

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN IPS BERBASIS WEBSITE UNTUK SISWA KELAS VII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI GORONTALO

Abd. Rahman K. Ma'ruf, Hamzah Uno, Rustam I. Husain

Abstrak

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah Menghasilkan pengembangan pembelajaran IPS berbasis website kelas VII untuk siswa MTsN. Kota Gorontalo. Mengetahui keefektifan pembelajaran IPS berbasis website kelas VII untuk siswa MTsN. Kota Gorontalo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Reserch and Development (R&D). Langkah dalam penelitian adalah melalui penggunaan model ADDIE, dimana proses-proses pengembangannya yaitu : Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implentation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Hasil dari penelitian ini adalah ditunjukkan dari : Penilaian materi yang digunakan berdasarkan validasi oleh 5 orang panelis berada rentang nilai .0.80-0.95 dengan tingkat reliabilitasnya 0.80 sehingga ini menunjukkan materi tersebut sangat layak digunakan, Penilaian media yang digunakan berdasarkan validasi oleh 5 orang panelis berada rentang nilai 0.65-0.95 dengan tingkat reliabilitasnya 0.80 sehingga ini menunjukkan media tersebut sangat layak digunakan, hasil ujicoba kelompok kecil yang dilakukan pada 25 orang peserta didik hanya mencapai 100% yang tertarik dengan pembelajaran berbasis website ini dengan kategori layak sekali untuk digunakan dalam pembelajaran IPS, hasil respon guru IPS pada pengamatan pembelajaran berbasis website ini mencapai 100% dengan kategori layak sekali sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci : Pengembangan Pembelajaran, IPS, Berbasis Website.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Tenaga pendidik menjadi sangat penting bagi penyiapan sumber daya manusiayang berkualitas, di era yang semakin global ini dituntut adanya sumber daya manusia yang mampu bersaing dan berwawasan luas, tidak hanya dalam bidang ilmu pengetahuan umum, namun juga harus dibekali pengetahuan agama agar terbentuk akhlaq yang terpuji, mampu mengendalikan diri dan mampu memfilter budaya barat yang mengiringi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menyiapkan sumber daya manusia, yang berkualitas merupakan beban yang berat dan sulit bagi tenaga pendidik, ini dikarenakan tenaga pendidik dihadapkan pada siswa yang bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, akan tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang berbeda.

Ada tiga aspek yang membedakan siswa antara satu dengan yang lainnya yaitu aspek intelektual, psikologis dan biologis. Ketiga aspek tersebut diakui sebagai akar permasalahan yang melahirkan bervariasi sikap dan tingkah laku siswa, dan hal itu pula yang menjadi tugas cukup berat bagi tenaga pendidik dalam mengolah kelas dengan baik.

Pendidikan tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi. Teknologi Informasi ialah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan

teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi dinilai sangat besar pengaruhnya dalam mengubah proses pembelajaran. Teknologi informasi memegang peranan penting, khususnya dalam memberikan inovasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan akan membentuk siswa dalam proses belajar secara mandiri. Proses pengembangan pembelajaran tentunya berbeda-beda untuk setiap pelajaran, disesuaikan dengan sifat atau konsep mata pelajaran tersebut. Semakin abstrak konsep suatu pelajaran maka akan semakin sulit untuk mengajarkan konsep tersebut kepada siswa. Salah satunya mata pelajaran IPS terdapat banyak sekali konsep-konsep materi yang membutuhkan visualisasi untuk mudah dipahami oleh siswa.

Fakta empirik di lapangan, peneliti menemukan bahwa pembelajaran IPS di MTs. Negeri Gorontalo, belum sesuai harapan dan siswa masih kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPS. Mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai evaluasi tidak ada inovasi yang berarti. Kemudian dari segi media pembelajaran, dalam pelajaran IPS sebagian besar guru belum menggunakannya secara optimal. Tenaga pendidik dalam melakukan pembelajaran lebih banyak masih bersifat konvensional, menggunakan buku dan lembar kerja siswa (LKS) sehingga siswa merasa jenuh dan tenaga pendidik masih mendominasi jalannya pembelajaran dan belum memanfaatkan sumber belajar berbasis internet secara maksimal sehingga pembelajaran yang dilakukan cenderung kurang menarik siswa.

Padahal dari observasi awal yang dilakukan peneliti fasilitas internet sudah tersedia di lingkungan sekolah MTs Negeri Kota Gorontalo, namun fasilitas ini masih kurang diminati oleh guru mata pelajaran dikarenakan minimnya pengetahuan guru IPS dalam menggunakan fasilitas internet terutama pembelajaran berbasis website. Akibatnya, banyak kritikan ditujukan kepada guru IPS terutama

dalam daya kreasi pembelajaran pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebagai sumber belajar mandiri siswa. Melalui media pembelajaran yang menarik, secara psikologis siswa akan menjadi tertarik dan bersemangat untuk belajar baik didalam kelas maupun diluar kelas. Salah satu upaya untuk mengembangkan proses pembelajaran menarik dan menyenangkan ialah melalui pembelajaran berbasis *website* sebagai sumber belajar siswa.

Website merupakan sebuah halaman-halaman situs melalui domain yang berisi informasi gambar, grafik, teks, suara dan video yang tersimpan dalam sebuah server. Website dapat diakses secara mudah oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun selama perangkat penyedia internet seperti komputer/laptop dan modem terpenuhi. Dengan begitu, siswa dapat belajar secara mandiri dengan mengakses website kapanpun dan dimanapun. Fenomena diatas menjadi dasar bagi peneliti membuat pembelajaran IPS berbasis website dengan harapan sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran. Rancangan pembelajaran IPS berbasis *website* akan berisi panduan pembelajaran IPS dan intergrasi dengan layanan *situs* dan sumber lain yang bersesuaian dengan pembelajaran IPS. Oleh karena itu sebagai bentuk usaha dalam memberikan kontribusi nyata peneliti merasa perlu melakukan penelitian pengembangan yang akan dilakukan berjudul "Pengembangan Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo".

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang diungkapkan dalam latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut diatas, pokok-pokok masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil media pembelajaran IPS berbasis *website* untuk siswa MTs. Negeri Gorontalo Kelas VII pokok bahasan kegiatan ekonomi?
- b. Bagaimana keefektifan pembelajaran IPS berbasis *website* untuk siswa SMP/MTs kelas VII pokok bahasan kegiatan ekonomi.

B. KAJIAN TEORI

1. Model ADDIE

Pengembangan perangkat desain pembelajaran terdapat beberapa model, salah satunya adalah model ADDIE. Menurut Wilkinson (1994) mengemukakan bahwa model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran yang melibatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ADDIE ini muncul tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Menurut Wilkinson (1994) dikatakan model ADDIE ini dikarenakan 5 tahap yakni tahap analysis, design, development, implementation, evaluation. Tahap-tahap tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a. Analysis
Analysis merupakan tahap awal yang digunakan dalam desain pembelajaran. Tahap ini merupakan tahap yang

menjelaskan mengenai hal-hal yang harus dipelajari oleh siswa. Analysis ini juga digunakan untuk mengklarifikasi apakah ada masalah yang akan dihadapi sehingga nantinya dapat menemukan solusi yang tepat untuk menghadapi masalah dalam penyelenggaraan program pembelajaran. Tahap analysis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh siswa yaitu menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, merumuskan kompetensi yang dimiliki siswa melalui analisis tugas serta menganalisis hasil yang dicapai (Muhammad, 2011: 24)

b. Desain

Merupakan tahap setelah proses analisis dimana tahap ini tindak lanjut atau kegiatan inti dari langkah analisis. Desain pembelajaran juga dikatakan sebagai rancangan dalam proses pembelajaran. Desain disusun dengan mempelajari masalah kemudian mencari solusi melalui identifikasi dari tahapan kebutuhan pada proses sebelumnya. Salah satu tujuan dari tahap ini adalah menentukan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mencapai tujuan dari proses pendidikan, khususnya dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan dalam proses pembelajaran (Majid, 2011; 12)

c. Development

Pada tahap ini dimana desain yang sudah tersusun atau sudah terbuat kemudian ditindak lanjuti prosesnya melalui uji coba. Apakah desain yang dibuat tersebut layak untuk digunakan atau tidak. Jika memang desain yang sudah diuji cobakan tersebut berhasil atau dapat digunakan, maka desain harus dikembangkan agar lebih baik dan tentunya mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuannya. Tahap pengembangan ini harus dipadukan dengan media yang kiranya dapat mendukung pembelajaran.

d. Implementation

Suatu rencana pembelajaran yang telah dibuat tidak akan diketahui hasilnya apabila tidak ada suatu tindakan yang dilakukan. Adanya tindakan tersebut sangat berarti karena pembelajaran akan memunculkan hal baru berupa dampak yang dapat dijadikan pengalaman atau bahkan acuan apabila telah membuahkan hasil, untuk itu perlu adanya implementasi yang berarti pelaksanaan dari suatu rencana dimana merupakan salah satu model ADDIE yang menjadi satu kesatuan dengan tahap-tahap sebelumnya sebagai penyempurnaan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Tujuan utama dari tahap implementasi adalah :

1. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
2. Menjamin adanya pemecahan masalah untuk mengatasi

- kesenjangan hasil belajar yang dihadapi siswa
3. Memastikan bahwa pada akhirnya program pembelajaran siswa perlu memiliki kompetensi.

e. Evaluation

Tahap evaluation merupakan tahap dimana tindakan dilakukan adalah untuk bertujuan mengetahui keberhasilan suatu rencana pembelajaran. Hal-hal yang digunakan guna suksesnya tahap ini tidak semata-mata utuh pada tahap ini saja namun evaluasi dapat terjadi pada tahap sebelumnya. Dalam tahap evaluasi memperhatikan tujuan yang hendak dicapai pada awal perencanaan. Karena suatu evaluasi memiliki criteria guna mengetahui ketercapaian sampai batas yang ditentukan dan data-data yang diperlukan dari objek yang akan dievaluasi guna kelancara proses evaluasi.

Selanjutnya menurut afandi (2011; 218) mengemukakan bahwa model ADDIE ini memiliki kelebihan diantaranya: (a) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui tampilan video yang menarik, (b) Siswa lebih mudah dalam belajar karena siswa menemukan sendiri materi yang akan dipelajari, (c) Materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa, (d) Menciptakan pembelajaran menjadi menarik karena gambar atau suara, (e) Metode pemberian tugas lebih terstruktur dan terarah dibandingkan dengan lks konvensional.

Mutianingsih (2010;24) mengemukakan bahwa model ADDIE mampu meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar karena dalam model ADDIE ini terdapat dua tahap utama yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Tahap utama tersebut adalah tahap analisis dan tahap desain. Angel (2008; 12) mengemukakan bahwa model merupakan model yang mudah diterapkan di mana proses yang digunakan bersifat sistimas dengan kerangka kerja yang jelas, kreatif, dan efisien. Putera (2010; 27) mengemukakan bahwa model ADDIE adalah desain pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan proses sains bersifat kooperatif, fleksibel dan menyesuaikan dengan lingkungan belajar yang berorientasi pada struktur implementasi.

Menurut Katrin(2007;120) mengemukakan metode pengajaran yang dilaksanakan dalam model ADDIE meliputi melaksanakan studi kasus, diskusi pemikiran kritis, pembelajaran berbasis masalah, sehingga meningkatkan keefektifan siswa selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan model ADDIE seorang siswa tidak hanya duduk memperhatikan, belajar menerima dan memahami apa yang disampaikan guru tetapi juga lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan IPS yang sedang dipelajari (Robert; 2003).

2. Pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan

prosedural yang sangat mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, 2003:7), Istilah pembelajaran sebagai "*Instruction is a set of event that affect learners in such a way that learning is facilitated.* (Gagne, 1988:77)

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa. Baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat diatas menurut Komara (2014:30) Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan kondisi agar terjadinya kegiatan belajar.

Dalam pendekatan sistem, pembelajaran merupakan suatu kesatuan dari komponen-komponen pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan antara yang satu dengan yang lainnya, karena satu sama lain saling mendukung, dan komponen tersebut dapat menunjang kualitas pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (M. Asrori Ardiansyah: 2013) bahwa pembelajaran sebagai suatu sistem artinya suatu komponen-komponen yang berinteraksi dan berinterelasi antara satu sama lain dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen terdiri dari : (1) siswa; (2) guru; (3) tujuan; (4) materi; (5) metode; (6) sarana/alat; (7) evaluasi; (8) lingkungan/konteks. Masing-masing komponen itu sebagai bagian yang berdiri sendiri, namun dalam berproses dikesatuan sistem mereka saling bergantung dan bersamasama untuk mencapai tujuan (Soetopo, 2005:143).

Pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar anatara guru dan peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Hamalik (2003:30) mengatakan bahwa "Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemudian Sudjana (2004:28) mengemukakan tentang pengertian pembelajaran bahwa: "Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadinya kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran. dari pernyataan diatas, pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi anatara sumber belajar, guru dan peserta didik. Interaksi komunikasi

itu dilakukan baik secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media.

3. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Istilah "Ilmu Pengetahuan Sosial", disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah "social studies". Istilah IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan Swasono (2013: 20).

IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan ketrampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi (Puskur, 2001: 9). Fakhri Samli & Bunyamin Maftuh (1999: 1) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS di luar negeri lebih dikenal dengan *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya. Wesley (Swasono, 2013:32) menyatakan bahwa "*the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purpose*". Jadi IPS menurut Wesley lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogik.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pembelajaran Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah diungkapkan oleh Numan Somantri (2011: 44) bahwa: "suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologis, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan". Selain itu tujuan dari mata pelajaran IPS yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya;
- 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial;
- 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan,
- 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara

baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut (Noman S. 2011: 54).

4. Pembelajaran Berbasis Website

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator atau Internet Explorer berbagai aplikasi browser lainnya.

Rusman (2013:291) menjelaskan, bahwa World Wide Web (www) atau sering disebut web atau website mulai diperkenalkan tahun 1990-an. Fasilitas ini merupakan kumpulan dokumentasi terbesar yang tersimpan dalam berbagai server yang terhubung menjadi satu jaringan. Dokumen ini dikembangkan dalam format hypertext dengan menggunakan HTML (Hyper Text Markup Language). Melalui format ini dimungkinkan terjadinya link dari satu dokumen ke dokumen lainnya.

Sedangkan Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan web-based training (WBT) atau kadang disebut web-based education (WBE) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.

Pembelajaran berbasis media *website* merupakan bagian dari pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan dan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet.

5. Kelebihan pembelajaran berbasis web

- 1) Memungkinkan setiap orang dimanapun, kapan pun, untuk mempelajari apapun.
- 2) Pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran bersifat individual
- 3) Kemampuan untuk membuat tautan (link), sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik didalam maupun diluar lingkungan belajar.
- 4) Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajar yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar.
- 5) Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri di dalam belajar.

- 6) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.
- 7) Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan.
- 8) Isi materi pelajaran dapat di-update dengan mudah.

Sedangkan menurut rusman (2009:118), ada lima kelebihan pembelajaran berbasis web yaitu: Access is available anytime, anywhere, around the globe (akses tersedia kapanpun, di seluruh dunia) Internet telah menjadi sebuah sarana komunikasi dua arah yang sangat banyak digunakan. Kini seorang peserta didik memiliki akses yang sangat besar terhadap informasi apapun, termasuk informasi pembelajaran.

C. METODE DAN TEKNIK ANALISIS DATA

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan *Reserch and Development (R&D)* yakni dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 tahap yakni tahap analysis, design, development, implementation, evaluation. Menurut Sugiono (2007:407), R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian atau analisis data penelitian sebagaimana yang dipaparkan sebelumnya akan dijadikan pijakan untuk melakukan kajian atau analisis lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran berbasis website. Dengan menggunakan model ADDIE yang telah dibuat cukup layak dijadikan suatu produk penelitian pengembangan khususnya mata pelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran berbasis website ini dilakukan melalui serangkaian proses atau tahapan kegiatan berdasarkan teori pengembangan model ADDIE.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS berbasis website yang telah dirancang peneliti dan divalidasi oleh para ahli diperoleh hasilnya berupa pembelajaran yang valid dan reliabel baik dianalisis secara teoritik maupun empiris dengan kesimpulan sangat layak digunakan. Inti dari pengembangan pembelajaran berbasis website berdasarkan model ADDIE. Yakni terletak pada langkah 3 yang disebut tahap pengembangan (development). Hal ini disebabkan karena pada tahap ini produk yang telah dirancang oleh peneliti divalidasi oleh para ahli. Validasi ini berupa saran atau masukan para ahli yang disertai penilaian dalam bentuk skor-skor terhadap masing-masing perangkat. Saran atau masukan para ahli dijadikan dasar untuk revisi perangkat dan skor penilaian para ahli atau panelis diolah secara statistic untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan apakah perangkat tersebut valid atau reliabel

Adapun analisis deskriptif dari hasil pengembangan pembelajaran IPS dengan menggunakan model ADDIE dapat didasarkan pada 4 hal pokok yakni: 1) hasil validasi materi yang digunakan dalam pembelajaran website oleh

para ahli, 2) hasil validasi media pembelajaran website oleh para ahli, 3) hasil respon guru oleh guru IPS melalui pengamatan penerapan pembelajaran IPS berbasis website di kelas, 4) hasil respon siswa melalui penerapan pembelajaran IPS berbasis website dalam kelompok kecil siswa di kelas (Wilkinson (1994). Keempat hal tersebut merupakan gambaran profesionalisme seorang guru dalam merencanakan pembelajaran, melaksanakan serta mengevaluasi pembelajaran.

Perencanaan merupakan kegiatan awal yang harus dilakukan setiap orang jika ingin melakukan kegiatan. Pada umumnya keberhasilan suatu program ditentukan oleh seberapa besar kualitas perencanaan yang dibuatnya. Dalam penelitian ini perencanaan yang dilakukan oleh peneliti tidak lain termasuk dalam tahap analisis. Dalam tahap ini peneliti menganalisis setiap kebutuhan siswa, masalah yang dihadapi, kompetensi yang dimiliki siswa serta hasil yang akan dicapai. Tahap ini pun yang menjadi dasar dilakukan oleh peneliti sebelum peneliti melaksanakan proses pembelajaran.

1. Hasil validasi pembelajaran berbasis website oleh para ahli

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, maka penyusunan perencanaan pembelajaran, dilakukan melalui penyiapan perangkat yang layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun perangkat yang dimaksud dan divalidasi oleh para ahli yakni materi yang akan digunakan serta media pembelajaran website. Hasil validasi para ahli dapat dijadikan dasar untuk menetapkan apakah pembelajaran berbasis website yang dibuat memenuhi standar kelayakan yang diharapkan. Saran dan masukan para ahli untuk produk yang telah dirancang sangat menentukan kualitas dari produk itu sendiri. Selain itu hasil validasi pembelajaran berbasis website yang telah dibuat sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Rekomendasi yang diberikan oleh para ahli yakni perangkat yang berupa materi dan media yang dibuat layak dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Dengan adanya saran dan masukan para ahli maka akan menambah bobot kelayakan perangkat yang dibuat.

2. Hasil Respon Siswa Dan Guru Terhadap Pembelajaran Berbasis Website

Penilaian pembelajaran berbasis website yang dilakukan oleh guru mata pelajaran IPS yaitu ibu Femi Mahmud, M.Pd berdasarkan hasil penilaian pada keseluruhan aspek yang diamati sudah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa MTs. Hal tersebut berdasarkan prosentase secara keseluruhan yaitu 100 % dan termasuk kualifikasi sangat layak digunakan karena berada pada rentang 81% sampai 100%.

Selanjutnya pada ujicoba kelompok kecil yang dilakukan pada siswa sejumlah 25 orang, secara keseluruhan tanggapan dan respon mereka terhadap pembelajaran berbasis website ini sekitar 100% yang tertarik dengan pembelajaran tersebut, ini berarti bahan ajar ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran ini sangat

mendorong keaktifan siswa dalam setiap proses kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan telah tercapainya tujuan peneltiandan menjawab permasalahan yang melatar belakangi dilakukan penelitian. Hasil penelitian ini didukung oleh peneliti sebelumnya yang disampaikan oleh (Turnasih, 2013) bahwa: " kualitas handout biologi berbasis website yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas yang baik". Sementara dalam penelitian (Fauzi, 2012) juga memperlihatkan bahwa: "hasil penelitian pengembangan pembelajaran website memiliki kualitas baik atau layak digunakan sebagai salah satu pembelajaran pelengkap untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian bahwa penelitian tentang pengembangan pembelajaran IPS berbasis website pada materi Kegiatan Ekonomi dapat disimpulkan secara keseluruhan berdasarkan hasil telaah oleh validator ahli pendidikan, ahli media, ahli materi, penilaian guru IPS, dan respon siswa dalam ujicoba kelompok kecil yang melihat keefektifan penerapan pembelajaran berbasis website tersebut layak atau valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Jadi dengan adanya pembelajaran berbasis website pada materi ini secara khusus dan disetiap mata pelajaran pada umumnya mampu menghasilkan siswa yang memiliki rasa percaya diri dan mampu belajar secara mandiri, bekerja sama, jujur, berpikir logis, kreatif, bertanggung jawab.

E. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan pembelajaran yang berbasis website pada materi kegiatan ekonomi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- Penelitian pengembangan pembelajaran IPS berbasis website ini menggunakan model ADDIE yakni : tahap analisis, tahap desain, tahap development, tahap implementasi, serta tahap evaluasi.
- Penilaian materi yang digunakan berdasarkan validasi oleh 5 orang panelis berada rentang nilai .0.80-0.95 dengan tingkat reliabilitasnya 0.80 sehingga ini menunjukkan materi tersebut sangat layak digunakan.
- Penilaian media yang digunakan berdasarkan validasi oleh 5 orang panelis berada rentang nilai 0.65-0.95 dengan tingkat reliabilitasnya 0.80 sehingga ini menunjukkan media tersebut sangat layak digunakan
- Hasil ujicoba kelompok kecil yang dilakukan pada 25 orang peserta didik hanya mencapai 100% yang tertarik dengan pembelajaran berbasis website ini dengan kategori layak sekali untuk digunakan dalam pembelajaran IPS.
- Hasil respon guru IPS pada pengamatan pembelajaran berbasis website ini mencapai 100% dengan kategori layak sekali sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Afandi, K. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia
- Anderson, Lorin W & David Krathwold. (2001). *A Taxonomy for Learning Teaching and Assessing A Rvwision of Blooms Taxonomy of Education Objectives*. New York : Addison Wesley Longman, Inc.
- A Robbert Raiser & John Depsey. (2013). *Trend and Issue in Instructional Design and Technology*. New Jersey: Pearson Education. Inc
- Ainul Izza, Novia. (2012). *Pengembangan Blog Sebagai Sumber Belajar Geografi Pokok bahasan Biosfer Untuk Siswa SMA Kelas IX IPS*. Yogyakarta: UNY Yogyakarta
- Byrnes, James P. (1996) *Cognitive Development and Learning in Instructional*. Boston: Contexts Allyn and Bacon.
- Borg, Gall. (1983) *Educational Researce : An Introduction Fourth Edition*. New York : Longman Inc.
- Eggen, Paul dan D. Kauchak. (1977) *Educational Psychology Windows on Classrooms*, USA: Prentice Hall Inc.
- Piaget, Jean. (1977) *Approach to Learning and the Development of the Intellect, dalam Rober M.W. Travers, Essentials of Learning*. Fourth Edition New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Putera, Rizema. 2010. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jakarta: Diva Press
- Gredler, Margaret Bell. (1986) *Learning and instruction Theory Into Preactice*, New York: McMillan Publishing Company.
- Gagne, Robert M. (1988) *Principle of Instructional Design*. New York : Holt, Rinerhat and Winston.
- Hamalik, Umar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Koesnandar. (2008). *Bagaimana Memanfaatkan Program Schoolnet?* (tersedia di URL: <http://www.e-dukasi.net/artikel/index.php?id=76>)
- Komara, Endang. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama
- Katrin, Gunawan. 2007. *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Jaringan sebagai Bahan Pembelajaran Fisika SMA kelas XI*. Artikel.
- Kusumah, Wijaya. (2008). *Aplikasi dan Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran di Sekolah* (tersedia di URL: <http://wijyalabs.blogspot.com/2008/01/aplikasi-dan-potensi-teknologi.html>)
- Khoiru, Ahmadi (2011). *Pengembangan Pembelajaran IPS terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publiser

- Maulana, Dkk. (2011). *Tutorial membangun Website Sekolah dengan Model CMS Balitbang Kemendiknas*. Bandung: Informatika
- Majid, Yusuf. 2011. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. 2011. Bandung; Cipta Praya
- Muhammad, S. 2011. *Media Pendidikan; Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo
- Mutianingsih. 2010. *Pengembangan Pembelajaran Yang Efektif*. Jakarta: Salemba Ilmu
- Miarso, Yusufhadi. (2014). *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Praherdiono, Media Pembelajaran, (<http://www.tep.ac.id>) di akses 15 Desember 2015
- Rosenberg, Marc J. (2001). *Strategies for Delivering knowledge in the Digital Age*. Newyork: Mc. Groww Hill
- Robert, Grahame. *Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif – Progresif*. Kencana Prenda Media Group. Jakarta.
- Rusman, Dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rusman, (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, (2009), *manajemen kurikulum: seri manajemen sekolah bermutu*. Jakarta. PT. RajaGrafindo Persada
- Sudjana, Nana. (2007). *Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algasindo*
- Sutopo, Aristo Hadi. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta : PT. Ina Publikatama
- Semiawan, Conny. (2004). "Perkembangan Anak Usia Dini", Makalah dalam Seminar Pendidikan Nasional Anak Usia Dini Jakarta: Ditjen PLS dan Pemuda Depdiknas dengan UNJ.
- Surya, Mohammad, (2011). *Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas*(tersedia di URL :<http://lenijuwita.wordpress.com/20011/03/01/potensi-teknologi-informasi-dan-komunikasi-dalam-meningkatkan-mutu-pembelajaran-di-kelas/>)
- Suhartati, Tri. (2011) *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis TIK di SMK Negeri 2 Bandar Lampung : Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 13*. Jakrta: PPs Teknologi Pendidikan UNJ.
- Somantri, Numan. (2011). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Swasono, Agus. (2013) *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa SMP Kelas VIII Pokok Bahasan Pengendalian Sosial*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Uno, Hamzad dkk. (2014) *Variabel Penelitian Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, Jakarta : PT. Ina Publikatama
- Walker, D.F dan R.D. Hess (1984). *Instructional Software : Principles and pesrpectices for design and use*.Belfmont: Wadsworth Publishing company
- Woolfolk Anita.(2004) *Educational Psychology*. Boston: Person.
- Wilkinson,Gane. 1994. *Envoronment Science A.Study Of Intttterelationship*.New York : Mebraw-Hill.Inc.
- Yudono, Doni. (2010). *Kriteria Sebuah Website yang Baik dalam*<http://sarerea.tripod.com/profesiweb.com> diakses tanggal 10 Desember 2015.