedikit memperhatikan aspek media visual. Melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif seperti web dapat memfasilitasi komunikasi antara guru dengan siswa dan implikasi lebihnya yaitu dapat membantu siswa dalam memperjelas materi yang diperoleh dari guru (Widiastuti, 2017). Manfaat lain yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran yaitu memudahkan siswa mengulangi kembali materi yang diperoleh di sekolah. Harapannya setelah dibantu dengan media pembelajaran siswa mampu memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Pendidik di era saat ini ditantang supaya mampu menjadi fasilitator untuk menyediakan media pembelajaran yang mudah diterima siswa. Wahyuningtyas, dkk (2019) menjelaskan pendidik abad 21 harus mampu mengembangkan variasi pembelajaran melalui pemanfaatan media agar siswa dapat mengkonstruksi pemahaman sendiri dan menjadi pembelajar yang mandiri. Menurut

Purwanto et al., (2020) belajar mandiri dengan berbantuan media mampu memudahkan siswa dalam belajar dan memahami materi, karena mereka mendapatkan pengalaman belajar dengan bermain. Hasil ini diperkuat dengan pendapat Zhou et al. (2020) yang menyatakan media belajar yang bagus dapat membantu siswa mampu belajar mandiri di rumah sehingga pengetahuan yang didapat lebih banyak. Pengemasan media pembelajaran ini dapat dilakukan secara digital sehingga siswa juga lebih *familiar* dengan teknologi (Sholeh, 2019).

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Media pembelajaran *web based learning* berbantuan content management system dapat mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi interaksi antar negara-negara ASEAN. Hasil akhir pengembangan media menunjukkan bahwa validasi dari ahli materi menunjukkan nilai sebesar 95.31% yang berarti bahwa materi dalam *web based learning* valid dan layak digunakan. Validasi dari ahli media menunjukkan nilai sebesar 96,87% yang berarti media *web based learning* valid dan layak digunakan. Selanjutnya hasil uji coba kepada siswa menunjukkan nilai sebesar 94.42% yang berarti *web based learning* valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Saran untuk sekolah diharapkan menggunakan media *web based learning* dalam pembelajaran IPS untuk membangkitkan minat, motivasi dan kemandirian belajar siswa. Bagi siswa diharapkan dapat menggunakan media ini sebagai sumber belajar penunjang selain buku paket, sehingga materi yang dipelajari dapat lebih mantap dan khasanah keilmuan menjadi luas. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat

mengembangkan media *web based learning* pada KD dan materi lain dalam mata pelajaran IPS.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Renika Cipta, Jakarta.
- Holilah, M. (2015). Kearifan Ekologis Budaya Lokal Masyarakat Adat Cigugur sebagai Sumber Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 24, 15-22. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpis/article/view/1453/1001>.
- Marjito, E. R., & Juniardi, K. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri Kota Singkawang. *Sosial Horizon. Jurnal Pendidikan Sosial* 6. 233-241.
- Purwanto, A., Pramono, R., Santoso, P.B., Wijayanti, L. M., Hyun, C.C., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Edu PsyCouns* 4, 1-12.
- Ramdani, L.A., & Azizah, N. (2020). Permainan Outbond untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 4, 482-490. <https://www.obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/407>.
- Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*; 2, 6.
- Sarbini, S., & Lina, N. (2011). *Perencanaan Pendidikan*. Bandung: Penerbit Pustaka.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 4, 138-150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>
- Sinambela, P. N. J. M. (2017). Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Unimed*, 6. 11-17. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/gk/article/view/7085/6067>
- Suarno, D. T., & Sukirno, S. (2015a). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 2, 115-125. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7663>
- Suarno, D. T., & Sukirno, S. (2015b). Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai untuk Siswa Kelas VII SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 2, 115-125. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7663>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Tunjung, A. S., & Purnomo, A. (2020). Kreativitas Guru IPS Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pada SMP Negeri 2 Semarang Dan MTs Negeri 1 Semarang 12.
- Uno, H. B., Ma'ruf, & Abd. R. K. (2016a). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 18, 169-185. <https://doi.org/10.21009/JTP1803.1>
- Wahyuningtyas, N., & Rosita, F. A. D. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, Vol 13, No 1 (2019). 10.17977/um020v13i12019p34.
- Wahyuningtyas, N. (2019). Developing Edmodo-Based Online Learning Media to Support Student's Skill of Social Studies in 21th Century. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, Jember, 2019*, vol. 243, p. 012160. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012160>
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS. *Satya Widya* 33, 29. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i1.p29-36>





Zhou, L., Li, F., Wu, S., Zhou, M. (2020). “School’s Out, But Class’s On”, The Largest Online Education in the World Today: Taking China’s Practical Exploration During The COVID-19 Epidemic Prevention and Control as An Example. *Jurnal Best Evid Chin Edu* 4, 501–519.