**PENGEMBANGAN WEB BASED LEARNING BERBANTUAN CONTENT MANAGEMENT SYSTEM SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA SMP**

**Neni Wahyuningtyas, Rista Anggraini, Febty Andini, Ninik Yustina Sari**

Universitas Negeri Malang

Jl Semarang 5 Malang

neni.wahyuningtyas.fis@um.ac.id

Article History

*Received:............... 2021, Accepted: ...............2021, Published: ............. 2021*

**Abstrak:**

Penggunaan sumber belajar saat ini cenderung memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajar, padahal ditengah kemajuan jaman peserta didik dituntut mahir dalam penggunaan teknologi. Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan pembembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk kelas peserta didik SMP kelas VII. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Adapun langkah penelitian yang digunakan yaitu model Lee Owens yang terdiri dari menganalisis, merancang, mengembangakn, mengimplementasikan dan mengevaluasi. Hasil yang diperoleh yaitu dengan adanya validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji coba kepada peserta didik. Validasi ahli materi menunjukkan nilai sebesar 95% *web based learning* valid dan layak digunakan. Pada validasi ahli media menunjukkan nilai sebesar 97% *web based learning* valid dan layak digunakan. Selanjutnya yaitu dilakukan uji coba kepada peserta didik yang menunjukkan nilai sebesar 94% *web based learning* valid dan layak digunakan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa *web based learning* mampu mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Interaksi Antar Negara-negara ASEAN.

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

**PENDAHULUAN**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa pengaruh besar dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan adalah proses penyampaian komunikasi dan informasi atara guru kepada peserta didik yang memuat informasi-informasi pendidikan, memiliki unsur-unsur guru sebagai sumber penyampaian informasi, media sebagai penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan peserta didik (Suarno and Sukirno, 2015a). Undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa, tujuan dari pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhal 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 peserta didik dalam mencapai kedewasaan jasmani dan rohani (Sabrini dan Neneng Lina, 2011:20).

Upaya dalam mengembangkan pendidikan yang lebih maju dan berkualitas terdapat berbagai faktor, salah satunya yaitu teknologi informasi (Tunjung and Purnomo, 2020). Teknologi informasi merupakan teknologi untuk mendapatkan, mengolah,menyebarkan, menyimpan berbagai macam file informasi dengan menggunakan computer dan telekomunikasi yang lahir melalui dorongan kuat dalam menciptakan inovasi dan kreatifitas baru yang dapat mengatur berbagai kemalasan dan keterlambatan kinerja manusia (Setiadi et al., 2009). Teknologi informasi memegang peran penting dalam perkembangan dan kemajuan inovasi pembelajaran terutama pada era globalisasi (Uno and Ma’ruf, 2016a). Era globalisasi membawa dampak yag mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam pelaksanaan pendidikan. Pendidikan mendapatkan tantangan agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi utuh, atau biasa dikenal dengan kompetensi abad 21.

Kompetensi abad 21 adalah kompetensi utama yang wajib dimiliki peserta didik suapaya dapat berkiprah dalam kehidupan nyata, mampu turut serta membangun tatanan sosial dan ekonomi, serta sadar berbagai pengetahuan yang berkembang di abad 21 (Wijaya et al., 2016). Kompetensi dan ketrampilan yang diperlukan peserta didik dalam dalam menghadapi tantangan abad 21 yaitu (1) kemampuan dalam berpikir kritis serta mampu memecahkan permasalahn, (2) berkolaborasi dan jiwa kepemimpinan, (3) ketangkasan dan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan, (4) insisiatif dan entrepreneur, (5) berkomunikasi efektif secara oral maupun tertulis, (6) memiliki kemampuan dalam mengakses serta dapat menganalisis berbagai jenis informasi, (7) memiliki jiwa rasa ingin tahu yang tinggi dan imajinasi (Wagner, 2010). Upaya dalam mencapai ketrampilan abad 21 dapat dilakukan dengan memperbarui tingkat kualitas pembelajaran, mengembangkan tingkat partisipasi peserta didik, meningkatkan kreativitas dan inovasi pembelajaran, menggunakan sarana dan prasarana dengan tepat serta mendesain ragam aktivitas belajar yang disesuaikan dengan perkembangan zaman (Zubaidah, 2017). Penggunaan teknologi diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dengan mudah serta dapat menciptakan pembelajaran secara mandiri.

Proses pengembangan pembelajaran memiliki perbedaan antara satu dengan lainya, dimana disesuaikan dengan sifat atau konsep setiap mata pelajaran. Semakin abstrak konsep dalam pembelajaran, maka akan sulit dalam mengajarkan konsep pembelajaran kepada peserta didik. Salah satunya yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pembelajaran ini memiliki konsep-konsep materi yang membutuhkan visualisasi dalam memudahkan peserta didik memahaminya (Uno and Ma’ruf, 2016a). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari berbagai rumpun ilmu sosial (Sejarah, Geografi, Sosiologi, dan Ekonomi) yang dijadikan satu kesatuan secara terpadu (Thaariq et al., 2020). Tujuan adanya pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi daya peka peserta didik terhadap permasalahan sosial yang ada dimasyarakat, membentuk sikap mental positif terhadap segala perbaikan ketimpangan yang terjadi, serta trampil dalam mengatasi setiap permasalahan yang terjadi pada dirinya sendiri maupun masyarakat (Puskur, 2006).

Upaya dalam mengoptimalkan tersampaikannya pembelajaran kepada peserta didik harus dilakukan dengan baik supaya mudah dipahami. Pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu memberikan banyak manfaat mulai dari pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajara, meningkatkan semangat belajar, hingga meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Uno and Ma’ruf, 2016b). Adapun penyebab kurangnya optimalisasi hasil belajar yaitu (1) guru tidak tahu cara penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan zaman, (2) keterbatasan penggunaan media dan substantive, (3) kurang berfariataif terhadap penggunaan media pembelajaran, yang mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Budiaman, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh (Putri and Citra, 2019) juga mengungkapkan hal yang serupa yaitu guru IPS menghadapi berbagai jenis permasalahan dalam menggunakan media pembelajaran seperti dalam perencanaan (Pembuatan media pembelajaran), ketrampilan penggunaan media, dan permaslahan dalam memiilih penggunaan media yang sesuai dengan materi dan metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik (Alannasir, 2016). (Setyaningsih et al., 2020) juga mengemukakan hal yang sama media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi IPS.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang mudah dan efektif yang mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik, yaitu web based learning dengan materi IPS pada materi Interaksi Antar Negara-negara ASEAN untuk peserta didik SMP kelas VIII.

**METODE**

 Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis web tentang materi pembelajaran IPS kelas VIII materi Interaksi Antar Negara-negara ASEAN. Spesifikasi produk yang terdapat dalam media pembelajaran ini adalah (1) Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran, (2) materi ajar pada materi Interaksi Antar Negara-negara ASEAN, (3) gambar dan video terkait penjelasan materi.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan prosedur penelitian Lee Owens yang terdiri dari menganalisis, merancang, mengembangakn, mengimplementasikan dan mengevaluasi (Lee & Owns, 2004). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus:



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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skala Nilai | Presentase | Interprestasi |
| 4 | 80%-100% | Valid dan Layak |
| 3 | 60%-79% | Cukup Valid dan Cukup Layak |
| 2 | 50%-59% | Kurang Valid dan Kurang Layak |
| 1 | 0%-39% | Tidak Valid dan Tidak Layak |

Tahap selanjutnya yaitu uji coba yang bertujuan untuk menentukan kelayakan dan kebermanfaatan produk *web based learning.* Peneliti melakukan uji coba produk dengan melibatkan subjek ujicoba yaitu peserta didik SMP Negeri 24 Malang kelas VIII. Analisis data yang digunakan peneliti pada tahap ini diperoleh dari kuisioner kelayakan yang disebarkan. Kuisioner yang diberikan berisi tentang pertanyaan-pertanyaan sebagai *respons* pengguna *web based learning*. Apabila saat penggunaan ujicoba pengguna *web based learning* mendapatkan saran, maka akan dilakukan revisi produk sebagai penyempurna produk.

**HASIL**

 Hasil penelitian diperoleh setelah media *web based learning* diuji cobakan dan divalidasikan kepada ahli media dan ahli materi supaya media valid dan layak untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan 23 peserta didik kelas VIII SMPN 24 Malang pada uji coba lapangan.

**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 kuisionel yang memiliki 16 komponen pertanyaan dan kolom komentar atau saran. Penilaian terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek relevansi materi, aspek bahasa, aspek visualisasi, dan aspek evaluasi. Adapun rekapitulasi data kuantitatif dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1 Rekapitulasi Data Kuantitatif Hasil Validasi Materi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | ∑xi | ∑x | **Presentase (%)** |
|  | **Relevansi Materi** |  |  |  |
|  |  Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar  (KD)  | 4 | 4 |  100 |
|  | Kejelasan dari topik pembelajaran | 4 | 4 |  100 |
|  | Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan | 4 | 4 |  100 |
|  | Keruntutan materi pembelajaran | 4 | 4 |  100 |
|  | Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan materi dengan perkembangan kognitif peserta didik SMP/MTs kelas VIII | 4 | 3 | 75 |
|  | Latihan soal relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai | 4 | 4 |  100 |
|  | Kelegkapan uraian materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik | 4 | 3 | 75 |
|  | Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik | 4 | 4 |  100 |
|  | Contoh-contoh penjelasan relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik | 4 | 3 |  75 |
|  | **Aspek Bahasa** |  |  |  |
|  | Bahasa yang digunakan komunikatif | 4 | 4 |  100 |
|  | Kesesuaian bahasa dengan tingkat kognitif peserta didik | 4 | 4 |  100 |
|  | Kejelasan pemilihan bahasa | 4 | 4 |  100 |
|  | **Visualisasi**  |  |  |  |
|  | Gambar sesuai dengan materi yang disajikam | 4 | 4 |  100 |
|  | Video sesuai dengan konsep materi pembelajaran | 4 | 4 |  100 |
|  | **Soal Evaluasi** |  |  |  |
|  | 1. Pertanyaan sesuai dengan materi yang disajikan
 | 4 | 4 |  100 |
|  | 1. Pertanyaan sesuai dengan tingkat ranah kognitif peserta didik
 | 4 | 4 |  100 |
| **Total Skor** | **64** | **61** |  |
| **Presentase**  | **95,31%** |
| **Kriteria kelayakan** | **Valid dan Layak**  |

 Berdasarkan hasil validasi materi pada tabel 1 dapat diketahui bahwa, materi *web based learning* memiliki kriteria “Valid dan Layak” dengan presentase kriteria kelayakan 95%. Hasil tersebut menjadi landasan bahwa materi dapat digunakan pada *web based learning* dan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Meskipun demikian, terdapat beberapa perbaikan sebagai penyempurna materi sebelum dilaksanakan uji coba.

**Validasi Media**

Validasi ahli media dilakukan oleh ahli media Eka Pramono Adi, S.IP, M.Si selaku Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang. Tahapan validasi media dilaksanakan pada tanggal 5 September 2021. Validasi ahli mendia menggunakan penilaian dengan melampirkan lembar kuesioner yang terdapa 16 komponen pernyataan dan kolom komentar atau saran. Penilaian terdiri dari dari beberapa aspek yaitu aspek komponen *web based learning,* aspek pengorganisasian tampilan, aspek keinteraktifan, dan aspek penilaian secara keseluruhan. Adapun rekapitulasi data kuantitatif dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2 Rekapitulasi Data Kuantitatif Hasil Validasi Media**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | ∑xi | ∑x | **Presentase (%)** |
|  | **Komponen *Web Based Learning*** |  |  |  |
|  | Tingkat kemenarikan halaman utama media pembelajaran | 4 | 4 | 100 |
|  | Kesesuaian judul dengan isi media pembelajaran | 4 | 4 | 100 |
|  | Kelengkapan identitas media pembelajaran | 4 | 4 | 100 |
|  | Kemenarikan desain media pembelajaran | 4 | 4 | 100 |
|  | **Pengorganisasian Tampilan** |  |  |  |
|  | Kemudahan penggunaan tombol | 4 | 4 | 100 |
|  | Jenis huruf dan ukuran sesuai dan mudah dibaca | 4 | 4 | 100 |
|  | *Layout* atau tata letak sesuai dan menarik | 4 | 3 | 75 |
|  | Desain warna tampilan menarik | 4 | 4 | 100 |
|  | Visualisasi tampilan media pembelajaran menarik | 4 | 3 | 75 |
|  | **Keinteraktifan** |  |  |  |
|  | Bahasa yang digunakan menarik dan mudah dipahami | 4 | 4 | 100 |
|  | Penggunaan media melibatkan peserta didik  | 4 | 4 | 100 |
|  | **Penilaian Secara Keseluruhan** |  |  |  |
|  | Kemampuan media sebagai sumber belajar | 4 | 4 | 100 |
|  | Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik | 4 | 4 | 100 |
|  | Kemudahan media dalam praktik belajar mengajar | 4 | 4 | 100 |
|  | Kemampuan media sebagai stimulus belajar | 4 | 4 | 100 |
|  | Kemampuan media dalam mendukung tercapainya kompetensi dasar | 4 | 4 | 100 |
| **Total Skor** | **64** | **62** | **96,87** |
| **Presentase** | **96,87%** |
| **Kriteria Kelayakan** | **Valid dan Layak** |

Berdasarkan hasil validasi materi pada tabel 2 dapat diketahui bahwa, media *web based learning* memiliki kriteria “Valid dan Layak” dengan presentase kriteria kelayakan 97%. Hasil tersebut menjadi landasan bahwa media *web based learning* dapat digunakan dan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Meskipun demikian, terdapat beberapa perbaikan sebagai penyempurna materi sebelum dilaksanakan uji coba.

**Hasil Uji Coba pada Peserta Didik**

 Uji coba dilaksanakan untuk mencari data respons kepada peserta didik SMP Negeri 24 Malang dengan pemilihan subjek uji coba menggunakan teknik random sampling. peserta didik sebagai testimoni dalam pelaksanaan uji coba penggunaan *web based learning* terdiri 23 peserta didik 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 peserta didik terdapat pada Tabel 3.

**Tabel 3 Rekapitulasi Respons Peserta Didik terhadap Uji Coba Penggunaan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  **No** | **Aspek** | **∑xi** | **∑x** |
|  | **Bahasa** |  |  |
|  | Kalimat yang digunakan dalam *web based learning* menggunakan bahasa yang baik dan tepat | 92 | 84 |
| 2. | Bahasa yang digunakan dalam *web based learning* mudah saya pahami | 92 | 84 |
| 3. | Kalimat yang digunakan dalam *web based learning jelas* | 92 | 80 |
|  | **Komponen web** |  |  |
| 4. | Tampilan *web based learning* menarik | 92 | 84 |
| 5. | Isi dari *web based learning* sesuai dengan materi yang diajarakn | 92 | 85 |
| 6. | Gambar yang disajikan di *web based learning* sesuai dengan materi yang diajarkan | 92 | 90 |
|  | **Pengorganisasian** |  |  |
| 7. | *Web based learning* memudahkan saya untuk memahami materi | 92 | 90 |
| 8. | Desain *web based learning* menarik | 92 | 89 |
| 9. | Tampilan teks pada *web based learning* jelas dan mudah dipahami | 92 | 88 |
| 10. | Layout atau tata letak pada *web based learning* jelas dan sesuai | 92 | 87 |
|  | **Penyajian Materi** |  |  |
| 11. | Materi dalam Aplikasi *web based learning* mudah saya pahami | 92 | 90 |
| 12. | Materi dalam *web based learning* sesuai dan komunikatif | 92 | 87 |
| 13. | Materi dalam *web based learning* dikemas dengan menarik | 92 | 87 |
| 14. | *Web based learning* bermanfaat bagi saya | 92 | 90 |
| 15. | Materi dalam *web based learning* dapat menambah pengetahuan saya | 92 | 90 |
| 16. | Soal yang diberikan saat pembelajaran sesuai dan menarik | 92 | 85 |
| **Total Skor** | **1.472** | **1.390** |
| **Presentase** | **94,42%** |
| **Kriteria Kelayakan** | **Valid dan Layak** |

Berdasarkan data pada Tabel 2 secara aspek instrumen respons *Web based learning* memiliki persentase kelayakan 94%. Secara umum skor tersebut mengindikasikan bahwa uji coba penggunaan *web based learning* telah mecapai kriteria “Sangat Layak”.

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan ahli materi yang menyatakan bahwa *web based learning* valid dan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Selain itu juga terdapat beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi. Secara umum *web based learningi* ini sudah valid dan layak digunakan. Ahli materi memberikan saran dan masukan untuk dapat menyesuaikan tingkat kesulitan yaitu secara umum media sudah bagus, namun ada beberapa hal yang perlu diperbaiki. Mohon untuk dapat menyesuaika tingkat kesulitan materi yang diulas dengan karakteristik peserta didik pada jenjang kelas di SMP sebagai subjek uji coba. Karena pada prinsipnya kekhasan tersebut harus difasilitasi. Isi materi sebaiknya perlu ditambahkan dengan contoh nyata yang memang terjadi, sehingga tidak terkesan konseptual. Pada satu bahasan materi di media sebaiknya jangan hanya menggunakan satu sumber. Semakin beragam sumber yang digunakan akan semakin memberikan wawasan lebih kepada peserta didik. Keragaman sumber belajar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Sholeh, 2019).

Berdasarkan ahli media yang menyatakan bahwa *web based learning* valid dan layak. Selain itu juga terdapat beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media secara umum, bahwa *web based learning* ini sudah valid dan dapat digunakan. Tanggapa yang diberikan ahli media secara umum yaitu 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 OK.

Selanjutnya yaitu berdasarkan ujicoba yang dilakukan bersama peserta didik, menyataka bahwa *web based learning* valid dan layak. Selain itu terdapat juga komentar yang diberkan peserta didik yaitu (1) *web based learning* sangat menarik dan mudah dimengerti, (2) *web based learning* sangat bagus dan menyenangkan. Media pembelajaran yang menyenangkan mampu membangkitkan tingkat pemahaman materi yang dipelajari (Suarno and Sukirno, 2015b). (3) Sangat membantu untuk belajar, suasana belajar yang baru karena materi soal dan pembahasan dalam situs ini, media yang disukai peserta didik akan cenderung mampu meningkatkan prestasi (Widiastuti, 2017). (4) belajar menjadi tidak membosankan karena webnya menarik. pada hakikatnya pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang kompleks karena mempelajari fenomena-fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, pengemasan cara penyampaian materi yang baik dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan(Salam, 2017). (5) lebih baik menggunakan media pembelajaran ini untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya, karena mudah dipahami dan senang dibaca.

Transformasi pergantian penggunaan sumber belajar cetak ke sumber belajar online, mampu membantu peserta didik dalam belajar mandiri di rumah. Selain itu, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) ditengah era globalisasi telah menuntut setiap orang khususnya peserta didik untuk mahir dalam penggunaan teknologi, terutama dalam kegiatan pembelajaran (Budiman, 2017). (Purwanto et al., 2020) menyatakan bahwa belajar mandiri dirumah mampu memudahkan peserta didik dalam belajar dan memahami materi, dengan dilengkapi fasilitas teknologi yang tersedia. Pemanfaatan teknologi salah satunya yaitu *web based learning* dapat membantu peserta didik belajar mandiri di rumah. Penelitian yang dilakukan oleh (Zhou et al., 2020) juga menunjukkan bahwa belajar mandiri di rumah memudahkan peserta didik dalam belajar dan menjadikan konsep pengajaran yang meningkat, karena dengan adanya sentuhan teknologi.

Pengembangna *web based learning* mampu menjadi suatu inovasi dalam pembelajaran. *Web based learning* dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi Interaksi Antar Negara-negara ASEAN. *Web based learning* ini berisikan materi Interaksi Antar Negara-negara ASEAN yang dikembangkan dengan menarik, lengkap, dan dilengkapi dengan fitur-fitur untuk memudahkan dalam belajar. Penyajian materi menggunakan perpanduan antara teks, gambar, video penjelasan, dan evaluasi sehingga dapat memudahakn peserta didik dalam memahami materi. Media ini mudah digunakan, sehingga tanpa intruksi dari guru peserta didik dapat melakukan belajar mandiri, karena intruksi yang terdapat pada *web based learning* dibuat seperti halnya ketika guru menjelaskan materi. Penyunsunan materi juga berurutan, sehingga mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Pembelajaran IPS pada materi Interaksi Antar Negara-negara ASEAN terbukti mampu menngkatkan hasil belajar peserta didik. Peserta didik lebih termotivasi dan mudah dalam mempelajari materi yang sudah disediakan. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari and Suswanto, 2017) penggunaan web dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**SIMPULAN**

 *Web based learning* menjadi salah satu variasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi didalamnya. Media ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS pada materi Interaksi Antar Negara-negara ASEAN. *Web based learning* dilengkapi dengan fitur-fitur menarik, yang memudahkan peserta didik dalam belajar. Selain itu juga terdapat teks sebagai sumber baca, gambar sebagai bahan pendukung penjelasan teks, video untuk lebih memudahkan peserta didk dalam memahami materi, dan terdapat latihan soal atau evaluasi untuk mengukur tingkat pemahan siswa dalam mempelajari materi. *Web based learning* dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri yang bisa dilakuakn dimanapun dan kapanpun, tanpa terbatas oleh waktu. Adapaun saran dalam penggunaan *web based learning* yaitu sebelum menggunakan media ini pengguna diharapkan mempelajari petunjuk pengguaan *web based learning*, supaya tidak ada kesulitan dalam penggunaan media ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Alannasir, W., 2016. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. J. Educ. Sci. Technol. EST 2, 81. https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561

Arikunto, S., 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. PT. Renika Cipta, Jakarta.

Budiaman, B., 2017. Analisis Faktor‐Faktor Kesulitan Penerapan E‐Learning Dalam Pembelajaran Ips. J. Sej. Lontar 7, 50. https://doi.org/10.21009/LONTAR.072.05

Budiman, H., 2017. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam 8, 31. https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095

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. J. EduPsyCouns 4, 1–12.

Puskur, 2006. Model Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS Terpadu Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs). Depdiknas, Jakarta.

Putri, S.D., Citra, D.E., 2019. Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Daussalam Kota Bengkulu. Indones. J. Soc. Sci. Educ. 1.

Salam, R., 2017. Model Pembelajaran Inkuiri Sosial dalam Pembelajaran IPS. Harmony J. Pembelajaran IPS Dan PKN 2, 6.

Sari, H.V., Suswanto, H., 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. J. Pendidik. 2, 9.

Setiadi, J.A., Kuswana, N., Siswanto, Saruri, 2009. Teknologi informasi dan Komunikasi, 1st ed. Kementrian Negara Riset dan Teknologi, Jakarta.

Setyaningsih, S., Rusijono, R., Wahyudi, A., 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Didakt. J. Pendidik. Dan Ilmu Pengetah. 20. https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772

Sholeh, M., 2019. Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. J. Gentala Pendidik. Dasar 4, 138–150. https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979

Suarno, D.T., Sukirno, S., 2015a. Pengembangan Media Pembelajaran Ips Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas Vii Smp. Harmoni Sos. J. Pendidik. 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 Sos. J. Pendidik. IPS 2, 115–125. https://doi.org/10.21831/hsjpi.v2i2.7663

Thaariq, Z.Z.A., Anggraini, R., Hasanah, S., 2020. Ethno IPS: Inovasi Materi Pembelajaran IPS Berbantuan Unsur Budaya. Sosio Didakt.

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 - J. Teknol. Pendidik. 18, 169–185. https://doi.org/10.21009/JTP1803.1

Uno, H.B., Ma’ruf, Abd.R.K., 2016b. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. JTP - J. Teknol. Pendidik. 18, 169–185. https://doi.org/10.21009/JTP1803.1

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

Wijaya, E.Y., Sudjimat, D.A., Nyoto, A., 2016. TRANSFORMASI PENDIDIKAN ABAD 21 SEBAGAI TUNTUTAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DI ERA GLOBAL 1, 16.

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. J. Best Evid Chin Edu 4, 501–519.

Zubaidah, S., 2017. Ketrampilan Abad Ke-21: Ketrampilan yang diajarkan Melalui Pembelajaran. https://www.researchgate.net/publication/318013627.