

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran

1. Hakikat Belajar

Belajar merupakan suatu proses alamiah yang dilakukan oleh manusia sejak lahir sampai akhir hayat. Banyak pendapat mengenai makna tentang belajar. Skinner dalam Dimiyati (2002: 9), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

Gagne dalam Dimiyati (2002: 10), mengemukakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (i) stimulasi yang berasal dari lingkungan dan (ii) proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Ismail (2008: 9), mengemukakan bahwa belajar merupakan proses aktif konstruktif yang terjadi melalui proses mental. Proses mental adalah serangkaian proses kognitif yang meliputi persepsi, perhatian, mengingat, berfikir dan memecahkan masalah dan lain-lain

Jenis-jenis belajar menurut Slameto (2010: 5) yaitu: 1) Belajar bagian (*part learning, fractioned learning*); 2) Belajar dengan wawasan (*learning by insight*); 3) Belajar diskriminatif (*discriminatif learning*); 4) Belajar global/keseluruhan (*global whole learning*); 5) Belajar insidental (*incidental learning*); 6) Belajar instrumental (*instrumental learning*); 7) Belajar intensional (*intentional learning*); 8) Belajar laten (*latent learning*); 9) Belajar mental (*mental learning*); 10) Belajar produktif (*productive learning*); 11) Belajar verbal (*verbal learning*).

Berdasarkan pengertian tentang belajar yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka mendapatkan suatu pengalaman melalui interaksi yang berulang-ulang dengan lingkungannya.

2. Pembelajaran

Oemar hamalik (2009: 57), mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sugihartono, dkk (2007: 81) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Menurut Agus Suprijono (2011: 13) pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning*, pembelajaran berdasarkan makna lesikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang melibatkan antara siswa dengan lingkungan melalui suatu prosedur dan bertujuan mencapai target yang positif. Pembelajaran yang baik juga harus didukung oleh semua komponen yang baik.

B. Pembelajaran IPS

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang memadukan dari disiplin ilmu sosial dan humaniora. Trianto (2010: 171), mengemukakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi cabang-cabang ilmu sosial.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk pendidikan dasar dan menengah memuat tentang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai

SMP/MTS/SMPLB. Numan Somantri (2001: 74) juga berpendapat bahwa pendidikan IPS untuk tingkat sekolah itu sebagai suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Makna IPS menurut *National Council for Social Studies (NCSS)* dalam Supardi (2011: 182) adalah:

“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 antropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content drom the humanities, mathematics, and the natural sciences.”

Definisi yang dijelaskan oleh NCSS menyebutkan bahwa IPS merupakan kajian terintegrasi dari ilmu sosial dan humaniora untuk mengembangkan kemampuan sebagai warga negara. Melalui program yang diberikan di sekolah, IPS merupakan perpaduan yang sistematis dari disiplin ilmu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi, seperti keserasian isi humaniora, matematika dan ilmu alam.

Berdasarkan pengertian tentang IPS yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang bertujuan untuk menjadikan

siswa menjadi warga negara yang baik, memecahkan masalah sosial dan turut andil dalam melestarikan kebudayaan.

2. Tujuan 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 diungkapkan oleh Sapriya (2009: 201) 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 Pembelajaran IPS juga dijelaskan oleh Supardi (2011: 186) yaitu 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 akhlaq mulia. *Keenam*, mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik, membentuk siswa menjadi sosok yang dapat mencintai dan melestarikan kebudayaan serta membentuk siswa yang mampu memecahkan permasalahan sosial disekitar. Selain itu, pembelajaran IPS yang juga diharapkan bertujuan sebagai pembelajaran yang mampu mentransfer nilai dan moral yang baik terhadap siswa.

C. Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan perantara dalam proses pembelajaran. Arief S. Sadiman (1984: 6) mengemukakan bahwa kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan Menurut Gagne dalam Arief S. Sadiman (1984: 6) menyatakan bahwa adalah berbagai jenis komponen dalam

lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara menurut Briggs dalam Arief S. Sadiman (1984: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2009: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Media bukan saja berupa alat dan bahan saja, melainkan hal-hal lain yang memungkinkan anak didik dapat memperoleh pengetahuan. Gerlach berpendapat, secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan bagi anak didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap Wina Sanjaya (2009: 204-205).

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Rudi Bretz dalam Arief S. Sadiman (1986: 20) mengemukakan bahwa ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu gambar, garis (*line graphic*), dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang ditangkap dengan indra penglihatan. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat tujuh klasifikasi media, yaitu:

a. Kelompok Kesatu: Media Grafis, Bahan Cetak dan Gambar Diam

1) Media grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat. Yang termasuk media grafis antara lain: grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan *bulletin board*.

2) Media bahan cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing* atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Jenis media bahan cetak ini diantaranya adalah buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.

3) Media Gambar Diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.

b. Kelompok Kedua: Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit untur gerakan. Jenis media ini di antaranya: OHP/OHT, *Opaque Projector*, *Slide*, dan *Film-strip*.

c. Kelompok Ketiga: Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik dan *sound effect*. Jenis media audio ini di antaranya : media radio dan media alat perekam pita magnetik.

d. Kelompok Keempat: Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media *sound slide*, film strip bersuara, dan halaman bersuara.

e. Kelompok Kelima: Film

Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak. Ada beberapa jenis film, di antaranya film bisu, film bersuara,

dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tak memerlukan penggelapan ruangan.

f. Kelompok Keenam: Televisi

Televisi adalah media yang menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi di antaranya: televisi terbuka, televisi siaran terbatas, dan *video-cassette recorder*.

g. Kelompok Ketujuh: Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem penyempitan dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

Penelitian pengembangan ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dimana media tersebut termasuk jenis media audio visual diam dan kelompok multimedia.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2002: 26) menjelaskan tentang manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan

siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a) Obyek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - b) Obyek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - c) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal;
 - d) Obyek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
 - e) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
 - f) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

D. Website

Menurut Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer (2004: 6), menjelaskan bahwa *website* adalah sebuah tempat dalam *World Wide Web* dimana *homepage* sebuah organisasi atau individual berada. Sebuah situs *webs (website)* biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah lokal/*Local Area Network* (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai *Uniform Resource Locator* (URL).

Domain dianggap berkaitan erat dengan pengertian daerah, wewenang. Satuan organisasi dengan tanggung jawab administrasi untuk penamaan jaringan atau *host*. Nama unik untuk memastikan alamat di halaman *web* di internet. Domain ini terdiri dari 2 atau lebih bagian yang dipisahkan oleh titik. Contohnya *mail.yahoo.com*, dan *www.hotmail.com*. *Hosting* berasal dari kata *host*. Komputer yang terhubung dalam jaringan. Memanfaatkan fasilitas yang tersedia dalam suatu komputer yang terhubung dengan jaringan. Layanan internet untuk penempatan informasi-informasi baik untuk halaman-halaman *web*, penyimpanan *email*, *database*, dll. Untuk sederhananya, layanan ini adalah solusi untuk menempatkan halaman-

halaman *web* anda agar selalu *online*. Dengan demikian, kita tidak perlu menyediakan satu komputer khusus yang selalu online di kantor atau di rumah, melainkan cukup dengan bekerjasama dengan penyedia jasa hosting ini (<http://www.forumsantri.com/printthread.php?tid=563>).

Struktur halaman *website* terdiri dari header, content dan footer. Di dalam header dapat dimasukkan logo, *banner*, motto ataupun nama *website*. Didalam content dapat dimasukkan semua yang akan ditampilkan sebagai topik utama *website*, sedangkan pada *footer* dapat berisi informasi tambahan atau info yang menunjang *website*, maka diperlukan unsur-unsur penunjang yaitu nama domain, rumah tempat *website* (*web* hosting), bahasa program (scripts program), desain *website*, program transfer data ke pusat data.

Menurut Academy of Digital Arts & Sciences (dalam Doni Yudono, 2010), kriteria *website* yang baik adalah :

1. Content/Isi

Content yang baik akan menarik, relevan dan pantas untuk target pengguna situs *web* tersebut. Content yang baik juga harus dibuat khusus untuk *web* bukan hanya diambil dari media lain. Gaya penulisannyapun harus disesuaikan dengan *web* dan target penggunaannya.

2. Struktur dan Navigasi

Struktur dan navigasi penting untuk menciptakan kepercayaan pengunjung kepada situs *web*, membimbing dan memberikan mereka kendali setiap saat. Sebuah navigasi yang baik harus: a) Mudah

dipelajari; b) Tetap konsisten; c) Memungkinkan feedback; d) Muncul dalam konteks; e) Menawarkan alternatif lain; f) Memerlukan perhitungan waktu dan tindakan; g) Menyediakan pesan visual yang jelas; h) Menggunakan label yang jelas dan mudah dipahami; i) Mendukung tujuan dan perilaku user.

3. Interaktivitas

Keindahan *web* adalah bahwa di *web* dimungkinkan pengunjung berinteraksi dengan situs *web*, pembuat, pengunjung situs *web* yang lain (inilah dasar komunitas sebuah situs *web*), dan dengan komputernya. Interaktivitas adalah apa yang melibatkan pengguna situs *web* dalam *user experience* (U.X) yang dirancang dengan situs *web*. Dasar dari interaktivitas ialah *Hyperlinks* dan Mekanisme *feedback*. Selain itu, bentuk lain dari interaktivitas adalah adanya: a) Search/pencarian Intra situs; b) *Tools*; c) *Game*; d) *Chat* dan forum diskusi; e) *E-commerce*.

Adapun menurut Nielsen (dalam Dony Yudono, 2010) berpendapat bahwa komponen *website* yang baik terlihat pada *usability*, sistem navigasi, *graphic design*, isi, kompatibilitas, waktu panggil, fungsionalitas, dan aksesibilitas

E. Pembelajaran Berbasis Media *Website*

Isjoni (2008: 14-15) 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.

Mengembangkan pembelajaran berbasis *web* yang efektif, memerlukan penerapan suatu pendekatan sistem dan prinsip-prinsip desain pembelajaran. Menurut Kristof & Satran, dalam hal pengembangan pembelajaran berbasis *web* merumuskan apa yang ingin diperbuat *audience* dan memutuskan bagaimana sistem dapat tercapai dengan cara terbaik. Siswa harus diperhitungkan dalam proses desain bila pengembangan pembelajaran digunakan sebagai panduan umum dalam menghasilkan pembelajaran berbasis *web* karena salah satu dari tugas pengembangan model apapun adalah “kenalilah sasaran anda” Isjoni (2008: 16-17).

Herman Dwi Surjono (2008: 1), berpendapat bahwa melalui media pembelajaran berbasis *web* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, di samping itu materi juga dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia. Media pembelajaran berbasis *web* dapat dikembangkan dari yang sangat sederhana sampai yang kompleks. Sebagian media pembelajarn berbasis *web* hanya dibangun untuk menampilkan kumpulan materi, sementara forum diskusi atau tanya jawab dilakukan melalui e-mail atau milist. Implementasi dengan cara tersebut terhitung sebagai media pembelajaran berbasis *web* yang paling sederhana. Disamping itu ada juga media pembelajaran berbasis *web* yang terpadu, berupa portal *e-learning* yang berisi berbagai obyek pembelajaran yang diperkaya dengan

multimedia serta dipadukan dengan sistem informasi akademik, evaluasi, komunikasi, diskusi, dan berbagai *educatioanal tools* lainnya.

Pembelajaran berbasis media *website* merupakan bagian dari pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan. Media *website* memiliki dampak positif dalam dunia pendidikan. Menurut Onno W. Purbo (1998) paling tidak ada tiga hal dampak positif penggunaan internet dalam pendidikan yaitu

1. Peserta didik dapat dengan mudah mengambil mata kuliah dimanapun di seluruh dunia tanpa batas institusi atau batas negara. Peserta didik dapat dengan mudah belajar pada para ahli di bidang yang diminatinya.
2. Kuliah/belajar dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa bergantung pada universitas/sekolah tempat si mahasiswa belajar.
3. Di samping itu kini hadir perpustakaan internet yang lebih dinamis dan bisa digunakan di seluruh jagat raya.

F. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, pembelajaran berbasis *website* pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Rusman, dkk (2012: 271-274) menjelaskan kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbasis *website*.

Kelebihan dari pembelajaran berbasis *website* adalah sebagai berikut:

1. Memungkinkan setiap orang dimanapun, kapanpun, untuk mempelajari apapun.

2. Pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis *web* membuat pembelajaran menjadi bersifat individual.
3. Kemampuan untuk membuat tautan (*link*), sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik di dalam maupun luar 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 dari materi pelajaran dapat di-*update* dengan mudah.

Sedangkan kekurangan dari pembelajaran berbasis *website* adalah sebagai berikut:

1. Keberhasilan pembelajaran berbasis *web* bergantung pada kemandirian dan motivasi pembelajar.
2. Akses untuk mengikuti pembelajar dengan menggunakan *web* seringkali menjadi masalah bagi pembelajar.

3. Pembelajar dapat cepat merasa bosan dan jenuh jika mereka tidak dapat mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapatnya peralatan yang memadai dan *bandwith* yang cukup.
4. Dibutuhkannya panduan bagi pembelajar untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat di dalam *web* sangat beragam.
5. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *web*, pembelajar terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi.

G. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Novia Ainul Izza (2012) dengan judul *Pengembangan Blog Sebagai Sumber belajar Geografi Pokok Bahasan Biosfer Untuk Siswa SMA Kelas IX IPS*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media *Blog* sebagai sumber belajar geografi layak digunakan dalam pembelajaran. Terbukti ahli materi menilai baik dengan rerata skor 3,89. Ahli media menilai sangat baik dengan rerata skor 4,56. Guru mata pelajaran geografi menilai sangat baik dengan rerata skor 4,14. Siswa SMA kelas XI IPS yaitu 32 siswa SMA Kelas XI IPS di MAN 1 Yogyakarta menilai sangat baik dengan rerata skor 4,21 dan 30 siswa SMA kelas XI IPS di SMA N 2 Yogyakarta menilai sangat baik dengan rerata 4,11.

Kesamaan dengan penelitian di atas adalah menghasilkan media pembelajaran. Dilihat dari penilaian, sama-sama menggunakan validasi

ahli materi, ahli media, guru dan diuji cobakan ke siswa, sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

- a. Dilihat dari subjek uji coba, penelitian di atas dicobakan ke dua sekolah yaitu MAN 1 Yogyakarta dan SMA N 2 Yogyakarta, sedangkan penelitian ini diuji cobakan di SMP N 3 Pakem dan SMP N 2 Depok
 - b. Dilihat dari materi, penelitian di atas merupakan materi biosfer, sedangkan penelitian ini mengangkat materi pengendalian sosial.
2. Heryu Anasti (2010) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran geografi berbentuk komik untuk siswa dengan materi lingkungan hidup dan pengembangan berkelanjutan*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media media berbentuk komik sebagai sumber belajar geografi layak digunakan dalam pembelajaran. Terbukti ahli materi geografi menilai sangat baik dengan rerata skor 4,83. Ahli media menilai sangat baik dengan rerata skor 4,34. Guru mata pelajaran geografi menilai sangat baik dengan rerata skor 4,27. pada uji coba lapangan, pembelajaran geografi dengan media komik berhasil meningkatkan rata-rata nilai tes siswa dari 76,17 (*pre-test*) menjadi 84,67 (*post-test*).

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian di atas adalah menghasilkan media pembelajaran. Dilihat dari penilaian, sama-sama menggunakan validasi ahli materi, ahli media, guru dan diuji cobakan ke siswa, sedangkan perbedaannya adalah sebagai berikut:

- a. Dilihat dari subjek uji coba, penelitian di atas diuji cobakan di SMA Negeri 3 Bantul dan SMA N 1 Sanden, sedangkan penelitian ini diuji cobakan di SMP N 3 Pakem dan SMP N 2 Depok.
 - b. Dilihat dari materi, penelitian di atas merupakan materi Lingkungan hidup dan pembangunan berkelanjutan, sedangkan penelitian ini mengangkat materi pengendalian sosial.
3. Eko Rizqa Sari (2012) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran geografi berbantuan komputer dengan materi hidrosfer untuk siswa SMA kelas X*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran geografi dengan materi sub tema perairan darat pada siswa SMA kelas X layak digunakan dalam pembelajaran. Terbukti ahli materi geografi menilai baik dengan rerata skor 3,79 dan 3,56. Ahli media menilai baik dengan rerata skor 3,83; 4,2 dan 3,83. Guru mata pelajaran geografi menilai sangat baik untuk aspek isi dan kebahasaan dengan rerata skor 4,25; 4,33 dan 4,17. Penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil menilai baik pada aspek pembelajaran, tampilan, isi, dan pemrograman dengan rerata skor 3,9; 4,12; 3,87 dan 3,87. Rata-rata hasil *pre test* uji coba lapangan menunjukkan skor 52,5 dan *post test* 85,42.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian di atas adalah menghasilkan media pembelajaran. Dilihat dari penilaian, sama-sama menggunakan validasi ahli materi, ahli media, guru dan diuji cobakan ke

siswa, sedangkan perbedaannya adalah terletak materi hidrosfer, sedangkan penelitian ini mengangkat materi pengendalian sosial.

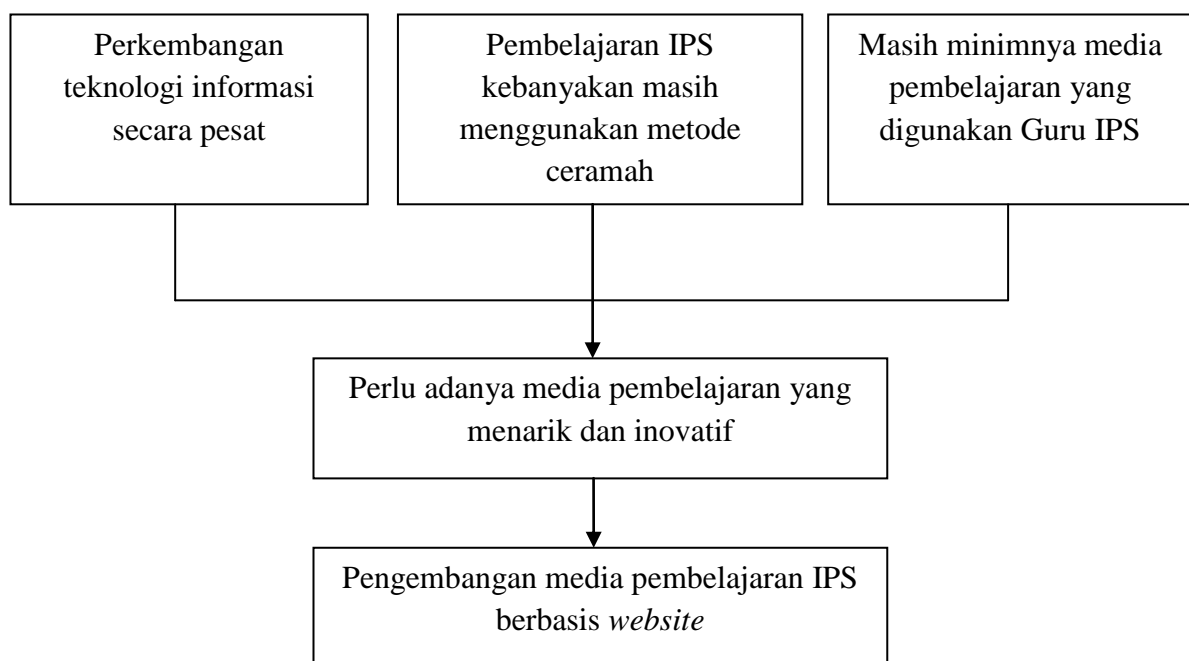
H. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPS yang monoton masih menjadi permasalahan yang dihadapi oleh Guru IPS di sekolah. Metode yang digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah kebanyakan menggunakan ceramah. Selain itu, sumber belajar yang masih digunakan oleh guru IPS kebanyakan hanya menggunakan buku. Melalui kondisi ini, guru harus mampu mencari cara yang efektif untuk mengajak siswa untuk lebih menyukai pelajaran IPS. Salah satu caranya ialah, mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis *website* pokok bahasan pengendalian sosial.

Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis *website* bagi siswa SMP ini merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar IPS. Pada tahap perencanaan, materi tentang pengendalian sosial dikumpulkan mulai dari standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator-indikator pembelajaran. Selanjutnya, pembuatan kisi-kisi instrumen penilaian, pembuatan lembar validasi penilaian, membuat *website* yang berisikan tentang materi pengendalian sosial. Kelayakan *website* ini akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, sehingga akan menghasilkan revisi tahap pertama. Setelah revisi tahap pertama selesai, produk *website* ini akan divalidasi oleh Guru mata pelajaran IPS dari SMP N 2 Depok dan SMP N 3 Pakem sehingga akan menghasilkan revisi tahap kedua. Setelah revisi tahap kedua selesai, produk *website* ini akan diuji coba pada siswa SMP N 2 Depok

dan SMP N 3 Pakem kelas VIII. Dari beberapa langkah, maka akan menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran IPS berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VIII pokok bahasan pengendalian sosial.

Secara khusus jalannya kerangka pikir ini dapat digambarkan melalui bagan seperti dibawah ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

I. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil media pembelajaran IPS berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VIII pokok bahasan pengendalian sosial?

2. Bagaimana penilaian ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran IPS berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VIII pokok bahasan pengendalian sosial yang dikembangkan oleh peneliti?
3. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran IPS berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VIII pokok bahasan pengendalian sosial yang dikembangkan oleh peneliti?
4. Bagaimana penilaian guru mata pelajaran IPS SMP mengenai kelayakan media pembelajaran IPS berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VIII pokok bahasan pengendalian sosial yang dikembangkan oleh peneliti?
5. Bagaimana penilaian respon siswa SMP setelah belajar dengan media pembelajaran IPS berbasis *website* untuk siswa SMP kelas VIII pokok bahasan pengendalian sosial yang dikembangkan oleh peneliti?