

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS di sekolah

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 (Sapriya, 2009: 9) 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.

Pengertian *social studies* (IPS) yang lain yaitu menurut *National Council for Social Studies (NCSS)* (Supardi, 2011: 182):

“Social studies are the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and the natural sciences.”

Berdasar pengertian tersebut, IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi atau terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sehingga dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara yang baik. IPS di sekolah merupakan mata pelajaran yang memadukan

secara sistematis disiplin-disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, sama seperti serasinya ilmu humaniora, matematika, dan ilmu alam.

Muhammad Numan Somantri (2001: 92) menyatakan bahwa Pendidikan IPS di sekolah (dasar dan menengah) merupakan pengintegrasian dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS untuk sekolah disajikan terpadu dengan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu yang ditujukan untuk kepentingan pendidikan. Keterpaduan berbagai disiplin ilmu ini siswa diharapkan mampu mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Trianto (2010: 171) mengemukakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekataan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial.

Sapriya (2009: 20) menyampaikan bahwa materi IPS untuk jenjang sekolah tersebut lebih mementingkan dimensi pedagogik maupun psikologis serta karakteristik kemampuan siswa itu sendiri.

Berdasar pengertian Sapriya tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan IPS di sekolah sangat mementingkan karakteristik siswa serta aspek psikologisnya tidak hanya aspek kognitifnya saja.

Menurut Supardi (2011: 182) pendidikan IPS lebih menekankan pada keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam memecahkan masalah, baik masalah yang ada di lingkup diri sendiri sampai masalah yang kompleks sekalipun. Intinya, pendidikan IPS ini lebih difokuskan untuk memberi bekal keterampilan memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa. Berdasar beberapa pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan IPS di sekolah merupakan mata pelajaran terpadu atau terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial dan humaniora serta fokus pada keterampilan diri siswa agar menjadi warga negara yang baik dan mampu menyelesaikan masalah di lingkungannya.

b. Tujuan IPS

Tujuan IPS menurut Supardi (2011: 186-187) sebagai berikut:

Pertama, memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan kebanggaan nasional dan tanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional. *Kedua*, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan memiliki ketrampilan sosial untuk ikut berpartisipasi

dalam memecahkan masalah-masalah sosial. *Ketiga*, melatih belajar mandiri, disamping berlatih untuk membangun kebersamaan, melalui program-program pembelajaran yang lebih kreatif inovatif. *Keempat*, mengembangkan kecerdasan, kebiasaan dan ketrampilan sosial. *Kelima*, pembelajaran IPS juga dapat diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, dan lain-lain, sehingga memiliki akhlak mulia. *Keenam*, mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Trianto (2010: 176) berpendapat bahwa tujuan IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan 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 masyarakat.

Sedangkan tujuan pendidikan IPS pada tingkat sekolah menurut Muhammad Numan Somantri (2001: 260-261) adalah menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara, dan agama; menekankan pada isi dan metode berfikir ilmuwan sosial; dan menekankan reflektif inquiri. Dari pendapat-pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan IPS di sekolah adalah untuk membentuk karakter siswa menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab, serta dapat menumbuhkan perilaku berpikir secara

kritis dan inquiri. Melalui pendidikan IPS di sekolah diharapkan siswa mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan seorang warga negara yang baik sehingga dapat memecahkan persoalan-persoalan di lingkungannya.

2. *E-Learning*

a. Pengertian *e-learning*

E-learning merupakan singkatan dari *electronic learning* yang dewasa ini semakin banyak dikembangkan seiring kemajuan teknologi komputer dan internet. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2007: 206-207), *e* pada *e-learning* tidak hanya singkatan dari *electronic* saja akan tetapi merupakan singkatan dari *experience* (pengalaman), *extended* (perpanjangan), dan *expended* (perluasan).

Kata *electronic* dalam *e-learning* artinya memanfaatkan adanya penambahan unsur teknologi pada proses belajar sehingga lebih melibatkan berbagai perangkat keras, perangkat lunak, dan proses elektronik yang lain. Maksud *experience* adalah membuka kesempatan yang luas dan variatif bagi seluruh siswa untuk belajar, disesuaikan dengan kesediaan waktu; tempat; cara; bahan; maupun lingkungan yang tersedia. *Extended* bermakna memperpanjang dan memperluas kesempatan belajar bagi siswa, tidak terbatas pada program-program tertentu tetapi merupakan proses yang berkelanjutan sepanjang hayat. *Expanded* memiliki arti pembelajaran terbuka bagi setiap orang, bahan

dan topik yang dibahas kemudian menjadi lebih luas sehingga pembelajaran tidak akan terbentur pada ketersediaan dana.

E-learning sangat berguna bagi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran karena dengan teknologi ini mereka dapat belajar secara fleksibel dimanapun dan kapanpun dibutuhkan. Materi yang kurang dipahami oleh siswa ketika di sekolah dapat dipelajari kembali melalui *e-learning* sehingga akan lebih memudahkan siswa untuk memahami materi dengan lebih banyak waktu karena tidak terbatas seperti di sekolah.

Pengertian tentang *e-learning* sangat beragam, menurut Daryanto (2010: 168) *e-learning* merupakan sistem pembelajaran yang dapat membantu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik. Pengertian tersebut memusatkan pengertian *e-learning* pada sistem pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan media elektronik.

Menurut Rusman (2012: 293) *e-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. Melalui *e-learning*, pemahaman siswa tentang sebuah materi tidak tergantung pada guru/instruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik. Teknologi elektronik yang banyak digunakan misalnya internet, intranet, tape video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-ROM (Rusman, 2012: 291).

Pengertian tersebut didukung oleh pendapat Elliot Masie, Cisco, dan Cornelia (Munir, 2009: 168) menyatakan pengertian *e-learning*

adalah pembelajaran dimana bahan pembelajaran disampaikan melalui media elektronik seperti internet, intranet, satelit, tv, CDROM, dan lain-lain. Jadi *e-learning* tidak hanya dapat dilakukan dengan internet, banyak contoh media elektronik yang dapat digunakan, dan internet merupakan salah satu bagian dari *e-learning*.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi khususnya elektronik seperti internet, intranet, tape video maupun audio, satelit, tv, CD-ROM dan lain sebagainya. Jadi *e-learning* bisa dilakukan dengan seluruh media elektronik yang mendukung dalam kegiatan proses pembelajaran.

E-learning dapat diaplikasikan dalam pendidikan konvensional maupun jarak jauh. *E-learning* dapat diaplikasikan dalam beberapa bentuk di antaranya melalui: internet, intranet, tape video maupun audio, satelit, tv, CD- ROM, dan lain sebagainya. Salah satu bentuk *e-learning* yang sedang banyak diaplikasikan melalui internet adalah pembelajaran berbasis *web* atau biasa disebut *web based learning*, yaitu bentuk *e-learning* yang materi (*content*) maupun cara penyampaiannya (*delivery methods*) dilakukan dengan melalui internet (*web*). Pembelajaran berbasis *web* dapat membantu pembelajaran menjadi lebih jelas, dinamis, dan akurat serta *up to date* sehingga siswa menjadi lebih mudah belajar secara *online* (Munir, 2009: 170). Oleh karena

keunggulan tersebut penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini menghasilkan *e-learning* berbasis *web*.

b. *E-learning* berbasis *web*

E-learning yang berbasis *web* atau biasa disebut dengan *web based learning* (WBL) merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Menurut Simamora (Made Wena, 2009: 215), WBL merupakan suatu sistem atau proses untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar jarak jauh melalui aplikasi *web* dan jaringan internet, artinya media *e-learning* yang dikembangkan berisi sebuah sistem pembelajaran yang lebih memanfaatkan aplikasi *web* yang didukung dengan koneksi jaringan internet.

Menurut Rusman, Deni, & Cepi (2012: 265), WBL merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang materi maupun cara penyampaiannya melalui internet (*web*). Melalui pengertian tersebut akan tercipta sebuah pembelajaran berbasis *web*. Pembelajaran berbasis *web* yang dimaksud merupakan pengalaman belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan berbagai informasi pembelajaran. *E-learning* berbasis *web* ini akan memberikan kesempatan para penggunanya untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dimana saja dan kapan saja.

Smith & Bebak (2004: 28) mendefinisikan *web* sebagai "... *an incredibly easy way to get you'r message- any message- out to anyone in the world who's interested in it.*" Definisi tersebut menyebutkan

bahwa *web* merupakan suatu hal luar biasa yang dapat memudahkan saling mengirim pesan dengan seluruh orang di dunia yang tertarik dengan hal tersebut. Jadi melalui *web* setiap orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain walaupun dalam jarak yang sangat jauh.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* berbasis *web* merupakan sebuah media hasil kemajuan teknologi informasi yang berisi sistem pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet, memberikan kemudahan berkomunikasi serta berbagi informasi kapan saja dan dimana saja. *E-learning* berbasis *web* dapat dikembangkan menjadi sumber belajar yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara fleksibel.

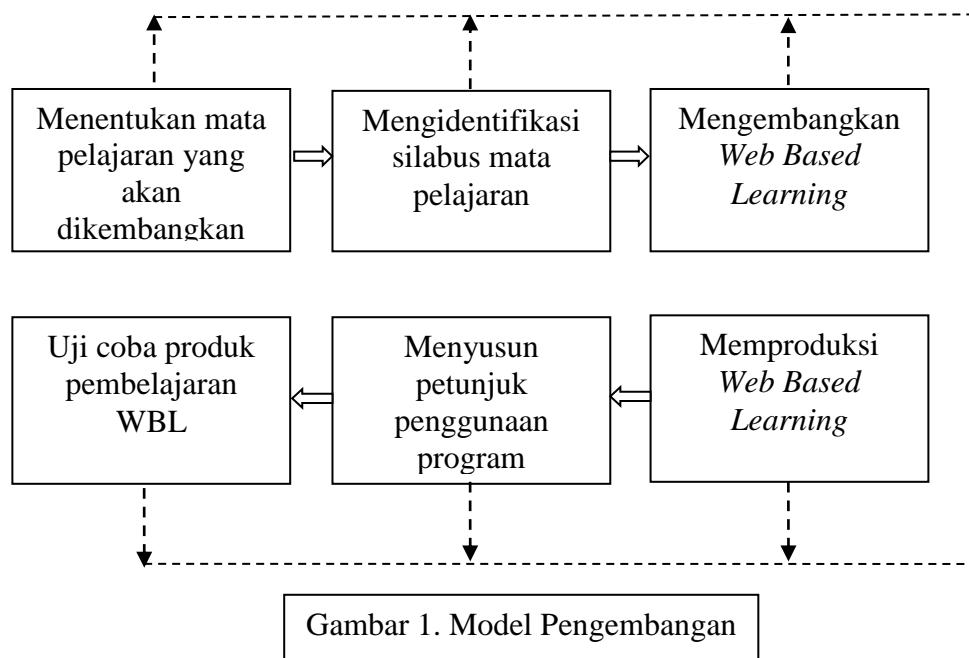
Penggunaan *web* sebagai sumber belajar memiliki beberapa nilai penting di antaranya dilengkapi dengan *hyperlink* yang memungkinkan penggunanya untuk mengakses informasi secara acak yang berdampak pada kecepatan dalam memperoleh informasi yang ada di dalam *web*. Melalui penggunaan *web* ini informasi yang diinginkan akan lebih mudah didapat oleh para penggunanya.

Rusman (2012: 293) menyatakan bahwa *e-learning* berbasis *web* dapat menciptakan lingkungan belajar maya (*Virtual Learning Environment*) yang dilengkapi dengan beberapa fasilitas seperti forum diskusi, *chat*, penilaian *online*, dan sistem administrasi. Fasilitas-fasilitas tersebut dapat dikombinasikan penggunaanya untuk

mendukung proses pembelajaran. Jadi *e-learning* berbasis *web* dapat menjadi salah satu sarana dalam mempermudah proses penyampaian informasi kepada siswa.

c. Model dan prosedur pengembangan *e-learning* berbasis *web*

Salah satu contoh model pengembangan *e-learning* berbasis web menurut Made Wena (2009: 218) adalah:



Prosedur pengembangan yang harus dilakukan sesuai dengan model pengembangan di atas adalah:

- 1) Menentukan mata pelajaran yang akan dikembangkan, hal ini dilakukan setelah observasi langsung dengan mengkaji situasi sistem pembelajaran khususnya mengenai mata pelajaran yang akan dikembangkan.
- 2) Mengembangkan *Web Based Learning*, langkah-langkah yang harus dilakukan:

- a) Menentukan tujuan umum pembelajaran.
- b) Menentukan tujuan khusus pembelajaran.
- c) Menentukan karakteristik siswa.
- d) Menyusun materi pembelajaran.
- e) Mendesain *software* WBL, dilakukan dengan dua langkah yaitu menentukan jenis *software* dan *hardware* yang digunakan serta menyusun alur pengembangan *software* WBL.
- f) Membuat sistem keamanan data WBL, untuk melindungi hak cipta bagi pengembang serta perlindungan hak cipta bagi pengembang serta perlindungan data terhadap penyalahgunaan informasi.

3) Memproduksi *Web Based Learning*, setelah dihasilkan alur program WBL selanjutnya dapat memulai memproduksi *software* sesuai alur tersebut. Sebelum memproduksi, harus dilakukan pengkajian isi pembelajaran oleh ahli bidang studi.

4) Menyusun petunjuk pengamanan program, meliputi penjelasan tujuan program dan petunjuk menjalankan program.

5) Menyediakan jaringan, berupa komponen *hardware* maupun *software* yang harus ada dalam pengimplementasian WBL, seperti jaringan lokal atau intranet maupun jaringan interkoneksi internasional atau internet.

- 6) Proses instalasi produk pembelajaran, hal ini dilakukan dengan mendaftarkan alamat virtual ke dalam IPS agar dapat diakses oleh siswa.

d. Manfaat *e-learning* berbasis *web*

Menurut Made Wena (2009: 213-214) manfaat *e-learning* dapat dikategorikan berdasar 3 sudut pandang, yaitu:

- 1) Sudut pandang siswa

E-learning dapat membuat aktivitas belajar siswa menjadi lebih fleksibel, siswa dapat mengakses pembelajaran setiap saat dan berulang-ulang. Selain itu siswa juga dapat berinteraksi dengan guru setiap saat, jadi ketika ada pertanyaan ataupun merasa kurang jelas siswa dapat langsung bertanya pada gurunya. Hal ini sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional, di mana proses kegiatan belajar mengajar dilakukan harus tepat waktu dan tempatnya. Selain itu menurut Seok (Lantip Diat Prasojo & Riyanto, 2011: 231) ada beberapa kelebihan *e-learning* dibanding pembelajaran konvensional apabila fasilitas infrastruktur yang mendukung terpenuhi menjangkau daerah pedesaan, yaitu:

- a) Sekolah-sekolah kecil di pedesaan dapat mengakses atau mempelajari mata pelajaran yang tidak diajarkan di sekolahnya
- b) Bagi siswa yang mengikuti *home schoolers* (program pendidikan keluarga) dapat mengikuti pembelajaran yang

tidak dapat diajarkan orangtuanya seperti bahasa asing atau komputer.

- c) *E-learning* dapat diakses oleh siswa yang fobi (phobia) terhadap sekolah, siswa yang di rawat di rumah sakit atau di rumah, yang putus sekolah tapi berminat melanjutkan sekolahnya, siswa yang berada di luar daerah maupun di luar negeri.
- d) Siswa yang tidak tertampung di sekolah konvensional dapat memanfaatkan *e-learning* untuk mendapatkan pendidikan.

2) Sudut pandang guru/pendidik

Dari sudut pandang seorang pendidik menurut Soekartawi (Made Wena, 2009: 213) manfaat *e-learning* antara lain:

- a) Lebih mudah dalam melakukan kemutakhiran bahan-bahan belajar sesuai dengan perkembangan ilmu yang ada.
- b) Dapat mengembangkan diri atau melakukan penelitian dengan waktu luang lebih banyak.
- c) Mengontrol kebiasaan belajar siswa, guru dapat mengetahui kapan siswanya belajar.
- d) Mengecek siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan.
- e) Memeriksa jawaban siswa dan memberitahukan hasil penilaian kepada siswa.

3) Sudut pandang sekolah

Bagi sekolah, *e-learning* memiliki beberapa manfaat antara lain:

- a) Akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi oleh ahli sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah, efektif, dan efisien.
- b) Pengembangan isi pembelajaran akan sesuai dengan berbagai pokok bahasan.
- c) Dapat menjadi pedoman praktis implementasi pembelajaran sesuai kondisi dan karakteristik pembelajaran.
- d) Menumbuhkan sikap kerjasama baik antara sesama guru maupun antara guru dengan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran.

E-learning berbasis *web* merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang dapat dimanfaatkan oleh guru IPS untuk menyiasati materi IPS yang sangat kompleks. Berbagai manfaat yang diperoleh melalui pengembangan *e-learning* ini diharapkan mampu menjadi salah satu solusi kreatif dalam pembelajaran IPS sehingga siswa dapat memahami materi yang diajarkan dengan lebih baik. *E-learning* dapat membantu siswa yang belum memahami materi di sekolah untuk mengulang materi tersebut kembali di manapun dan kapanpun mereka inginkan.

e. Kelebihan dan kekurangan *e-learning* berbasis *web*

1) Kelebihan *e-learning* berbasis *web*

Kelebihan *e-learning* berbasis *web* menurut Rusman (2012: 299) sebagai berikut:

- a) Memungkinkan setiap orang untuk mempelajari apapun, di manapun, dan kapanpun.
- b) Pembelajaran yang dilakukan bersifat individual, jadi pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya sendiri melalui pembelajaran berbasis *web* tersebut.
- c) Melalui adanya tautan/*link* dapat membuat pembelajar mengakses informasi dari berbagai sumber baik dari dalam maupun luar lingkungan belajar.
- d) Dapat dijadikan sebagai sumber belajar sehingga dapat membantu bagi pembelajar yang tidak memiliki waktu yang cukup untuk belajar.
- e) Pembelajar akan menjadi lebih aktif dan mandiri di dalam belajar.
- f) Menjadi sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.
- g) Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

h) Isi/materi pembelajaran dapat diubah atau di-*update* dengan mudah.

2) Kekurangan *e-learning* berbasis *web*.

Kekurangan *e-learning* berbasis *web* menurut Munir (2009: 176-177) sebagai berikut:

- a) Kurangnya interaksi baik antara pengajar dengan pembelajar maupun antara pembelajar satu dengan yang lainnya. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran berbasis *web*, kelas dilakukan secara virtual sehingga interaksi yang dilakukan masih kurang.
- b) Terkadang lebih terfokus pada aspek teknologi daripada aspek pendidikannya. Produk *e-learning* merupakan hasil kemajuan teknologi sehingga masih banyak penggunanya yang belum memperhatikan aspek pendidikan yang digunakan di dalamnya.
- c) Proses pembelajaran akan terhambat, ketika pengajar tidak mengetahui dan menguasai strategi, metode, dan teknik pembelajaran berbasis teknologi informasi. Sangat diperlukan guru yang memahami kemajuan teknologi saat ini, agar pembelajaran yang dilakukan tetap *up to date*.
- d) Sangat dibutuhkan motivasi dan kemampuan belajar mandiri yang tinggi dari pembelajar itu sendiri. Keberhasilan *e-learning* sangat bergantung pada kemauan belajar mandiri

dari siswa, sehingga motivasi dari pembelajar juga sangat diutamakan dalam hal ini.

- e) Tidak semua pembelajar dapat memanfaatkan semua fasilitas internet. Hal tersebut dikarenakan tidak semua sekolah memiliki fasilitas lengkap yang dapat digunakan siswa untuk mengakses internet.
- f) Masih adanya keterbatasan ketersediaan *software*. Tidak semua *software* yang digunakan untuk mengembangkan *e-learning* dapat diperoleh dengan mudah oleh guru.
- g) Masih kurangnya pengetahuan dan kemampuan dalam mengoperasionalkan komputer dan internet dengan baik. Hal tersebut dikarenakan terdapat perbedaan kemampuan dan pemahaman siswa maupun guru dalam mengoperasikan komputer maupun internet.

3. *Adobe Dreamweaver*

Adobe dreamweaver merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh para desainer *web*. Aplikasi ini menyediakan banyak fasilitas yang akan memudahkan dalam mendesain maupun menghasilkan sebuah situs *web* yang interaktif dan profesional. *Adobe dreamweaver* menurut MADCOMS (2011: 13) merupakan HTML editor profesional yang digunakan untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*.

Dreamweaver sebagai editor profesional memiliki sifat **WYSIWYG** (*What You See Is What You Get*), artinya seorang programer dapat langsung melihat hasil buatannya tanpa harus membuka browser melalui jaringan internet (Bunafit Nugroho, 2004: 91). Kemudahan tersebut akan membuat programer tidak perlu selalu membuka *web* hasil buatannya pada browser sehingga akan lebih banyak menghemat waktu dan biaya.

4. Sumber Belajar

a. Pengertian sumber belajar

Sumber belajar menurut Siregar Eveline & Hartini Nara (2002: 127) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk fasilitas dalam belajar, artinya sumber belajar dapat berwujud apa saja baik pesan, manusia, material atau bahan, peralatan, lingkungan, dan lain sebagainya. Melalui berbagai wujud fasilitas tersebut diharapkan dapat memudahkan proses belajar seseorang.

Pengertian lebih luas disampaikan oleh Kokom Komalasari (2010: 108) yang menyebutkan bahwa alam semesta merupakan sumber belajar bagi manusia. Dengan demikian seluruhnya yang ada di alam semesta ini merupakan sumber belajar yang dapat digunakan oleh setiap individu. Melalui pengertian tersebut dapat dipahami bahwa sumber belajar tidak hanya terbatas pada fasilitas-fasilitas tertentu yang dapat digunakan untuk belajar, akan tetapi setiap yang ada di alam semesta ini dapat menjadi sumber belajar.

Menurut Abdul Majid (2008: 170) sumber belajar merupakan segala informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Pengertian tersebut memusatkan pengertian bahwa media merupakan salah satu bentuk perantara sumber belajar yang digunakan untuk membantu proses belajar dari siswa itu sendiri. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media dapat dijadikan perantara sumber belajar.

Wina sanjaya (2006: 174) menyebutkan pengertian sumber belajar sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Artinya dalam hal ini penggunaan sumber belajar diharapkan mempermudah siswa dalam mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu di alam semesta ini yang mampu dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Informasi yang akan disampaikan melalui sumber belajar disajikan dalam bentuk media sehingga lebih memudahkan proses belajar siswa. Melalui pengertian tersebut dapat dipahami bahwa media merupakan salah satu bagian dari sumber belajar.

b. Pengelompokan sumber belajar

Sumber belajar menurut Andi Prastowo (2012: 34-37) dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu:

- 1) Sumber belajar menurut tujuan pembuatan dan bentuk/isinya

Menurut tujuannya AECT (*Association of Educational Communication and Technology*) membagi sumber belajar menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang dan sumber belajar yang dimanfaatkan. Sumber belajar yang dirancang merupakan sumber belajar yang sengaja direncanakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, contohnya buku paket, LKS, modul, dan lain sebagainya.

Sumber belajar yang dimanfaatkan merupakan semua yang ada disekitar kita dan dapat dimanfaatkan untuk belajar misalnya pasar, museum, kebun binatang, masjid, dan lain sebagainya. Sementara menurut bentuk/isinya sumber belajar dibedakan menjadi lima, yaitu: tempat atau lingkungan alam sekitar; benda; orang; buku; peristiwa; dan fakta yang terjadi.

- 2) Sumber belajar menurut jenisnya

Menurut jenisnya sumber belajar dikelompokkan menjadi enam jenis, yaitu:

- a) Pesan, yaitu segala sesuatu yang diteruskan dari sumber lain dalam bentuk ide, data, fakta, arti, dan lain sebagainya.

Contohnya isi buku, isi program slide, serta informasi dalam

media elektronik (CD-ROM, DVD, flash disk, komputer maupun internet)

- b) Manusia, yaitu orang yang menyiapkan, mengolah, dan menyajikan informasi. Misalnya guru, pustakawan, isntruktur, dan lain sebagainya.
- c) Bahan, biasa disebut sebagai perangkat lunak yaitu sesuatu yang mengandung pesan untuk disajikan. Contohnya majalah, buku, dan film bingkai.
- d) Peralatan, atau disebut perangkat keras adalah segala sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan yang ada di dalam software. Misal berbagai jenis proyektor dan hardware komputer
- e) Tehnik atau metode, yakni prosedur yang dipersiapkan untuk menggunakan bahan, peralatan, dan lingkungan guna menyampaikan pesan. Contohnya kuliah, ceramah, maupun diskusi.
- f) Lingkungan, merupakan penerima lingkungan pesan baik fisik maupun non fisik. Misalnya gedung, halaman, ventilasi udara, penerangan, dan suhu ruangan.

Berdasarkan pengelompokan di atas, *e-learning* yang dikembangkan termasuk ke dalam kelompok sumber belajar yang dirancang menurut tujuan pembuatannya, karena *e-learning* ini sengaja dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar. Menurut jenisnya *e-*

learning yang dikembangkan termasuk dalam jenis pesan, karena merupakan terusan dari sumber lain yaitu informasi dalam media elektronik.

c. Pemilihan Sumber Belajar

Kriteria pemilihan sumber belajar diadopsi dari kriteria pemilihan media yang baik, karena pada dasarnya media merupakan bagian dari sumber belajar itu sendiri. Media yang baik perlu diuji kesahihan dan keandalannya melalui serangkaian kegiatan validasi yang terdiri dari validasi materi dan validasi media. Kriteria materi yang baik dalam media menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2008: 33) adalah: *pertama*, sahih atau *valid* yang artinya materi harus teruji kebenarannya serta aktual sehingga tidak ketinggalan jaman. *Kedua*, tingkat kepentingan (*significant*) yang maksudnya dalam memilih materi tersebut perlu mempertimbangkan sejauh mana materi tersebut penting dilihat dari subjek, waktu dan tempatnya. *Ketiga*, kebermanfaatannya (*utility*) yang artinya materi harus dapat meningkatkan kemampuan siswa (akademis) dan menjadi bekal berupa *life skill* (non akademis). *Keempat*, *learnability* yang artinya sebuah materi harus dimungkinkan untuk dipelajari. *Kelima*, menarik minat (*interest*), materi yang dipilih hendaknya menarik minat dan dapat memotivasi siswa untuk mempelajarinya lebih lanjut.

E-learning merupakan media hasil teknologi komputer berupa perangkat lunak, berikut kriteria dalam mereview perangkat lunak yang baik dari Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011: 175-176) yaitu:

- 1) Kualitas isi dan tujuan yang meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, dan kesesuaian dengan situasi siswa.
- 2) Kualitas instruksional yang meliputi: memberikan kesempatan belajar, bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksionalnya, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas tes dan penilaianya, memberi dampak pada siswa, serta membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- 3) Kualitas teknis yaitu: keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan programnya, serta kualitas pendokumentasiannya.

d. Manfaat Sumber Belajar

Berikut manfaat sumber belajar menurut Eveline Siregar & Hartini Nara (2011: 128-129): *Pertama*, memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung misalnya dengan darmawisata mengunjungi pabrik-pabrik atau pelabuhan. *Kedua*, menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung misalnya model, denah, foto, film, dan lain-lain. *Ketiga*, menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas misalnya buku teks, foto film, narasumber, dan lain-lain. *Keempat*, memberikan

informasi yang akurat dan terbaru misalnya buku teks, bacaan, majalah, dan lain-lain. *Kelima*, membantu memecahkan masalah pendidikan baik dalam lingkup makro maupun mikro misalnya penggunaan modul, OHP, film, dan lain-lain. *Keenam*, menjadi salah satu motivasi positif lebih-lebih bila diatur dan dirancang dengan tepat. *Ketujuh*, merangsang untuk lebih berpikir kritis, bersikap lebih positif, dan berkembang lebih jauh misalnya dengan membaca buku bacaan, buku teks, maupun film dapat merangsang pengguna untuk berpikir, menganalisa, dan berkembang lebih lanjut.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan untuk penelitian “Pengembangan *E-learning* Berbasis *Web* Berbantuan *Adobe Dreamweaver* Materi Keragaman Budaya Sebagai Hasil Interaksi Manusia Sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII”, yaitu:

1. Agus Swasono (2013) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa SMP Kelas VIII Pokok Bahasan Pengendalian Sosial. Dari penelitian tersebut media pembelajaran berbasis website layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Terbukti ahli materi menilai baik dan memberi nilai dengan rerata skor 3,8 sedangkan ahli media menilai sangat baik dengan rerata skor 4,5 dan nilai dari uji coba lapangan menilai sangat baik dengan rerata skor 4,2. Penelitian di atas memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya memiliki kesamaan dalam metode pengembangan yang mengadopsi

langkah-langkah pengembangan dari Borg & Gall, serta menghasilkan media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran IPS SMP. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan, penelitian di atas mengembangkan materi pengendalian sosial untuk kelas VIII, sedangkan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia untuk kelas VII. Selain itu perbedaannya adalah media pada penelitian di atas digunakan sebagai media pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa.

2. Muhammad Tonykha Jaya (2011) dengan judul Pengembangan *E-learning* Menggunakan Moodle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas X SMA Negeri 1 Tayu Tahun Ajaran 2010/ 2011. Penelitian di atas menunjukkan bahwa media *e-learning* layak digunakan dalam pembelajaran TIK. Terbukti ahli materi menilai dengan rerata skor 4,01 termasuk kategori layak. Ahli media menilai layak dengan rerata skor 3,94. Pada uji coba lapangan, pembelajaran TIK dengan media *e-learning* berhasil meningkatkan nilai rata-rata 82,24. Besarnya peningkatan hasil belajar dengan memanfaatkan *e-learning* adalah 77,92% dari 154 siswa. Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian di atas adalah menghasilkan media pembelajaran *e-learning*. Perbedaannya adalah subjek uji coba penelitian di atas diujicobakan di SMA Negeri 1 Tayu, sedangkan penelitian ini diuji cobakan di SMP N 2 Turi, kemudian penelitian di atas merupakan materi TIK SMA, sedangkan penelitian ini

akan mengembangkan materi IPS SMP, serta penelitian di atas merupakan *e-learnings* berbasis *moodle*, sementara yang akan dikembangkan peneliti adalah *e-learning* yang berbasis *adobe dreamweaver*.

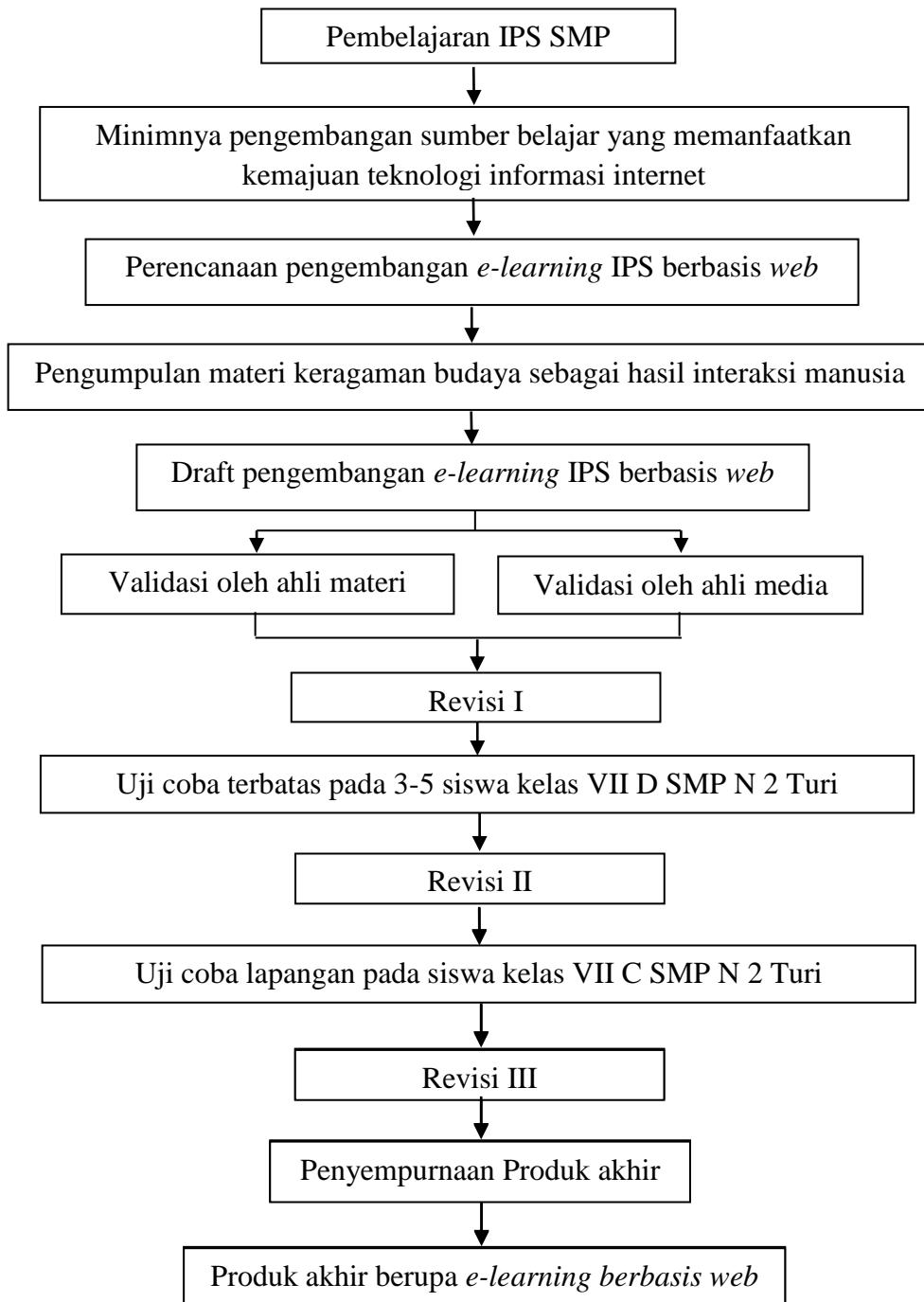
C. Kerangka Pikir

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sangat pesat, melebihi batas ruang dan waktu. Hal tersebut ditunjang dengan masuknya era baru yaitu globalisasi. Era globalisasi merupakan era dimana segala aktivitas yang dilakukan manusia bersifat cepat, tepat, dan akurat. Salah satu produk era globalisasi yang banyak digunakan adalah teknologi informasi. Teknologi informasi yang saat ini berkembang pesat adalah internet. Teknologi ini sangat berperan dalam kehidupan manusia. Internet dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk mempermudah pekerjaannya.

Peluang inilah yang seharusnya dimanfaatkan oleh para guru untuk mengatasi permasalahan penyampaian pembelajaran IPS yang sarat akan materi pembelajaran dengan konsep materi yang abstrak dan sulit diterjemahkan dalam pembelajaran. *E-learning* merupakan salah satu produk sumber belajar yang dapat memanfaatkan teknologi informasi internet yang salah satunya dapat diwujudkan dengan menggunakan *web*. Sebagai salah satu bentuk sumber belajar, *e-learning* berbasis *web* merupakan teknologi elektronik yang memberikan kesempatan belajar mengajar yang lebih fleksibel. Melalui *e-learning* berbasis *web*, siswa dapat belajar secara mandiri dengan menjadikannya sebagai sumber belajar yang dapat mereka gunakan kapan saja.

E-learning berbasis *web* memberikan kesempatan bagi siswa dalam memanfaatkan waktu belajarnya secara lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhannya. Di samping itu pembelajaran *e-learning* juga tidak banyak memakan biaya dalam pembuatannya, sehingga tidak akan mempersulit guru. Pembelajaran juga dapat dilakukan kapan pun dan di mana pun tanpa memperhatikan jarak maupun waktu, tidak seperti pembelajaran konvensional di dalam kelas.

Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan *e-learning* berbasis *web* dengan memanfaatkan aplikasi *adobe dreamweaver* sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia yang sampai sekarang belum banyak dikembangkan. Untuk menguji kelayakan *e-learning* IPS berbasis *web*, maka dilakukan tahap validasi dari ahli materi IPS dan ahli media, untuk kemudian diujicobakan kepada siswa kelas VII SMP agar bisa diketahui sampai sejauh mana media *e-learning* tersebut layak digunakan sebagai sumber belajar IPS di lapangan. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah berupa media *e-learning* dengan materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia untuk digunakan sebagai sumber belajar yang layak untuk siswa kelas VII SMP.



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir Penelitian Pengembangan *E-learning* Berbasis Web Sebagai Sumber Belajar IPS SMP

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan *e-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII?
2. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai kelayakan *e-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII yang dikembangkan oleh peneliti?
3. Bagaimana penilaian ahli media mengenai kelayakan *e-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII yang dikembangkan oleh peneliti?
4. Bagaimana tanggapan siswa SMP setelah belajar dengan *e-learning* berbasis *web* berbantuan *adobe dreamweaver* materi keragaman budaya sebagai hasil interaksi manusia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII yang dikembangkan oleh peneliti?