

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEBSITE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 01
KUNIR TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



Oleh :

**UNIVERSITAS NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
APRIL 2024**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEBSITE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 01
KUNIR TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris IPS

Oleh :

Niken nurcahyati
NIM : 201101090003

Di Setujui Pembimbing :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dr. Moh. Sutomo, M.Pd.
NIP. 197110151998021003

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEBSITE
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP NEGERI 01
KUNIR TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Tadris IPS

Hari : Selasa
Tanggal : 23 April 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

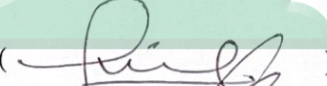

Fiqru Mafar, M.Pd.

NIP. 198407292019031004


Muhammad Eka Rahman, S.Pd., M.SEI

NIP. 198711062023211016

Anggota :

1. Dr. H. Sukarno, M.Si. ()

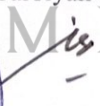
2. Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. ()

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan




Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

Artinya: “Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”(QS.AL-Insyirah:5)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan, (Jakarta: Departemen Agama RI),613

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran serta kekuatan dan karunia indah sehingga dapat terselesainya tugas akhir ini. Oleh karena itu skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang tercinta:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda tercinta Alm. Seno, beliau memang tidak sempat menemani penulis dalam perjalanan selama menempuh pendidikan. Alhamdulillah kini penulis sudah berada di tahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Semoga Allah SWT melapangkan kubur dan menetapkan bapak ditempat yang paling mulia disisi Allah SWT.
2. Pintu surgaku, Ibunda tercinta Wartinah, terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, semangat, dan doa yang diberikan selama ini, terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi pengingat dan penguat paling hebat. Terima kasih, sudah menjadi tempatku untuk pulang, bu.
3. Kakak saya Beni Wahyudi dan Syarifuddin Hidayattullah. Serta semua keluarga yang turut memberikan semangat dan doa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan kesempatan waktu, kesehatan, kekuatan dan kesabaran serta sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir Tahun Pelajaran 2023/2024”, dapat terselesaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu dengan kerendahan hati pada kesempatan ini peneliti sampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. Selaku rektor UIN KHAS Jember yang telah memfasilitasi semua kegiatan akademik.
2. Bapak Dr.H. Abdul Mu'is, S.Ag M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memimpin penyelenggaraan pendidikan, penelitian, dan banyak mengajarkan pengabdian pada masyarakat.
3. Bapak Dr. Hartono, M. Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Fiqru Mafar, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan arahan selama proses perkuliahan.

5. Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran dan keikhlasan ditengah-tengah kesibukannya serta sudah memberikan waktu, tenaga, dan pikiran untuk bimbingan, ilmu, motivasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
6. Dosen Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah menyalurkan ilmunya dan do'a sehingga penulis sampai sekarang ini.
7. Bapak Zainul Arifin, M.Pd. selaku kepala sekolah SMP Negeri 01 Kunir yang telah memberikan ijin pelaksanaan penelitian.
8. Ibu Diana Nur Mufida, S.Si. selaku wakil kepala sekolah yang turut membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi.
9. Bapak Eko Sucahyono, S.Pd. selaku guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII yang turut membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi
10. Siswa siswi kelas VII SMP Negeri 01 Kunir, yang sudah berpartisipasi dalam penelitian skripsi.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, sehingga jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Aamiin.

Jember, 21 Februari 2023

Niken Nurcahyati
201101090003

ABSTRAK

Niken Nurcahyati, 2020: *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 01 Kunir Tahun Pelajaran 2023/2024.*

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, Website, Pembelajaran IPS.

Pada era globalisasi guru harus bisa membaca situasi dan menyiapkan sumber belajar serta media pembelajaran yang cocok dengan apa yang digemari oleh siswa, sehingga perhatian siswa bisa fokus pada pembelajaran, bahkan yang digunakan guru di SMP hanya mengandalkan bahan ajar berbasis cetak saja seperti buku paket, LKS saja, sehingga membuat sebagian peserta didik merasa bosan dan jenuh, dan cara penyampaian yang monoton sehingga membuat hasil belajar siswa rendah.

Bahan ajar berbasis Website ini kemudian dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran lebih inovatif dan memacu semangat belajar siswa agar lebih efektif.

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan sebagai berikut (1) Mendeskripsikan validitas pengembangan bahan ajar berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII. (2) Mendeskripsikan kepraktisan pengembangan bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII. (3) Mendeskripsikan efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII.

Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Analysis* (Analisis), tahap *Design* (Perancangan), tahap *Development* (Pengembangan), tahap *Implementation* (Implementasi), tahap *Evaluation* (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah tiga validator yang terdiri dari validator produk dua dosen serta guru IPS di SMPN 01 Kunir. Data diambil menggunakan angket dan dokumen dengan teknik analisis kuantitatif (persentase) dan kualitatif (komentar, kritik dan saran).

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti (1) Diperoleh rata-rata nilai presentase dari tiga validator diantaranya validator media 93%, validator bahasa 80%, dan validator materi 94% semua berkriteria sangat baik. (2) Hasil nilai kepraktisan pengembangan bahan ajar berbasis Website ini dengan skor 94% dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis Website diperoleh dari nilai hasil uji coba produk kepada siswa 77,76% untuk skala kecil sedangkan skala besar memperoleh rata-rata persentase sebesar 81,20%. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis Website dinyatakan valid dan praktis untuk pembelajaran IPS kelas VII.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	5
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifik Produk	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah dan Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	23
1. Pengembangan Bahan Ajar	23

a.	Pengertian Pengembangan Bahan Ajar	23
b.	Karakteristik Bahan Ajar.....	25
c.	Tujuan Bahan Ajar	26
d.	Jenis-jenis Bahan Ajar.....	27
e.	Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar	29
f.	Prinsip dan Pemilihan Bahan Ajar	30
2.	Bahan ajar Web Menggunakan Google Site	32
a.	Pengertian Bahan Ajar Web	33
b.	Pengertian Google Site.....	34
c.	Pemanfaatan Googel Site	34
d.	Kelebihan Google Site	35
e.	Kekurangan Google Site	36
3.	Hasil Belajar.....	39
4.	Ilmu Pengetahuan Sosial	41
a.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	41
b.	Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial	42
c.	Tujuan dan Manfaat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	43
5.	Materi Sejarah Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara . .	44
BAB III METODE PENELITIAN		46
A.	Model Penelitian dan Pengembangan	46
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	47
1.	Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	48
2.	Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	48

3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	50
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	50
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	51
C. Uji Coba Produk	51
1. Desain Uji Coba	51
2. Subjek Uji Coba	52
3. Jenis Data	53
4. Teknik Instrumen Pengumpulan Data.....	54
5. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Penyajian Data	67
B. Analisis Data	89
C. Revisi Produk	103
BAB V KESIMPULAN.....	110
A. Kajian Produk yang telah direvisi	110
B. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA.....	113



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

No	Uraian	Hal
2.1	Tabel Persamaan dan Perbedaan Peneliti.....	20
3.1	Tabel Kisi-kisi Ahli Media/Desain.....	56
3.2	Tabel Kisi-kisi Ahli Bahasa.....	57
3.3	Tabel Kisi-kisi Ahli Materi.....	58
3.4	Tabel Kisi-kisi Lembar Observasi Kekpraktisan.....	59
3.5	Tabel Kisi-kisi Soal.....	60
3.6	Tabel Hasil Validasi Soal.....	61
3.7	Tabel Kriteria Penilaian Validasi Produk oleh Pakar.....	65
3.8	Tabel Kriteria Kepraktisan.....	66
3.9	Tabel Kriteria Efektivitas Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	66
4.1	Tabel Penyajian Hasil Validasi Ahli Media.....	81
4.2	Tabel Penyajian Hasil Ahli Bahasa.....	83
4.3	Tabel Penyajian Hasil Ahli Materi.....	84
4.4	Tabel Penyajian Data Hasil Lembar Observasi Kepraktisan oleh Guru IPS.....	85
4.5	Tabel Penyajian Data Hasil Pretest-Posttest Skala Kecil.....	87
4.6	Tabel Penyajian Data Hasil Pretest-Posttest Skala Besar.....	88
4.7	Tabel Data Hasil Validasi Ahli Media.....	90
4.8	Tabel Kriteria Validasi Produk.....	91
4.9	Tabel Catatan Komentar dan Saran Ahli Media.....	91
4.10	Tabel Data Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	92

4.11	Tabel Kriteria Validasi Produk.....	93
4.12	Tabel Catatan Komentar dan Saran Ahli Bahasa.....	93
4.13	Tabel Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	94
4.14	Tabel Kriteria Validasi Produk.....	94
4.15	Tabel Catatan Komentar dan Saran Ahli Materi.....	95
4.16	Tabel Data Hasil Validasi Nilai Kepraktisan.....	96
4.17	Tabel Kriteria Kepraktisan	96
4.19	Tabel Penyajian Data Nilai Pretest-Posttest Skala Kecil.....	97
4.19	Tabel Kriteria Efektivitas Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	99
4.20	Tabel Penyajian Data Nilai Pretest-Posttest Skala Besar.....	99
4.21	Tabel Kriteria Efektivitas Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	101



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
3.1	Gambar Langkah-langkah Model ADDIE.....	47
3.2	Gambar Lembar Soal Ke 1.....	62
3.3	Gambar Lembar Soal Ke 2.....	63
3.4	Gambar Lembar Soal Ke 3.....	63
3.5	Gambar Lembar Soal Ke 4.....	64
4.1	Gambar Google Site.....	70
4.2	Gambar Canva.....	71
4.3	Gambar Microsoft Office Word.....	72
4.4	Gambar Rancangan Cover Bahan Website.....	73
4.5	Gambar Rancangan Petunjuk Penggunaan.....	74
4.6	Gambar Rancangan Tema dan Tujuan.....	75
4.7	Gambar Rancangan Peta Konsep.....	76
4.8	Gambar Rancangan Materi.....	77
4.9	Gambar Rancangan Video Pembelajaran.....	78
4.10	Gambar Rancangan Evaluasi (Latihan soal).....	79
4.11	Gambar Rancangan Daftar Pustaka.....	79
4.12	Gambar Rancangan Profil Pengembang.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses akademik yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan nilai-nilai sosial, moral, budaya dan agama. Pendidikan juga merupakan komunikasi terorganisasi yang dirancang untuk mengembangkan kegiatan belajar untuk peserta didik atau pembelajar. Diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan efisien agar pembelajar dapat menyerap informasi dan pengetahuan yang dipelajari.¹

Di era transformasi pendidikan abad 21 merupakan arus perubahan dimana sistem pendidikan telah berkembang pesat. Pembelajaran dengan metode tradisional berkembang menjadi pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin maju mengharuskan adanya inovasi dan transformasi dalam pembelajaran.² Kemajuan bidang TIK (teknologi informasi dan komunikasi) sudah sedemikian pesat dan telah banyak membantu aktivitas manusia. Pemanfaatan TIK memungkinkan manusia untuk melepaskan diri dari batas ruang dan waktu. Manusia bisa saling tukar-menukar informasi ke berbagai belahan dunia pada setiap waktu sesuai dengan keinginan.

Perkembangan di bidang TIK ini merupakan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan proses pembelajaran

¹ Munir, *pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi* (Bandung Alfabeta, 2012)

² Zulvyan Nurul Fadil Akbar Muh. Sholeh, *pengembangan bahan ajar geografi berbasis web pada materi siklus Hidrologi untuk siswa kelas X di SMA N 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga*, 11 (1) 2023 :

dengan menyediakan sumber-sumber belajar yang dapat diakses setiap saat dan dimana saja. Seiring dengan berkembang teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, saat ini bermunculan berbagai bentuk atau performansi bahan ajar yang bervariasi dengan memanfaatkan computer mulai dari Computer Aided Instruction (CAI), Computer Based Training (CBT), Computer Based Instruction (CBI), dan sebagainya sudah tidak asing lagi di telinga kita. Penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran yang semakin meluas terutama di Negara maju merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media dimungkinkan diselenggarakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Hal itu terjadi karena dengan sifat dan karakteristik internet yang cukup luas, sehingga diharapkan bisa digunakan sebelumnya seperti radio, televisi, CD-ROM interaktif, dan lain-lain³. Dalam dunia pendidikan, khususnya pada tingkat SMP/MTs, saat ini menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar, namun guru memiliki peran sebagai fasilitator yang memandu dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah dengan menginovasikan bahan ajar secara mandiri. Bahan ajar dapat dibuat dari bahan apapun tergantung kreativitas dari guru tersebut.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan

³ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm 144.

interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas. Pada umumnya guru dalam proses pembelajaran masih mengajarkan mata pelajaran IPS secara konvensional serta di dominasi oleh metode ceramah sehingga peserta didik menjadi pasif, akibatnya membosankan, sehingga berpikir kritis peserta didik tidak meningkat, akhirnya hasil yang diharapkan dalam pembelajaran IPS masih jauh misalnya pada Mata Pelajaran IPS materi Sejarah.⁴

Mata pelajaran Sejarah merupakan cabang dari ilmu pengetahuan sosial yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan, proses perubahan atau dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupan yang terjadi di masa lampau. Masa lampau itu sendiri merupakan sebuah rangkaian kejadian yang sudah terlewat. Ilmu yang mempelajari tentang kejadian-kejadian itu disebut ilmu sejarah.⁵ Pada materi sejarah ini sering dianggap membosankan oleh peserta didik dikarenakan membahas masa lampau dan terlalu banyak bacaan atau teori, salah satu cara agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa serta memotivasi siswa diperlukan rancangan pemikiran inovatif oleh guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf seseorang akan semakin kompleks dan ini

⁴ Dr. Ahmad Susanto, M.Pd, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta:PRENADAMEDIA,2014),6.

⁵ M. Dien Madjid Johan Wahyudi, *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*, Jakarta : KENCANA, 2014, 7-8

memungkinkan kemampuannya meningkat. Oleh karena itu, proses pembelajaran siswa akan mengikuti pola dan tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya. Penjenjangan ini bersifat hierarki yaitu melalui tahap-tahap tertentu, sesuai dengan umurnya. Siswa tidak dapat mempelajari sesuatu sesuai di luar kemampuan kognitif.⁶

Tahapan-tahapan perkembangan kognitif yakni tahap sensorik motorik (sejak lahir sampai sekitar 2 tahunan), tahapan pra-operasional (sekitar 2-7 tahun), operasional konkret (sekitar 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (usia 11 tahun dan seterusnya). Pada tahap ini operasional ini konkret yakni 7-11 tahun, pada kurun waktu ini pikiran logis anak mulai berkembang. Dalam usahanya mengerti tentang alam sekelilingnya mereka tidak terlalu menggantungkan diri pada informasi yang datang dari pancaindra. Anak yang sudah mampu berpikir operasi konkret juga sudah menguasai pembelajaran penting, yaitu bahwa ciri yang ditangkap oleh pancaindra seperti besar dan bentuk sesuatu, dapat saja berbeda tetapi harus mempengaruhi, misalnya kuantitas objek yang bersangkutan. Anak seringkali dapat mengikuti logika atau penalaran, tetapi jarang mengetahui jika membuat kesalahan. Sesungguhnya anak telah dapat melakukan klasifikasi, pengelompokkan dan pengaturan masalah tetapi belum sepenuhnya menyadari adanya prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya.⁷ Untuk itu di dalam membuat bahan ajar guru harus mampu memahami tahap perkembangan

⁶ Bambang Warsita, *op.cit.*, hlm.69.

⁷ Suyoso dan Hariyant, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar* (Bandung; Remaja Rosdakara, 2011), hlm. 82-83.

peserta didiknya serta karakteristik materi sehingga bahan ajar yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar⁸. Bahan ajar dapat pula diartikan sebagai bahan yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana untuk belajara, bahan ajar di dalamnya dapat berupa materi yang harus dicapai oleh peserta didik terkait kompetensi dasar tertentu⁹. Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayangan. Mungkin juga berupa surat kabar. Bahan digital, dengan demikian, bahan ajar dapat berupa banyak hal cetak dan non cetak yang dipandang dapat untuk meningkatkan pengetahuan dan atau pengalaman peserta didik.¹⁰

Bahan ajar berbasis web adalah bahan ajar yang didalamnya terdapat konten dalam bentuk teks, gambar, video, suara, animasi ataupun lain-lainnya yang dapat diakses melalui internet. Bahan ajar web telah menyediakan peluang baru. Siswa dapat belajar keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Guru dapat memperoleh manfaat guru lain, dapat mengambil manfaat dari konektivitas dengan orang dan ide-ide untuk membangun komunitas belajar dan memantau siswa memperoleh keterampilan baru.¹¹ Candiasa (2004) menambahkan web cenderung dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu membangun jaringan materi yang baik. Menurut teori

⁸ Majid 2008: 173

⁹ Depdiknas, 2003

¹⁰ Dr.E.Kosasih, M.Pd, *pengembangan bahan ajar*,(Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021),1.

¹¹ Soloman&Lynne,2011: 4

belajar kognitif, siswa belajar berarti membuat peta antara informasi yang sudah diketahui dengan informasi yang sedang dipelajari. Teknologi hypermedia mampu memfasilitasi pemetaan tersebut, karena hypermedia mampu mengilustrasikan ikatan antar konsep. Bahan ajar web merupakan bahan ajar yang proses pembelajarannya melalui perantara media web. Dalam proses pembelajaran web juga memiliki keuntungan dan keterbatasannya. Smaldino, Lowther&Russel (2011) menyebutkan keuntungan web dalam pembelajaran yaitu kemudahan komunikasi, berbagi piranti keras, pemusatan, konsisten, keterbaruan. Sedangkan keterbatasan antara lain, biaya, membutuhkan piranti lunak.¹² Perkembangan bahan ajar berbasis web di dalam dunia pendidikan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas dan kemenarikan dalam pembelajaran. pemanfaatan bahan ajar berbasis web sangat diperlukan dalam membangun sektor pendidikan, khususnya berkaitan dengan masalah akses pendidikan. Terdapat tiga karakteristik utama bahan ajar berbasis web yakni: menyajikan multimedia, mengolah, dan menyajikan informasi.¹³

Pembaharuan bahan ajar dapat direalisasikan dengan melakukan pengembangan bahan ajar yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik, sehingga dalam membantu pelaksanaan pencapaian tujuan pembelajaran. inovasi dalam pengembangan bahan ajar dapat memfasilitasi peserta didik dan membantu dalam memahami materi pembelajaran secara mendalam. Hal tersebut diwujudkan dalam materi Sejarah Kehidupan Pada

¹² Mochammad Ronaldy Aji Saputra, *pengembangan bahan sejarah berbasis web*, (Solo: Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021), 18.

¹³ Wibawanto, H & Sahid, 2010: 5

Masa Praaksara yang disajikan secara interaktif yaitu dengan mengombinasikan teks, gambar dan video dalam satu bahan ajar. Dengan adanya kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, untuk mendukung proses belajar mengajar. Tidak hanya sebagai alat bantu tetapi juga dapat menjadi sumber belajar dalam proses belajar mengajar. Pemilihan sub materi Sejarah Kehidupan Pada Masa Praaksara dalam pengembangan bahan ajar ini agar dapat menampilkan materi Sejarah Kehidupan manusia pada Masa Praaksara yang dimultimediakan yaitu, dalam bentuk bahan ajar yang interaktif berbasis web sehingga dapat meningkatkan semangat belajar dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran. Materi Sejarah Kehidupan pada Masa Praaksara adalah masa dimana belum mengenal tulisan atau dikenal dengan manusia purba.¹⁴

Penggunaan web sebagai wadah bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti tentunya berdasarkan pertimbangan yaitu menyesuaikan dengan berkembangnya teknologi sehingga perlu adanya inovasi bahan ajar dari bahan ajar cetak menjadi bahan ajar elektronik/non cetak yang dapat memudahkan bagi peserta didik maupun guru dalam mengakses bahan ajar tersebut di dalam proses pembelajaran ataupun dalam pembelajaran mandiri. Dengan berbantuan web, tentunya memudahkan akses dari bahan ajar tersebut yang dapat dibuka kapan saja dan dimana saja baik dengan bantuan guru atau tidak.¹⁵

¹⁴ Hasil menyimak pemandu wisata di museum sangiran waktu KKL ke Yongyakarta

¹⁵ Zulvyan Nurul Fadil Akbar Muh.Sholeh, *pengembangan bahan ajar geografi berbasis web pada materi siklus Hidrologi untuk siswa kelas X di SMA N 1* , Kejobong Kabupaten Purbalingga, 11 (1) 2023 : 44-45

Berdasarkan Hasil observasi dan wawancara singkat dengan guru IPS di SMPN 01 Kunir bahwa pembelajaran IPS materi Sejarah. Berdasarkan hasil observasi tersebut, yang mana keterbatasan sumber belajar yang hanya menggunakan sumber belajar berbasis cetak saja dan apalagi pada buku teks kurang begitu lengkap materinya cenderung terpadu sehingga membuat siswa tidak paham mengenai materi apalagi pada mata pelajaran IPS materi Sejarah, dan mereka cenderung berbicara sendiri dengan teman saat guru menjelaskan materi pelajaran. Metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yaitu menggunakan metode ceramah. Kekurangan metode ceramah dirasa kurang melekat pada ingatan siswa, membosankan dan juga monoton sehingga hasil belajar IPS di SMPN 01 Kunir rendah.

Di lihat dari Sarana dan Prasarana yang mendukung di SMPN 01 Kunir yang mana terdapat fasilitas seperti Lab Komputer yang masih aktif serta siswa diperbolehkan membawa smartphone jika dilihat rata-rata siswa di SMPN 01 Kunir berasal dari keluarga mampu meskipun sedikit terdapat keluarga yang kurang mampu tetapi semua siswa rata-rata memiliki smartphone. Di SMP Negeri 01 Kunir jaringan internetnya cukup kuat. Maka dari itu dari uraian permasalahan dan faktor pendukung di atas peneliti melakukan pembaharuan bahan ajar yang menarik yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja yaitu bahan ajar berbasis Website.

Hasil analisis juga peserta didik cenderung lebih menyukai sumber belajar yang mampu diakses dengan mudah yaitu kapan saja dan dimana saja. Peserta didik lebih sering merujuk pada sumber belajar yang ada di dunia

maya atau website dibandingkan dengan bahan ajar berbentuk cetak, sehingga dengan bantuan internet dan berbasis web dapat membantu proses pengembangan suatu bahan ajar. Bahan ajar yang akan dikembangkan termasuk dalam jenis bahan ajar non cetak karena berbasis web.¹⁶

Bahan ajar berbasis website ini yang bisa diakses pada smartphone maupun computer yang rata-rata telah dimiliki siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran materi sejarah kehidupan manusia pada masa praaksara dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan evaluasi yang terdapat diakhir pembelajaran secara menarik. Bahan ajar berbasis website ini akan mempermudah siswa dalam pembelajaran secara mandiri. Pemilihan bahan ajar berbasis web ini tentunya dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. pengembangan bahan ajar tersebut kemudia membantu peserta didik dalam pembelajaran Sejarah dan juga dapat menambah bahan ajar yang ada di SMPN 01 Kunir.¹⁷

Peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengembangkan tentang suatu bahan ajar berbasis website dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi contohnya seperti bahan ajar berbasis website, karena keuntungan dari membuat bahan ajar berbasis

¹⁶ Zulvyan Nurul Fadil Akbar Muh.Sholeh, *pengembangan bahan ajar geografi berbasis web pada materi siklus Hidrologi untuk siswa kelas X di SMA N 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga*, 11 (1) 2023 : 43

¹⁷ Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru IPS di SMPN 01 Kunir,

website ini tidak memakan biaya terlalu mahal dan bisa diakses dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merancang Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Kehidupan Manusia Pada Masa Paaksara VII di SMPN 01 KUNIR Tahun Pembelajaran 2023/2024 sebagai wujud pemanfaatan teknologi yang mana disana jaringan internet sangat bagus.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas pengembangan bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir tahun pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir tahun pelajaran 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir tahun pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevaliditas bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir Tahun Pembelajaran 2023/2024 ?
2. Untuk kepraktisan bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir Tahun Pelajaran 2023/2024?

3. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir Tahun Pembelajaran 2023/2024?

D. Spesifikasi Produk

Spesifik Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan bahan berbasis Web ini adalah sebagai berikut :

1. Produk hasil pengembangan dari penelitian ini adalah bahan ajar berbasis web yang diterapkan pada kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir.
2. Bahan ajar berbasis web disimpan dalam bentuk non cetak.
3. Bahan ajar berbasis Web dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar.
4. Bahan ajar berbasis Web memuat gambar, uraian materi serta evaluasi soal yang dikemas dalam bentuk permainan, yang membantu peserta didik agar mudah memahami materi dan tidak mudah bosan saat mempelajari materi tersebut.
5. Materi dan pembahasan yang tercakup dalam Bahan Ajar Berbasis Web ini mengenai materi Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara SMP kelas VII.
6. Bahan ajar berbasis Website ini dapat di akses di laptop maupun di smarphone (android).

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi peserta didik
 - a. Mempermudah peserta didik dalam memahami materi

- b. Menambah wawasan kepada peserta didik dengan menggunakan bahan ajar berbasis web pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah.
2. Bagi pendidik
 - a. Menambah wawasan pendidik tentang alternative bahan ajar yang bermanfaat dan mendukung proses pembelajaran.
 - b. Menjadi motivasi bagi guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran ilmu teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.
 3. Bagi sekolah
 - a. Sebagai masukan dan evaluasi dalam mengembangkan bahan ajar sehingga tercipta susasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton dan memanfaatkan teknologi.
 4. Bagi peneliti
 - a. Menambah wawasan dan pemahaman serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori telah diperoleh selama perkuliahan.
 - b. Sebagai bekal menjadi pendidik di masa akan datang.
 - c. Sebagai bahan informasi bagi para peneliti yang ingin menindak lanjutin penelitian ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Dengan bahan ajar berbasis Web, diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.
 - b. Menghasilkan Produk Bahan Ajar Berbasisi Web yang dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran.

c. Belum tersedianya bahan ajar berbasis Web di Sekolah.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Bahan ajar berbasis Web ini digunakan untuk peserta didik SMP/MTs Kelas VII.

b. Materi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini yakni kehidupan manusia pada masa praaksara.

c. Hasil belajar yang diteliti dibatasi pada ranah kognitif

G. Definisi Istilah dan Definisi Oprasional

1. Pengembangan bahan ajar berbasis Web

Pengembangan bahan ajar berbasis Web merupakan sebuah desain dalam menyampaikan pembelajaran dengan menyajikan materi menggunakan Website yang mana didalamnya terdapat sebuah teks, gambar, animasi atau audio yang bisa dtampilkan melalui komputer dan smartphone untuk digunakan oleh peserta didik. Bahan ajar web merupakan bahan ajar yang dioperasikan dengan bantuan teknologi Web dan diakses melalui internet (online).¹⁸

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwasannya bahan ajar berbasis Web merupakan bahan ajar yang proses pembelajaran melalui perantara media Web dan diakses melalui internet.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh sisiwa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang

¹⁸ Mochammad Ronaldy Aji Saputra, *pengembangan bahan ajar sejarah berbasis web*, (Solo: yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021)17.

dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.¹⁹ Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁰ Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

3. Ilmu Pengetahuan Sosiasal (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas.²¹ IPS merupakan kumpulan dari satu kesatuan ilmu-ilmu sosial yang diolah berdasarkan prinsip pendidikan dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan.²²

¹⁹ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *media pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo,2011), 7.

²⁰ Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta ; Rineka Cipta, 2007). 102

²¹ Dr. ahmad susanto, M.Pd, *pengembangan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta:PRENADAMEDIA,2014),6

²²Moh. Sutomo, *Pengembangan Kurikulum IPS*, (Surabaya:Pustaka Radja,2019), 4.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan, berikut peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu, yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dikemukakan oleh Hayatin Nufus “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP” penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berbasis Web dengan pendekatan kontekstual pada materi lingkaran kelas VIII, Menguji kelayakan bahan ajar, serta mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar yang telah dibuat. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan berdasarkan penilaian validator, secara keseluruhan bahan ajar yang dikembangkan memperoleh koefisien V Aiken sebesar 0,88 dengan kriteria *Valid*. Berdasarkan uji kelayakan oleh validator diperoleh kriteria *sangat layak* dengan rata-rata 4,5. Berdasarkan respon peserta didik memperoleh kategori baik dengan rata-rata 4,19. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasisi Web dengan pendekatan kontekstual pada materi lingkaran kelas VIII ini

layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber pendukung dalam bahan ajar Matematika.²³

2. Penelitian yang dikemukakan oleh Alfan Hamdani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Peserta Didik SMP/MTs Kelas VIII” penelitian ini bertujuan sebagai berikut (1) Mendeskripsikan validitas media pembelajaran berbasisi Website dengan menggunakan Google Sites pada materi Sistem Gerak Manusia SMP kelas VIII. (2) Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis Website dengan menggunakan Google Sites materi Sistem Gerak Manusia SMP kelas VIII. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*).

Hasil penelitian yaitu, berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti (1) diperoleh rata-rata nilai persebtase dari tiga Validator sebesar 93,32% dengan kateegori *sangat Valid*. (2) hasil kategori yang diperoleh dari nilai hasil uji coba produk kepada siswa adalah 82,2% untuk skala kecil sedangkan skala besar memperoleh rata-rata persentase sebesar 83%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasisi

²³ Hayati nufus, *Pengembangan bahan ajar berbasis Web dengan pendekatan kontekstual pada materi lingkaran kelas VIII SMP*, (skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).

Website menggunakan Google Sites dinyatakan *Valid dan Praktis* untuk pembelajaran Sistem Gerak Manusia kelas VIII.²⁴

3. Penelitian yang dikemukakan oleh Muhammad Sahrullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 2 Palangkaraya” penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan media pembelajaran berbasis Web pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, (2) mendeskripsikan hasil tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Web pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) atau (R&D) tahap 2 yaitu menerapkan, memvalidasi dan menguji keefektifitasan Produk.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) pengembang yang peneliti lakukan ialah melakukan analisis karakter peserta didik, analisis media, dan analisis data ahli media dan ahli materi, mendesain media dengan aplikasi Website berupa blog, pengembangan media pada materi, mendesain produk, dan validasi, uji coba dilakukan kepada 28 siswa kelas X, implementasi media dikembangkan selanjutnya diberika kepada guru untuk diterapkan kepada siswa didalam kelas, kemudia evaluasi secara bertahap terhadap media berdasarkantanggapan ahli dan siswterhadap media yang dikembangkan. 2) Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dengan memberikan angket sebanyak 28 siswa

²⁴ Alfani Hamdani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites pada materi Sistem Gerak Manusia Untuk Peserta Didik SMP/MTs kelas VIII*, (Skripsi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021).

menggunakan media pembelajaran berbasis Web pada materi aku selalu dekat dengan Allah, bahwa media yang dikembangkan “*layak*” digubkan sebagai media pembelajaran di kelas X SMAN 2 Palangka Raya.²⁵

4. Penelitian yang dikemukakan oleh Zulvyan Nurrul Fadil Akbar, Muh. Sholeh, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web pada materi Siklus Hidrologi Untuk Siswa Kelas X di SMAN 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga”, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Produk Pengembangan Bahan Ajar Geografi Berbasis Web pada mata pelajaran Siklus Hidrologi untuk siswa kelas X di SMAN 2 Kejobong, dan menganalisis kelayakan bahan ajar. Jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk bahan ajar pada penelitian ini menggunakan pendekatan ADDIE yang melalui 3 tahap yaitu *Analysis, Design, dan Development*.

Hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan produk oleh validator ahli bahan ajar diperoleh presentase sebesar 86% (sangat layak), validator ahli media IT sebesar 87% (sangat layak), dan respon peserta didik sebesar 90,6% (sangat menarik). Tingkat kelayakan bahan ajar oleh ahli bahan ajar, dan ahli IT dinyatakan sangat layak, hasil respon peserta didik terhadap bahan ajar dinyatakan sangat menarik, sehingga bahan ajar dinyatakan layak digunakan.²⁶

²⁵ Muhammad Sahrullah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 2 Palangka Raya*, (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2020).

²⁶ Zulvyan Nurrul Fdil Akbar & Muh. Sholeh, *Pengembangan bahan ajar Berbasisi Web pada materi Siklus Hidrologi untuk siswa kelas X di SMAN 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga*, (Jurnal: Edu Geography, 2023).

5. Penelitian yang dikemukakan oleh Simon Fernando, Tahmid Sabri, Suparjan, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah” penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berbasis Web pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mengadopsi Model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat validasi produk bahan ajar berbasis Web oleh ahli desain adalah “sangat valid” dengan rata 4,2, sedangkan ahli materi memberikan penilaian “sangat valid” dengan rata-rata 4,3, dan ahli materi memberikan respon dengan kategori “sangat valid” dengan rata-rata 4,6. Hasil kepraktisan bahan ajar berbasis Web pada uji coba skala kecil adalah ‘sangat praktis’ dengan nilai rata-rata 3,45, dan uji skala besar adalah “sangat praktis” dengan nilai rata-rata 3,39. Hasil penilaian kepraktisan oleh guru diperoleh kategori “sangat praktis” dengan nilai rata-rata 3,36. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis Web ini sangat layak dan sangat praktis digunakan oleh guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung.²⁷

²⁷ Simon Fernando, Tahmid Sabri, Suparjan, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah*, (Jurnal: Tunas Bangsa,2021).

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

NO	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Hayatin Nufus (2023)	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Dengan Pendekatan Konteksual Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP.	-jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (R&D) -Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Web. -Model pengembangan ADDIE	-Lokasi Penelitian -Materi yang dibahas -pengembangan bahan ajar berbasis Web dengan pendekatan kontekstual
2	Alfan Hamdani (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Sites Pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Peserta Didik SMP/MTs Kelas VIII.	-jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (R&D) -Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasisi Web menggunakan Google Sites.	-Lokasi Penelitian -Materi yang dibahas -Menggunakan Model pengembangan 4-D
3	Muhammad Sahrullah (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 2 Palangka Raya.	-Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (R&D). -Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan Model pengembangan ADDIE.	-Lokasi Penelitian -Materi yang dibahas. -tujuan dijenjang SMA
4	Zulyan Nurrul Fadli Akbar, Muh. Sholeh (2023)	Pengembangan bahan ajar Berbasis Web Pada Materi Siklus Hidrologi Untuk	-Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan	-Lokasi Penelitian -Materi yang dibahas. -tujuan

NO	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
		Siswa Kelas X Di SMAN 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga.	(R&D). -Mengembangkan bahan ajar berbasis Web Menggunakan Model Pengembangan ADDIE.	dijenjang SMA
5	Simon Fernando, Tahmid Sabri, Suparjan (2022).	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Pada MATERI Sistem Pencernaan Manusia Kelas V sekolah.	-Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (R&D). -Mengembangkan bahan Ajar Berbasis Web Menggunakan Model Pengembangan ADDIE.	-Lokasi Penelitian -Materi yang dibahas. -tujuan dijenjang SD

Kesimpulan dan perbedaan peneliti ini, dengan peneliti sebelumnya yakni:

Penjelasan tabel tersebut, peneliti terdahulu 1 yang ditulis oleh Hayati Nufus, pada tahun 2023, dengan judul “pengembangan bahan berbasis Web dengan pendekatan kontekstual pada materi lingkaran” Alasan peneliti memilih penelitian ini sebagai rujukan yaitu terdapat persamaan yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis Web dan pengumpulan datanya menggunakan koesioner, namun pada model pengembangannya menggunakan yang diadaptasi dari model ADDIE.

Menurut penelitian sebelumnya Alfan Hamdani yang diterbitkan pada tahun 2021 dengan judul “pengembangan media pembelajaran berbasis Website menggunakan Google Site pada materi sistem gerak manusia” alasan

peneliti memilih penelitian ini sebagai rujukan yaitu terdapat persamaan dari penelitian ini dengan penelitian ini adalah mengembangkan produk yang sama yaitu bahan ajar berbasis Website dan menggunakan aplikasi yang sama yaitu Google Site, namun ada beberapa hal yang berbedaan yaitu dari model pengembangan menggunakan model 4D teknik dalam pengumpulan data dan di fokuskan pada Ilmu Pengetahuan Alam saja.

Berikut penelitian terdahulu 3 karya Muhammad Sahrullah diterbitkan pada tahun 2020 dengan judul “pengembangan bahan ajar berbasis Web pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam” alasan peneliti memilih penelitian ini sebagai rujukan yaitu terdapat persamaan, yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis Web, menggunakan model pengembangan ADDIE, terdapat juga perbedaan yaitu dari aplikasinya Webnya menggunakan Blog, dan jenjang pendidikan SMA yang di fokuskan pada Pendidikan Agama Islam.

Selanjutnya penelitian terdahulu 4 berjudul “pengembangan bahan ajar berbasis Web pada materi Siklus Hidrologi” alasan peneliti memilih jurnal ini sebagai rujukan yaitu terdapat beberapa persamaan, sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis Web dan menggunakan model ADDIE, terdapat juga perbedaan yaitu tujuan pengembangan bahan ajar Web dijenjang SMA yang difokuskan pada Geografi Ilmu Pengetahuan Ips.

Terakhir penelitian terdahulu 5 berjudul “pengembangan bahan ajar berbasis Web pada materi sistem pencernaan manusia kelas V dasar” yang ditulis oleh Zulyan and dkk, pada tahun 2022, alasan peneliti memilih jurnal

ini sebagai rujukan yaitu terdapat persamaan, yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar berbasis Web dan model pengembangan menggunakan model ADDIE, terdapat juga beberapa hal yang berbeda yaitu tujuan pengembangan bahan ajar Web jejang pendidikan SD dan difokuskan pada Ilmu Pengetahuan Alam.

B. Kajian Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian bahan

Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya (Widodo dan Jasmandi dalam Lestari 2013:1)

Bahan ajar merupakan bagian yang terpenting dalam proses belajar mengajar yang menepati kedudukan yang menentukan keberhasilan belajar mengajar yang berkaitan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran serta menentukan kegiatan-kegiatan belajar mengajar. Karena itu bahan pengajaran perlu mendapat pertimbangan secara cermat.²⁸

Sedangkan Kemendiknas menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang digunakan guru/instruktur

²⁸ Anindya Fajarini, Depict Pristine Adi, *Pengembangan Bahan Ajar IPS*, (Sleman: Kamojoyo Press,2021)13.

untuk merencanakan dan mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Majid mengatakan bahwa bahan ajar merupakan semua bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.²⁹ Dari para pendapat itu dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat bahan/alat pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dan disusun secara sistematis dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara konseptual, pengertian bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah "isi" dari kurikulum, yakni berupa mata pelajaran atau bidang studi dengan topic/subtopik dan rinciannya. Bahan ajar merupakan seperangkat informasi yang harus diserap oleh peserta didik melalui pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam penyusunan bahan ajar diharapkan siswa benar-benar merasakan manfaat bahan ajar atau materi itu setelah mempelajarinya.

Bahan ajar adalah bahan yang berisi konten yang perlu dipelajari oleh siswa baik berbentuk cetak atau yang difasilitasi oleh pengajar untuk mencapai tujuan tertentu. Bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.³⁰

²⁹ Jajang Bayu Kelana dan Fadly Pratama, *Pengembangan Bahan Ajar IPA berbasis Literasi Sains*, (Bandung: LEKKAS, 2019).

³⁰ Nur Maksun, *supervisi Akademik: Studi Peningkatan Kinerja Guru MI dalam Pengembangan Bahan Ajar*, (Semarang: CV, Pilar Nusantara, 2020), 45.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran, baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Bahan ajar juga dapat disebut sebagai seperangkat sarana atau pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

b. Karakteristik Bahan Ajar

Mengadopsi dari widodo dan jasmadi (dalam lestari 2013 : 2) tentang karakteristik bahan ajar, maka

- 1) *Self Intructional*, yang berarti bahan ajar dapat membuat siswa mampu mempelajari diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan
- 2) *Self contained*, yang berarti seluruh materi pelajaran satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam bahan ajar secara utuh. bahan ajar haruslah memuat seluruh bagian-bagiannya dalam satu buku secara utuh untuk memudahkan pembaca mempelajari bahan ajar tersebut.
- 3) *Stand alone* (berdiri sendiri), yang berarti bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak

harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Artinya sebuah bahan ajar dapat digunakan sendiri tanpa bergantung dengan bahan ajar lain.

- 4) *Adaptive*, yang berarti bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Intinya bahan ajar harus memuat materi-materi yang sekiranya dapat menambah pengetahuan pembaca terkait perkembangan zaman atau lebih khususnya perkembangan ilmu teknologi.
- 5) *User friendly*, yang berarti bahan ajar selayaknya hadir untuk memudahkan pembaca untuk mendapat informasi dengan sejelas-jelasnya. Jadi memudahkan pengguna dan memberi kesan bersahabat baik secara tampilan maupun fungsi dalam penggunaannya.³¹

c. Tujuan bahan ajar

Tujuan dalam penyusunan bahan ajar yaitu :

- 1) Guna menyediakan sebuah bahan ajar guna memenuhi kebutuhan siswa semisal bahan ajar yang biasanya ada di tempat atau disekitar lingkungan mereka dan juga memenuhi karakteristik serta setting yang sesuai.
- 2) Membantu siswa dalam memperoleh sumber daya intruksional alternative selain buku teks, yang terkadang sulit ditemukan.
- 3) Memudahkan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran

³¹ Anindya Fajarini, Depict Pristine Adi, *Pengembangan Bahan Ajar IPS*, (Sleman: Kamojoyo Press,2021) hal: 4

- 4) Selain memiliki tujuan pastinya hal ini memiliki sebuah manfaat yang manfaat dari pengembangan bahan ajar.³²

d. Jenis-jenis bahan ajar

Ditinjau dari segi pendaaygunaannya, baham ajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu bahan ajar yang didesain dan bahan ajar yang dimanfaatkan.

- 1) *Bahan ajar didesain*, artinya bahan ajar yang secara khusus dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional dalam rangka mempermudah tindak belajar-mengajar yang formal dan direncanakan secara sistematis. Misalnya, buku teks, buku referensi, buku cerita, surat kabar, dan sebagainya yang khusus dibuat dan dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan.
- 2) *Bahan ajar yang dimanfaatkan* atau yang tidak secara khusus dirancang untuk keperluan intruksional, tetapi telah tersedia dan dapat diperoleh karena memang sudah ada di alam dan lingkungan sekitar, serta dapat digunakan untuk kepentingan belajar.³³

Jika dilihat dari sifatnya menurut Prastowo bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat macam yaitu :

³² Nasrudin,S.Pd, DKK, Pengembangan bahan ajar, (Sumatra barat : PT Global EKSEKUTIF TEKNOLOGI Redaks,2022), hal 59.

³³ Dr.E.Kosasih, M.Pd, *pengembangan bahan ajar*,(Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021),9

1) Bahan ajar berbasisi cetak.

Yang termasuk dalam kategori bahan ajar ini adalah buku, pamphlet, panduan belajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, sharts, foto, bahan dari majalah atau Koran, dan lain sebagainya.

2) Bahan ajar berbasiskan teknologi.

Yang termasuk dalam kategori bahan ajar ini adalah audio, casete, siaran radio, slide, filmstrips, film, video, siara televise, vdeo interaksif, computer based turorial, web dan multimedia.

3) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek.

Contoh : kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.

4) Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh)

contoh: telepon, hadphone, video conferencing, dan lain sebagainya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Sa'ud mengelompokan beberapa jenis bahan ajar menjadi dua kelompok yaitu :

1) Bahan ajar tercetak antara lain berupa buku, modul, paket berprogram, komik, cergam, poster, leaflet.

- 2) Bahan ajar non cetak antara lain, audio, video, vcd, multimedia, web dan film.³⁴

e. Fungsi dan manfaat bahan ajar

Berdasarkan fungsinya, bahan ajar dibedakan menjadi dua, yaitu :

1) Bagi guru

- a) Membantu guru dalam menghemat waktu ketika proses pembelajaran di dalam kelas.
- b) Mengubah peran guru menjadi fasilitator.
- c) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif
- d) Dijadikan alat evaluasi dalam penguasaan hasil pembelajaran.

2) Bagi siswa

- a) Siswa dapat belajar mandiri tanpa ada guru.
- b) Pembelajaran bisa dilakukan kapan dan dimana saja.
- c) Sebagai sumber belajar tambahan.
- d) Membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan minat dan bakatnya.³⁵

Sedangkan menurut Kosasih, bahan ajar memberikan banyak manfaat baik untuk pendidik maupun peserta didik, yakni sebagai berikut :

³⁴ Mochammad Ronaldy Aji Saputra, *pengembangan bahan ajar sejarah berbasis web*, (Solo: yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021)11

³⁵ Jajang Bayu Kelana, M.Pd &D.. Fadly Pratama, M.Pd, *Bahan ajar IPA berbasis literasi SAINS*, (Bandung : LEKKAS, 2019), 4-5

- 1) Bahan ajar memberikan peserta didik pengalaman langsung dari konkret dalam kegiatan belajarnya.
- 2) Bahan ajar menyajikan informasi yang tidak dapat diamati secara langsung. Bahan ajar dapat menyajikan gambar, grafik, bagan, dan model-model lainnya sebagai wakil dari benda-benda sebenarnya.
- 3) Bahan ajar memperluas cakrawala berpikir di dalam kelas karena di dalam bahan ajar memuat aneka pengetahuan dan kegiatan.
- 4) Bahan ajar membantu memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran.³⁶

f. Prinsip dalam pemilihan bahan ajar

Terdapat beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan atau diperhatikan pada saat akan memilih bahan ajar. Prinsip-prinsip tersebut meliputi prinsip relevansi, konsistensi dan kecukupan.

1) Prinsip Relevansi

Materi yang diajarkan harus relevansi dengan kompetensi dasar atau indicator yang dimaksudkan. Artinya, jika seorang siswa mampu menguasai suatu topic yang telah disusun dalam suatu bahan ajar, maka bahan ajar yang telah dinerikan oleh seorang guru berhasil.

2) Prinsip Konsistensi

Jika siswa harus menguasai berbagai kompetensi inti, materi yang harus disajikan juga harus mencakup kategori yang berbeda.

³⁶ Dr.E.Kosasih, M.Pd, *pengembangan bahan ajar*,(Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2021),9

3) Prinsip Kecukupan

Materi yang diajarkan harus cukup untuk membantu siswa dalam menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Bahan-bahannya tidak teralalu sedikit atau terlalu banyak. Sementara itu, dikhawatirkan jika materi yang diajarkan tidak mencukupi, tidak akan membantu mencapai kriteria kompetensi. Sementara itu, terlalu banyak akan menghambat pencapaian tujuan kurikulum.

4) Prinsip Validitas

Sebelum mengajar siswa, seorang guru harus memastikan bahwa materi yang disajikan akurat. Artinya, seorang guru harus menghindari konten (fakta, argument, teori, konsep, dan sebagainya) yang salah atau sedang diperdebatkan, kesalahpahaman, atau penyalahgunaan pengetahuan.

5) Prinsip Kepentingan

Konsep ini tidak hanya untuk menarik minat siswa atau siswa untuk belajar, tetapi juga untuk memotivasi siswa untuk memperhatikan dan mengembangkan bakat di luar apa yang diberikan melalui proses belajar mengajar di sekolah.

6) Prinsip Kepuasan

Konsep kepuasan yang dimaksud adalah keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya bahwa ilmu yang dipelajari benar-benar relevan dan dapat diterapkan dalam

kehidupan nyata. Dengan mencapai nilai atau intensitas yang signifikan untuk kehidupan masa depannya.³⁷

2. Bahan Ajar Web

Menurut Saputra, bahan ajar Web merupakan bahan ajar yang disampaikan dengan secara online dan disajikan menggunakan media berbasis web. Menurut Hidayat.³⁸ Pembelajaran berbasis web adalah suatu pelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan hyperlink web browser, dimana Web browser tersebut menyajikan suatu materi yang akan dipelajari di mana media pembelajaran berbasis web adalah media yang menggunakan perangkat komputer atau smartphone. Dengan demikian media pembelajaran berbasis web termasuk dalam media pembelajaran berbasis komputer, dan juga dapat digunakan di smartphone yang bisa terhubung dengan internet.³⁹

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis web adalah bahan ajar yang disampaikan secara online melalui sekelompok halaman yang menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau kombinasi dari semuanya, baik yang statis dan dinamis yang menciptakan satu rangkaian bangunan yang saling berhubungan, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

³⁷ Nasrudin,S.Pd, DKK, *Pengembangan bahan ajar*, (Sumatra barat : PT Global EKSEKUTIF TEKNOLOGI Redaks,2022), hal 56-57.

³⁸ Mochammad Ronaldy Aji Saputra, *pengembangan bahan ajar sejarah berbasisi web*, (Solo : Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021). Hal.3.

³⁹Rustam I Husain Abstrak. Rahman K. Ma'ruf, Hamzah Uno, *Pengembangan Pembelajaran IPS berbasis Website untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo*, 02 (2017):1-23.

a. Pengertian Website

World Wide Web atau *WWW* atau dikenal dengan **WEB** adalah salah satu layanan di dalam jaringan internet yang berupa ruang informasi. **Web** (**Situs Website**) merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang berhubungan dengan file-file yang terkait. Dalam sebuah website terdapat suatu halaman yang dikenal sebutan **home page**. **Home page** adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi website. Dari **home page**, pengunjung dapat mengklik **hyperlink** untuk pindah halaman lain yang terdapat dalam website tersebut.

Website atau **situs** dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Bersifat statis apabila isi informasi website, tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalulu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik dan pengguna website.

b. Karakteristik Bahan Ajar Web

Sebagaimana sebutanya, bahan ajar berbasis web adalah bahan ajar yang disiapkan, dijalankan, dan dimanfaatkan dengan media web. Bahan ajar web ini sering disebut bahan ajar berbasis internet atau bahan ajar online. Terdapat tiga karakteristik utama yang merupakan potensi besar bahan ajar berbasis web, yakni :

- 1) Menyajikan multimedia
- 2) Menyimpan, mengelola, dan menyajikan informasi
- 3) *Hyperlink*

Karena sifatnya yang online, maka bahan ajar berbasis web mempunyai karakteristik khusus sesuai dengan karakteristik web itu sendiri. Salah satu karakteristik yang paling menonjol adalah adanya fasilitas *hyperlink*. *Hyperlink* memungkinkan sesuatu subjek nge-link ke subjek lain tanpa ada batasan fisik dan geografis, selama subjek yang bersangkutan tersedia pada web. Dengan adanya fasilitas *hyperlink* maka sumber belajar menjadi sangat kaya. Search engine sangat membantu untuk mencari subjek yang dapat dijadikan link.⁴⁰

c. Kelebihan Web

Web memiliki beberapa kelebihan, diantaranya.

- 1) Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enhance interactivity*)
- 2) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of contents as well as archivable*)

⁴⁰Dr. Darmansyah, ST., M.Pd., *Pembelajaran Berbasis ICT*, Universitas Negeri Padang

- 3) Mempermudah interaksi pembelajaran dimana pun dan dimana saja
(*time and place flexibility*)
- 4) Jangkauannya lebih luas (*potential to reach a global audience*)⁴¹

Pembelajaran Web dalam seiring perkembangan zaman kini dibutuhkan dalam dunia pendidikan, pembelajaran ini termasuk dalam pembelajaran elektronik yang memberikan beberapa keuntungan yang sangat menunjang dalam mencapai pembelajaran yang bermakna. Dengan pembelajaran yang interaktif pada teknologi Web mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, aktif dan kritis, materi yang disampaikan dapat bervariasi, misalnya dengan penyajian web kuis, web game, hingga web video, dan dapat interaktivitas lainnya.

d. Kekurangan Web

- 1) Keterbatasan untuk mengakses internet

Faktor penting yang menjadi salah satu kekurangan dari pembelajaran berbasis Web ini yakni keterbatasan akses internet. Jika saat posisi lokasi tidak mendukung adanya internet, maka akan kesulitan untuk mengakses pembelajaran yang terdapat di website. hal ini masih dirasakan di Indonesia di beberapa daerah 3T yaitu tertinggal, terdepan dan terluar box masih tanpa internet. Selain itu, beberapa kalangan masyarakat Indonesia masih merasa maham untuk harga pemakaian data internet.

⁴¹ Mochammad Farid Yusuf, “pembelajaran berbasis Web sebagai Komplemen dalam pembelajaran Protokol Routing”, *Prosiding TEP & PDs* 3, no. 3.(2017): 173-176.

2) Berkurangnya interaksi dengan pengajar

Kurangnya interaksi ini dikarenakan metode pembelajaran berbasis Website ini bersifat satu arah. Hal tersebut yang menyebabkan peserta didik dan pendidik sulit untuk berinteraksi lebih lanjut dalam menerima penjelasan materi yang susah dipahami.

3) Minimnya pengawasan dalam belajar

Pengawasan terhadap peserta didik yang mengakibatkan kurang fokusnya dalam pembelajaran berbasis Website ini. Karena kemudahan akses, dari pengguna sering kali menunda-nunda waktu untuk belajar. Dengan pembelajaran ini perlunya kesadaran diri sendiri agar proses pembelajaran terarah dan mencapai tujuan.

4) Perubahan peran mengajar

Yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional

kini juga dituntut menguasai teknik pembelajaran menggunakan ICT
(*Information, communication, dan technology*)

5) Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan mengoperasikan internet.⁴²

e. Kriteria Web yang Baik

Beberapa kriteria web yang baik, yaitu.

⁴² Apriliyanti Muzayanati, Andi Prastowo, dan Rohmi Triwulandari, Analisis Media Berbasis web E-learning pada pembelajaran tematik di Madrasah Ibtidaiyah pada masa pandemic Covid-19, *Jurnal Basicedu* 6, no.2, (2022) : 1966-1974.

1) *Usability* (Kegunaan)

Usability adalah sebagai suatu pengalaman pengguna (user) dalam berinteraksi dengan web sampai pengguna dapat mengoperasikan dengan mudah dan cepat. Web harus memiliki lima syarat tingkat *Usability* yang baik, (1) mudah dipelajari, (2) efisien penggunaan, (3) mudah diingat, (4) tingkat kesalahan rendah, dan (5) kepuasan pengguna.

2) *Navigation System* (sistem navigasi)

Sistem navigasi membantu pengunjung (peserta didik) untuk menemukan jalan yang mudah ketika pengunjung (peserta didik) menjelajahi web, memberitahu mereka dimana mereka berada, kemana mereka bisa pergi.

3) *Graphic Design* (desain visual)

Kepuasan visual seorang user secara subjektif bagaimana desain visual web tersebut membawa mata user menikmati dan menjelajahi web dengan melalui layout, warna bentuk, dan tipografi.

4) *Content* (isi)

Konten yang baik dan menarik, relevan, dan pantas untuk target pengguna web. Gaya penulisan dan bahasa yang dipergunakan harus sesuai dengan target.

5) *Compatibility* (kesesuaian)

Web harus sesuai dengan perangkat dan tampilannya (browser) harus memberikan alternative bagi browser yang tidak dapat melihat situasinya.

6) *Loading time* (waktu)

Waktu yang digunakan untuk mengkases informasi dalam web merupakan aspek terpenting.

7) *Functionally* (fungsi)

Seberapa baik web bekerja dari aspek teknologinya, ini bisa melibatkan programmer dengan script-nya, misalnya *HTML*, *PHP*, *ASP*, *Coldfudion*, *CGI* dan *SSI*.

8) *Accessibility* (aksesibilitas)

Aksesibilitas web harus fleksibel dan dapat diakses setiap orang. Halaman web oleh setiap orang baik anak-anak, orang tua, dan orang muda, dan termasuk orang-orang cacat.

9) *Interactivity* (interaktif)

Interaktif adalah apa yang melibatkan pengguna web sebagai user experience. Dasar dari interaktif adalah hyperlink dan mekanisme *feedback* (umpan balik).⁴³

f. Langkah-langkah Web

Raharjo menyebutkan beberapa langkah kerja bahan ajar web secara global yaitu.

⁴³ Mochammad Ronaldy Aji Saputra, *pengembangan bahan ajar sejarah berbasisi web*, (Solo : Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021). Hal.15-16.

- 1) User (web client) melakukan permintaan (request) informasi ke web server dengan cara menuliskan URL atau alamat di dalam aplikasi browser.
- 2) Melalui jaringan internet, permintaan tersebut akan diarahkan ke web server yang sesuai dengan URL atau alamat yang dimaksud.
- 3) Web server akan mencari direktori dan file yang sesuai di dalam harddisk.
- 4) Melalui jaringan internet, web server akan mengirimkan file tersebut ke web client.
- 5) Dalam web client, file tersebut (masih berupa kode HTML) akan diterjemahkan oleh aplikasi web browser menjadi suatu dokumen yang dapat disajikan ke hadapan user.⁴⁴

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.⁴⁵ Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.⁴⁶ Selanjutnya menurut Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan

⁴⁴ Raharjo (2011:3-4)

⁴⁵ Nasution, S, Berbagai pendekatan dalam proses belajar-mengajar, (Jakarta : Bina Aksara 1990), 21.

⁴⁶ Hamalik Oemar, Proses belajar- mengajar (Bandung: Bumi Aksara, 2006), 30.

orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.⁴⁷

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.⁴⁸

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5), dan ranah penilaian (C6).⁴⁹

Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

⁴⁷ Winkel, W. S, Psikologi Pengajaran (Jakarta : Gramedia, 1987), 17.

⁴⁸ Sudjana. Nana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran (Bandung : Sinar Baru Algensido, 2011), 7.

⁴⁹ Daryanto, evaluasi pendidika, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 102.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama mata pelajaran ditingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “ Social Studies “ dalam kurikulum di persekolahan di Negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal social studies dinegara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di Indonesia. Namun, pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD), dengan IPS untuk sekolah menengah pertama (SMP), dan IPS untuk sekolah menengah atas (SMA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (paduan) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin Ilmu. Perbedaan ini juga dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang persekolahan tersebut.⁵⁰

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena

⁵⁰ Idad Suhada, Konsep Dasar IPS, (Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2017), 25.

sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial diatas.⁵¹ IPS merupakan kumpulan dari satu kesatuan ilmu-ilmu sosial yang diolah berdasarkan prinsip pendidikan dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan.⁵²

b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Terdapat beberapa Karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diantaranya sebagai berikut :

- 1) Menautkan teori ilmu dengan fakta ataupun sebaliknya
- 2) IPS menghayati hal-hal, arti, dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi.
- 3) Mengutamakan peran aktif peserta didik melalui proses belajar inkuiri.
- 4) Pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar), dan pendekatan yang menjadi ciri IPS itu sendiri.
- 5) Penelaahan pembelajaran IPS bersifat komprehensif.
- 6) IPS dihadapkan konsep dan kehidupan sosial yang sangata labil.
- 7) Pembelajaran tidak mengutamakan pengetahuan semata.
- 8) Berusaha untuk memuaskan sisiwa yang berbeda melalui program maupun pemeblajarannya.

⁵¹ Dr.Ahmad Susanto, M.Pd, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta:PRENADAMEDIA,2014),6

⁵²Moh. Sutomo, *Pengembangan Kurikulum IPS*, (Surabaya:Pustaka Radja,2019), 4.

- 9) Pengembangan program pembelajaran senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip karakteristik (sifat dasar), dan pendekatan yang menajadi ciri IPS itu sendiri.⁵³

c. Tujuan dan manfaat Ilmu Pengetahuan Sosial

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar Isi untuk satuan dasar dan menengah, menejlaskan bahwa tujuan pemebelajaran IPS, yaitu agar sisiwa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemmapuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sebagaimana fokus kajiannya, maka manfaat IPS tidak akan jauh dari fokus kajian IPS tentang manusia dengan kehidupan sosialnya, oleh karena itu manfaat IPS sebagai berikut :

⁵³Moh. Sutomo, 4-5.

- 1) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
- 2) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- 3) Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- 4) Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagi dari kehidupan tersebut.
- 5) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.⁵⁴

5. Materi Sejarah Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara

a. Menenal masa Praaksara

b. Periodisasi masa Praaksara

1) Periodisasi secara Geologi

- a) Zaman Arkaikum
- b) Zaman Palaeozoikum
- c) Zaman Mesozoikum
- d) Zaman Neozoikum

⁵⁴Moh. Sutomo, 6-7

2) Periodisasi secara Arkeologis

a) Zaman Batu

- (1) Paleolithikum
- (2) Mesolithikum
- (3) Neolithikum
- (4) Tradisi Megalithik

b) Zaman Logam

- (1) Zaman perunggu
- (2) Zaman besi

3) Periodisasi berdasarkan perkembangan kehidupan

a) Masa berburu dan mengumpulkan makanan.

- (1) Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana
- (2) Masa berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut.

b) Masa bercocok tanam

c) Masa perundagian

c. Nilai-nilai Budaya masa Praaksara di Indonesia

- 1) Nilai religius
- 2) Nilai gotong royong
- 3) Nilai musyawarah
- 4) Nilai keadilan
- 5) Tradisi bercocok tanam
- 6) Tradisi bahari (pelayaran)

d. Nenek moyang bangsa Indonesia

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

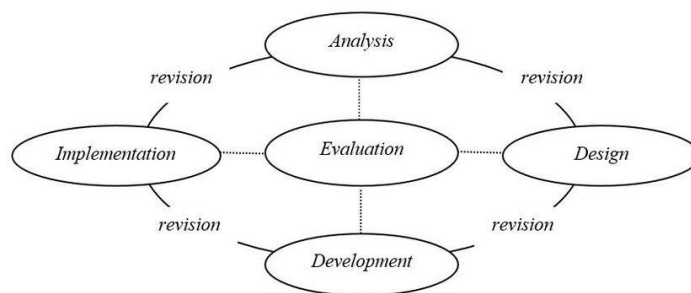
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Reserch and Development*). Jenis penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.⁵⁵ Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk baru yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.⁵⁶ Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah Bahan ajar berbasis Web untuk mata pelajaran IPS kelas VII.

Sedangkan model penelitian yang digunakan dalam penelitian ialah model penelitian dan pengembangan ADDIE yang merupakan suatu model yang didalamnya menyediakan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistematis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan. Model pengembangan ADDIE menggunakan tahapan lima langkah yaitu : (1). *Analysis* (analisa), (2) *Desaign* (Desain/perancangan), (3). *Development* (pengembangan), (4), *Implementation* (Implementasi), 5 *Evaluation* (Evaluasi).⁵⁷ Kelima tahapan diatas dapat diilustrasikan seperti gambar berikut ini.

⁵⁵ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitafi, Kualitatif dan R & D, (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

⁵⁶ Nurul Huda Penggambean & Amira Danis, Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains, (Yayasan Kita Meulis, 2020), 59.

⁵⁷



Gambar 3.1
Langkah-langkah Model ADDIE

Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik adalah model ADDIE (*Analysis-Design—Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.⁵⁸ Tujuan utama model pengembangan ADDIE digunakan untuk mendesain dan mengembangkan produk yang efektif dan efisien.⁵⁹

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur adalah tahapan-tahapan sebelum melakukan sebuah penelitian pengembangan yang dilakukan oleh pengembang.⁶⁰ Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memilih menggunakan model ADDIE, Adapun penjabaran langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE sebagai berikut ;

⁵⁸ Anindya Fajarini, Depict Pristine Adi, *Pengembangan Bahan Ajar IPS*, (Sleman : Komoyo Press,2021), 26

⁶⁰ Yudi Hari Riyanto & Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2:Teori&praktek*,33.

1. Tahapan *Analysis* (Analisis)

Tahapan Analisi merupakan tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan analisis terhadap berbagai hal yang akan dijadikan dasar dalam mendesain dan mengembangkan suatu produk bahan ajar. Tahapan analisis ini peneliti lakukan di SMP Negeri 01 Kunir. Tahapan analisis pada penelitian yaitu:

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang terjadi di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang diterapkan, kemudian menemukan solusi dari permasalahan tersebut dengan mengembangkan sebuah produk bahan ajar. Analisis ini dilakukan dengan mewawancarai guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir.

b. Analisis kebutuhan

Analisis Kebutuhan untuk menentukan bahan ajar yang diperlukan oleh peserta didik untuk dikembangkan peneliti sebagai pemecahan permasalahan yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengumpulan informasi ini dilakukan dengan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS kelas VII Di SMP Negeri 01 Kunir..

2. Tahapan *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan analisis selanjutnya yaitu tahapan perancangan. Tahapan ini dikenal dengan istilah membuat sebuah rancangan (blueprint). Diibartkan sebuah bangunan, pastinya sebelum

bangunan tersebut dibangun hendaknya gambar rancangan bangun (blueprint) diatas kertas perlu ada terlebih dahulu.⁶¹ M dilakukan dengan langkah-langkah berikut perancangan desain produk Peneliti mulai merancang desain produk yang akan dikembangkan. Ada beberapa rancangan yang dilakukan pada tahap ini, diantaranya menyusun materi, pemilihan media, pemilihan format, dan rancangan awal.

a. Penyusunan materi

Pada tahapan ini peneliti memilih materi apa yang akan dikembangkan untuk membuat bahan ajar berbasis Website.

b. Pemilihan aplikasi/ media pendukung pembuatan bahan ajar berbasis Website.

pada tahap ini peneliti memilih media selama tahap perencanaan untuk menentukan media mana yang relevan dan dapat mendukung produksi bahan ajar berbasis Website. Hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil yang disesuaikan dengan analissi kinerja dan analisis kebutuhan dan metode distribusi dengan atribut yang berbeda dari beberapa media dan didukung dengan menyertakan gambar,teks, video dalam bahan ajar yang dikembangkan ini untuk memperoleh keetrampilan dasar siswa.

⁶¹ Nurul Huda Panggabean & Amir Danis, *Desain Pengembangan bahan ajar berbasis sains*, 70.

c. Pemilihan format

Dalam penelitian pemilihan format yang digunakan kiranya dapat memenuhi kriteria mudah dibaca, menarik, dan guna memabntu dalam pembelajaran IPS.

d. Rancangan awal produk bahan ajar berbasis Webiste.

Dalam penelitian ini tampilan rancangan awal produk bahan ajar berbasis Website yang dikembangkan oleh peneliti.

3. Tahapan *Development* (Pengembangan)

pada tahapan pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan itu :

a. Validasi

Setelah produk bahan ajar selesai kemudian dilakukan kegiatan validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media dengan menggunakan angket yang diberikan peneliti. Dari hasil validasi para ahli, jika terdapat kekurangan/kelemahan produk maka dilakukan revisi.

b. Uji coba pengembangan

Produk yang dikembangkan agar konsisten efektif dan efisein uji coba lapangan dilakukan pada suatu lembaga SMP, uji coba dilakukan peneliti setelah mendapat persetujuan dari validasi ahli dan sudah direvisi.

4. Tahapan *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan yaitu :

a. Uji coba skala kecil

Pada tahapan uji coba skala kecil produk di uji cobakan kepada 10 peserta didik kelas VII SMP Negeri 01 Kunir, ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa yang kemudian siswa dapat memberikan secara langsung penilaian pada segi kualitas terhadap produk yang dikembangkan sesuai dengan data angket yang diberikan..

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan, dengan cara pengujian berupa eksperimen, yaitu membandingkan keadaan sebelum memakai sistem (*before-after*). Uji coba skala besar dilakukan 33 siswa.

5. Tahapan *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur tercapainya tujuan pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui efektifitas bahan ajar yang dikembangkan. Pada tahapan ini juga peserta didik diberikan soal tes sesudah pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis Website.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar penetapan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan. Aspek-aspek yang dibahas pada uji coba produk antara lain yaitu:

1. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba, kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu:

a. Uji coba kontruks/rancangan

Uji coba kontruks ini bertujuan untuk menguji kevalidan produk dengan cara memberikan angket validasi serta produk yang dikembangkan kepada Validator ahli untuk penilaian layak atau tidaknya produk pengembangan,

b. Uji coba lapangan

Untuk menguji nilai kepraktisan dan efektifan produk peneliti menggunakan model on group *prêt-tes dan post-testdesign* yang terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* sesudah diberikan perlakuan.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa ahli, dan peserta didik. Ada beberapa syarat subjek uji coba, berikut rinciannya :

a. Validator Ahli Media

Validator ahli media yang sudah ditetapkan oleh peneliti sebagai validator sekaligus subjek uji coba adalah Bapak Adi Sulistiono,

S.Kom.,M.T. selaku dosen TIPD UIN KHAS Jember yang telah menyelesaikan pendidikan minimal strata dua (S-2).

b. Validator Ahli Bahasa

Validator ahli bahasa yang sudah ditetapkan sebagai validator sekaligus subjek uji coba adalah Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku dosen UIN KHAS Jember yang telah menyelesaikan pendidikan strata dua (S-2).

c. Validator Ahli Materi

Validator ahli materi yang ditetapkan sebagai validator sekaligus subjek uji coba adalah guru IPS Kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir yaitu Bapak Eko Sucahyono, S.Pd, dengan memiliki latar belakang minimal strata satu (S-1).

d. Subjek uji coba Lapangan

Subjek uji coba lapangan dalam skala kecil maupun skala besar, yang bertujuan untuk pengujian produk bahan ajar IPS berbasis Web peneliti menetapkan subjek tersebut adalah peserta didik kelas VII H SMP Negeri 01 Kunir.

3. Jenis data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua macam yaitu deskriptif (kualitatif) dan data numeric (kuantitatif).

a. Data kualitatif

Diperoleh dari hasil observasi, kritik, saran, serta masukan dari para validator ahli terhadap pengembangan produk bahan ajar berbasis Website.

b. Data kuantitatif

Diperoleh dari skor penilaian hasil angket oleh para validator, dan kepraktisan, serta uji efektivitas produk oleh peserta didik berupa hasil *pretest-postest*.

4. Teknik Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, test, dan angket (kuesioner) oleh validator ahli serta angket.

a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan kemudian memahami untuk memperoleh informasi-informasi terkait dengan suatu fenomena yang terjadi. Observasi dilakukan dengan melihat langsung pembelajaran di kelas, untuk mencari data terkait kepraktisan bahan ajar berbasis Website dan kendala yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung di kelas VII H SMP Negeri 01 Kunir..

b. Dokumen

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan kemampuan objek yang di ukur. *Pre-test* atau materi tes awal dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana

materi pelajaran yang akan diajarkan telah diketahui oleh peserta didik. Sedangkan *Post-test* atau tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran yang penting telah dikuasai dengan baik oleh peserta didik. Pada dasarnya materi *pre-tests* sama dengan materi *post-test*.⁶²

Pada penelitian ini memakai *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengukur pengetahuan atau kemampuan peserta didik kelas VII H sebanyak 33 siswa.

c. Angket

Proses pengumpulan informasi dengan menanyakan sekelompok orang yang berperan sebagai responden serangkaian pertanyaan atau komentar sehingga mereka dapat bereaksi terhadap pertanyaan dari peneliti. Penelitian ini menggunakan sejumlah ahli validasi, antara lain ahli desain, ahli materi serta ahli bahasa. Tujuan dalam pengumpulan data yaitu untuk menguji tingkat kelayakan suatu produk bahan ajar berbasis Web.

Instrumen pengumpulan data berupa angket ini berisi pernyataan maupun pertanyaan, angket yang diisi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, digunakan sebagai acuan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk ajar IPS berbasis Website.

⁶² Djali dan Puji Muljono, pengukuran dalam pendidikan, (Jakarta: Grasindo, 2008), 10.

Untuk mengetahui hasil produk yang dikembangkan menggunakan angket pengukuran dalam skala likert yang dikembangkan oleh Osgood.

Berikut adalah kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1) Angket Validasi Ahli Desain/ Ahli Media

Angket validasi ahli desain ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan produk bahan ajar IPS berbasis *Website* yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil penilaian oleh ahli desain/ahli media. Berikut ini kisi-kisi angket instrumen pengumpulan data oleh ahli desain/ahli media.

Tabel 3.1
Kisi-kisi angket Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir soal
Rekayasa Perangkat Lunak	1. Media yang dikembangkan efektif dan efisien (<i>website</i> merespon dengan baik)	1
	2. Realiabel (<i>website</i> tidak mudah hang)	1
	3. Maintainable (kemudahan dan perawatan <i>website</i>)	1
	4. Usabilitas (<i>website</i> sederhana dan mudah dioperasikan)	1
	5. Kompabilitas (<i>website</i> dapat diakses dari berbagai software dan perangkat)	1
	6. <i>Website</i> bisa diakses tanpa meng-install perangkat khusus	1
Komunikasi Visual	7. Komunikatif (<i>website</i> mengandung pesan yang sesuai dan sejalan dengan keinginan sasaran)	1
	8. <i>Website</i> yang dikembangkan kreatif dan inovatif (luwes, Baru, menarik)	1
	9. <i>Website</i> yang dikembangkan sederhana dan memikat (dapat memotivasi peserta didik)	1
	10. <i>Layout</i> <i>website</i> menarik	1
	11. <i>Typhography</i> dalam <i>website</i> menarik dan dapat	1

	dipahami	
	12. Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik	1
	13. Ikon dan <i>website</i> jelas	1
	14. <i>Website</i> dilengkapi dengan animasi (video) yang relevan dalam menjelaskan materi	1
	15. Navigasi dalam <i>website</i> mudah dipahami	1
Jumlah Pertanyaan		15

Sumber :Skripsi, Penelitian Tania Anggraeni (2021)

2) Angket untuk Ahli Bahasa

Angket validasi ahli bahasa ini digunakan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan bahasa pada produk bahan ajar IPS berbasis *Website*. Yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil penilaian oleh ahli bahasa. Berikut ini kisi-kisi angket instrumen pengumpulan data oleh ahli bahasa.

Table 3.2
Kisi-kisi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	jumlah butir soal
Aspek kelayakan bahasa	1. menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (baik, benar dan tepat)	1
	2. Menggunakan bahasa yang komunikatif	1
	3. Tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan kata satu kesatuan pengertian	1
	4. Ketepatan penggunaan ejaan	1
	5. ketepatan penggunaan istilah	1
	6. struktur susunan sudah tepat	1
Jumlah pertanyaan		6

Sumber : Skripsi, Penelitian Tania Anggraeni (2021)

3) Angket Ahli Materi

Angket ahli materi ini digunakan untuk mengetahui data berupa kualitas materi dari bahan ajar berbasis website yang

dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini kisi-kisi penilaian ahli materi.

Tabel.3.3
Kisi-Kisi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
Aspek kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan Tema dan KI/KD atau CP	1
	2. Kejelasan materi yang disajikan	1
	3. Sistem penyajian materi	1
	4. Kebenaran materi yang disajikan	1
	5. Ketepatan Konsep	1
	6. Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	1
	7. Kesesuaian materi dengan IPS	1
	8. Kemenarikan materi	1
	9. Kesesuaian gambar dan video dengan materi yang disajikan	1
	10. Cakupan/kelengkapan materi.	1
	11. penggunaan Bahasa mudah dipahami oleh siswa.	1
Aspek Penyajian Materi	12. Keluasan materi	1
	13. soal latihan pada akhir pembelajaran	1
	14. daftar pustaka	1
	15. menciptakan rasa ingin tahu	1
Jumlah Pertanyaan		15

Sumber : Skripsi, Penelitian Tania Anggraeni (2021)

4) Angket Lembar Observasi pembelajaran kepraktisan

Angket untuk praktisi pembelajaran digunakan sebagai alat untuk untuk mengetahui hasil penilaian bahan ajar berbasis website yang akan dinilai oleh praktisi pembelajaran. Berikut ini kisi-kisi penilaian lembar kepraktisan.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan

Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
Efektif	1. bahan ajar berbasis <i>website</i> ini dapat digunakan untuk menjelaskan materi.	1
	2. Kuis yang digunakan membantu dalam proses evaluasi.	1
Interaktif	3. Semua tombol dari bahan ajar berbasis <i>website</i> dapat digunakan dengan baik.	1
	4. Pembelajaran menjadi menarik	1
	5. Huruf yang ditampilkan mudah dibaca dan selalu menghadap kepada layar.	1
	6. Meningkatkan Motivasi belajar siswa.	1
Efisien	7. Media pembelajaran bahan ajar berbasis <i>website</i> mudah untuk digunakan di mana saja.	1
	8. Media pembelajaran mudah untuk dibawah.	1
Kreatif	9. Penyajian soal dalam bentuk kuis menarik peserta didik untuk menyelesaikannya.	1
	10. Media pembelajaran bahan ajar berbasis <i>website</i> dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.	1
Jumlah Pertanyaan		10

5) Lembar Tes Peserta Didik

Penelitian ini untuk memperoleh data keefektifan suatu produk menggunakan lembar tes soal dengan skor penilaian yang diperoleh dari setiap peserta didik. Adapun lembar tes yang akan diberikan pada peserta didik adalah sebagai berikut:

a) Kisi-kisi soal

Berikut ini kisi-kisi soal pretes dan posttest pada produk bahan ajar berbasis Website sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kisi-kisi soal

No	KD/KI atau CP	Materi	Indikator soal	Level kognitif	Nomer soal	Bentuk soal
1.	Pada fase D, Peserta didik mengeksplorasi kondisi sosial lingkungan sekitar. Ia mengurutkan Peristiwa sejarah dalam kerangka kronologis dan menghubungkan dengan kondisi saat ini.	Tema 02 keberagaman lingkungan sekitar. Materi mengenal masa praaksara	• Siswa mampu menjelaskan pengertian manusia pada masa praaksara dan mengidentifikasi berakhirnya masa praaksara di Indonesia serta peninggalan manusia pada masa praaksara.	2	1, 2, dan 3	Pilihan ganda
	Kompetensi awal: Peserta didik diharapkan mampu mengenal sejarah awal terbentuknya bumi/pembabakan zaman. Dan mampu menjelaskan dan mengidentifikasi.	Materi periodisasi/ pembabakan zaman	Siswa mampu menjelaskan periodisasi/pembabakan zaman berdasarkan geologis, arkeologi, dan berdasarkan perkembangan kehidupan	2	4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10	Pilihan ganda

Berdasarkan tabel diatas merupakan kisi-kisi soal pretes dan posttest yang akan di uji cobakan guna mengukur efektivitas dan sekaligus hasil belajar peserta didik

b) Validasi soal peserta didik

Berikut hasil validasi soal peserta didik oleh guru IPS Bapak Eko Sucahyono S.Pd di SMP Negeri 01 Kunir, yang akan di uji cobakan keada pesera didik, dengan menggunakan penilaian berupa angket sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil validasi soal

Aspek	Indikator	Skor	Kategori
Kelayakan isi soal	1. Kejelasan setiap butir soal	5	Sangat baik
	2. Kejelasan petunjuk soal	5	Sangat baik
	3. Ketepatan bentuk soal dengan KI/KD atau CP	5	Sangat baik
	4. Pengecoh soal (distraktor) berfungsi	4	Baik
	5. Soal dirumuskan dengan jelas dan tegas	5	Sangat baik
	6. Soal tidak mengandung pernyataan ganda yang bersifat ganda	4	Baik
	7. Pilihan jawaban tidak mengandung pernyataan "semua pilihan jawaban di atas salah atau semua pilihan jawaban di atas benar"	5	Sangat baik
Aspek kebahasaan soal	8. Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda	5	Sangat baik
	9. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah	5	Sangat baik
	10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	Sangat baik

Berdasarkan tabel diatas adalah penyajian hasil validasi soal oleh guru IPS yang mendapat skor disetiap pertanyaan, dari pertanyaan 1,2, 3, 5, 7, 8, 9, 10 mendapatkan skor 5 yang

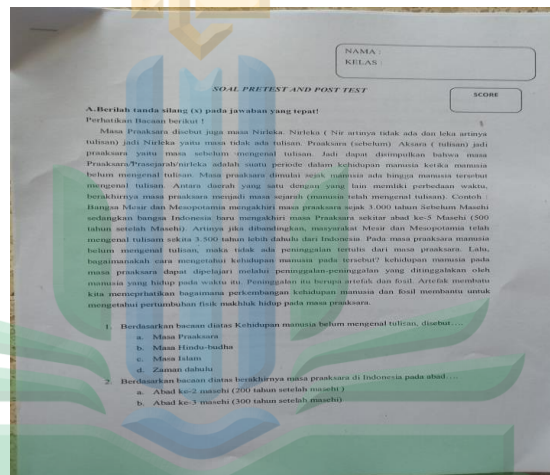
artinya sangat baik atau soal layak digunakan, sedangkan 4 da 6 mendapat skor 4 yang artinya baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa soal yang diajukan ke guru hasil validasi dikatakan layak digunakan.

c) Lembar soal peserta didik

1. Tampilan lembar soal ke 1

Berikut ini tampilan lembar soal ke 1 dibawah ini

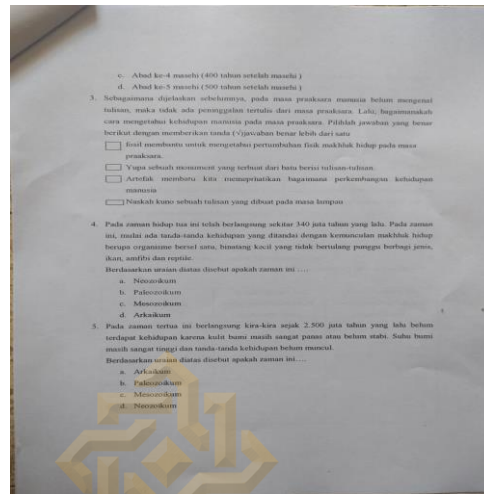


Gambar 3.2.lembar ke 1 soal peserta didik

Gambar diatas berisi tentang pengisian nama dan petunjuk pengerjaan dan bacaan soal1 dan 2.

2. Tampilan lembar soal ke 2

Berikut ini tampilan lembar soal ke 2 dibawah ini:



Gambar 3.3 lembar ke 2 soal peserta didik

Gambar diatas berisi tentang soal nomor 3 sampai soal nomor 5

3. Tampilan lembar soal ke 3

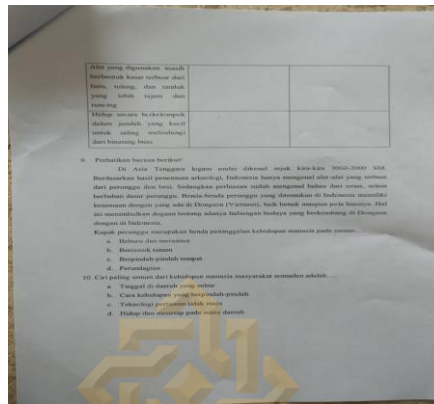
Berikut ini tampilan lembar soal ke 3 dibawah ini:



Gambar 3.4 lembar soal ke 3 peserta didik

Gambar diatas merupakan tampilan lembar soal yang berisi soal 6,7, dan 8.

4. Tampilan lembar soal ke 4



Gambar 3.5 lembar soal ke 4 peserta didik

Gambar diatas merupakan tampilan lembar soal yang berisi soal 9 dan 10.

5. Teknik Analisi Data

Teknik analisis data dalam pengembangan bahan ajar berbasis website menggunakan ini terdiri dari hasil angket validasi ahli dan analisis data hasilKemudia dikelola sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Dengan penjelasan sebagai berikut :

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli

Tingkat kevalidan produk bahan ajar berupa Web diukur dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Data yang diperoleh untuk menganalisis tingkat kevalidan dari lembar validasi yang diberikan peneliti untuk diisi para ahli. Adapun teknik perhitungan presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V :Skor yang dicari

TSe :Jumlah skor validasi dari validator ahli

TSh :Jumlah skor maksimal

Penentuan kriteria kelayakan bahan ajar berbasis web berdasarkan skala likert, dengan kriteria sebagai berikut :

Table 3.7

Kriteria penilaian validasi produk oleh pakar

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
80% - 100%	Sangat valid
60% - 79%	Valid
40% - 59%	Kurang valid
20% - 39%	Tidak valid
0% - 19%	Sangat tidak valid

Bahan ajar berbasis web dapat di ujiakan kepada peserta didik jika sudah memenuhi kriteria valid.

b. Analisis lembar observasi nilai kepraktisan

Analisis lembar observasi nilai kepraktisan pada abahan ajar berbasis Website dihitung dari analisis data berupa angket. Untuk menilia kepraktisan bahan ajar berbasis Website. Berikut ini rumus untuk mengetahui nilai kepraktisan bahan ajar berbasis Website.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V :Skor yang dicari

TSe :Jumlah skor validasi dari validator ahli

TSh :Jumlah skor maksimal

Penentuan kriteria kelayakan bahan ajar berbasis web berdasarkan skala likert, dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.8
Kriteria kepraktisan

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
80% - 100%	Sangat praktis
60% - 79%	Praktis
40% - 59%	Kurang praktis
20% - 39%	Tidak praktis
0% - 19%	Sangat tidak praktis

c. Analisi Efektivitas

Efektivitas ini untuk menguji efektif produk bahan ajar berbasis Website. Dengan menggunakan rumus N-Gain, berikut ini rumus N-Gain untuk mengetahui efektivitas produk sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan :

Skor ideal : adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh

Hasil efektivitas dapat ditafsirkan dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.9
Kriteria Efektivitas
Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

Kriteria Validitas	Tafsiran Efektivitas
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber : Hake,R.R,1999

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab empat ini berisi paparan tentang deskripsi tahapan dan pengembangan, analisis data, dan revisi produk yang telah dikembangkan. Deskripsi tahapan pengembangan membahas mengenai tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan oleh peneliti dalam mengembangkan produk. Analisis data membahas mengenai hasil validasi dari para ahli dan uji lapangan yang melibatkan peserta didik sebagai subjek pengguna produk yang telah dikembangkan, serta tingkat nilai kepraktisan dan efektivitas produk pengembangan terhadap produk. Revisi produk membahas mengenai perbaikan produk yang telah dilakukan oleh para ahli untuk menghasilkan produk bahan ajar berbasis website yang layak.

A. Penyajian Data

Dalam pengembangan produk berupa bahan ajar berbasis website ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahap penelitian yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), tahap evaluasi (*Evaluation*). Langkah-langkah dalam penelitian dijelaskan dalam uraian berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kinerja

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara dengan guru IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir untuk menggali informasi mengenai

permasalahan apa yang terjadi di sekolah terkait dengan bahan ajar yang digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 22 November 2023 kepada guru IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir yang bernama Bapak Eko Suahyono, S.Pd. diperoleh informasi bahwasannya terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas yaitu:

1) Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran pada materi IPS yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan buku cetak, dan latihan soal selama pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan pasif ketika pembelajaran berlangsung. Alasan guru tidak menggunakan karena keterbatasan keterampilan yang mereka miliki untuk mengembangkan bahan ajar.

2) Bahan ajar yang digunakan peserta didik adalah bahan ajar cetak yaitu buku paket dan LKS yang disediakan oleh pihak sekolah dan itu pun bukunya pada materi IPS Sejarah Kehidupan manusia pada masa praaksara masih kurang lengkap.

b. Analisa Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan adalah tahap dimana peneliti menentukan bahan ajar yang diperlukan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik SMPN 01 Kunir kelas VII yang terdiri dari 33 peserta didik. Hasil

yang diperoleh bahwa sanya masih banyak peserta didik yang kurang semangat dalam proses pembelajaran IPS terlebih lagi pada materi Sejarah. Mereka beranggapan bahwa buku yang tebal dan dipenuhi dengan tulisan-tulisan yang membingungkan menjadi salah satu alasan mereka untuk tidak membaca buku, khususnya buku IPS. Peserta didik lebih senang mengikuti pembelajaran yang menggunakan Audio Visual.

Dari permasalahan diatas peneliti menemukan bahan ajar yang sesuai untuk dikembangkan yaitu bahan ajar berbasis website IPS yang memuat Audio Visual dan agar peserta didik melek teknologi.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Perancangan Desain Produk Pada tahap ini berisi kegiatan yang membuat sebuah rancangan produk bahan ajar yang akan dikembangkan. Ada beberapa rancangan yang dilakukan pada tahap ini, diantaranya menyusun materi, pemilihan media, pemilihan format dan perancangan awal sebagai berikut:

a. Penyusunan Materi

Penyusunan materi pada bahan ajar berbasis Website ini, peneliti menganalisis CP (capaian pembelajaran) yang terdapat pada kurikulum merdeka dan materi yang digunakan yaitu Tema 02. Keberagaman Lingkungan Sekitar Materi Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara meliputi Pengertian Manusia Pada Masa Praaksara, Periodisasi atau pembabakan zaman Masa Praaksara baik Geologis,

Arkeologi, dan berdasarkan kehidupan, Nilai-nilai Budaya Pada Masa Praaksara di Indonesia, Nenek Moyang Bangsa Indonesia.

Dalam menyusun materi juga menentukan materi kehidupan manusia pada masa praaksara berdasarkan tujuan sesuai dengan CP.

b. Pemilihan Aplikasi pendukung pembuatan bahan ajar berbasis Website

Dalam penyusunan bahan ajar berbasis Website pada mata pelajaran IPS peneliti membutuhkan beberapa aplikasi pendukung dalam pembuatan produk. Adapun aplikasi yang digunakan:

1) Google Site

Peneliti menggunakan Google Site untuk membuat Web pada produk bahan ajar berbasis Website. Adapun salah satu tampilan dapat dilihat pada gambar berikut.



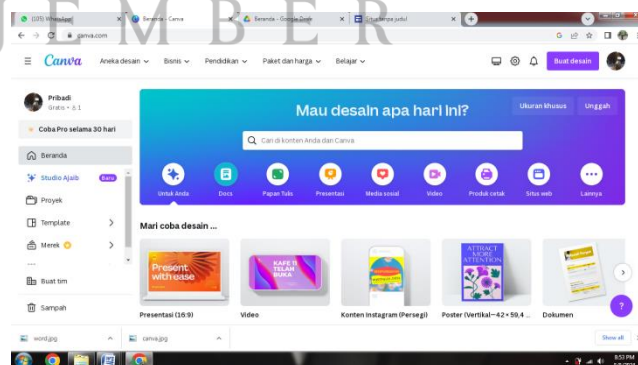
Gambar 4.1 Google Site

Pada gambar 4.1 Pemilihan aplikasi yang dipilih peneliti untuk membuat bahan ajar Website yaitu menggunakan google site pada materi kehidupan manusia pada masa praaksara. Website yang dibuat ini sebagai bahan ajar guru atau media pembelajaran.perangkat yang digunakan dalam membuat Website

ini yaitu perangkat bawaan dari Google yaitu Google Site. Website ini juga bisa dihubungkan dengan fitur-fitur google lainnya seperti Google Form, Google Doc dan link-link lainnya yang ada di dalam Google. Alasan peneliti memilih googel site sebagai media dalam pembuatan bahan ajar berbasis Website ada beberapa alasan sebagai berikut, 1) mudah diakses kapan pun dan dimanapun selama perangkat terhubung internet, 2) terintegrasi dengan perangkat google lainnya, seperti: *google drive*, *googel document*, *googel from* dan lain sebagainya, jadi kita dapat dengan mudah berbagi video dan foto, 3) gambar dan video juga dapat ditautkan pada google site, 4) mudah dibuat bahkan pemula sekalipun. Google site dapat dengan mudah dibuat diakun google pengguna.

2) Canva

Peneliti menggunakan canva untuk membuat design sampul, video pembelajaran, serta peta konsep pada produk bahan ajar berbasis Website. Adapun salah satu tampilan dapat dilihat pada gambar berikut



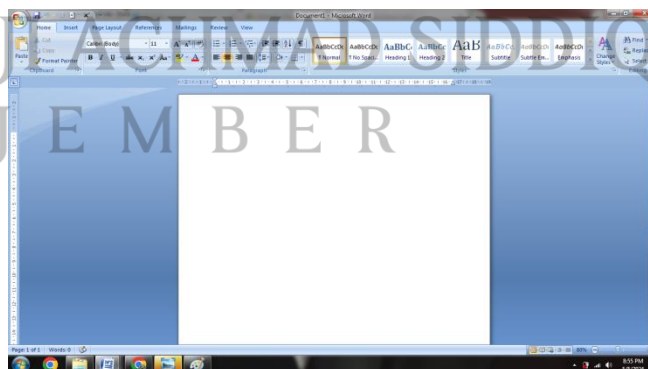
Gambar 4.2 Canva

Pada gambar 4.2 peneliti menggunakan canva untuk membuat design sampul maupun design ini bahan ajar Website, Peta Konsep dan video pembelajaran, agar lebih menarik untuk dilihat. alasan memilih canva sebagai media pembuatan bahan ajar berbasis Website sebagai berikut, 1) tersedia desain yang beragam, 2) canva menyediakan berbagai macam template yang dapat dimanfaatkan sesuai dengan keinginan, sehingga memudahkan pengguna, terdapat fitur seerti uploud foto, video, audio, dan masih banyak lagi fitur-fitur yang menarik , 3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran, 4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai.

3) *Microsoft Office Word*

Peneliti menggunakan *Microsoft Office Word* untuk mengatur format pada produk bahan ajar berbasis Website. Adapun

salah satu tampilan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.3 *Microsoft office Word*

Pada gambar 4.3 menunjukkan tampilan Microsoft Office Word yang digunakan untuk penyusunan teks yang ada pada bahan ajar berbasis Website. Microsoft Word adalah suatu program aplikasi yang berfungsi untuk mengolah kata dengan meliputi membuat, menyunting, hingga membuat suatu format dokumen. Alasan memilih Microsoft office word sebagai media pembuatan bahan ajar berbasis Website sebagai berikut, 1) mudah dijangkau dan kemudahan dalam penggunaannya, 2) bisa memeriksa penulisan dahulu dan mengoreksi sebelum dicetak, 3) memudahkan untuk membuka berbagai jenis dokumen, 4) dapat mempermudah proses pengeditan dokumen dan dapat dipakai untuk menyusun berbagai dokumen secara fleksibel.

c. Pemilihan Format

Pemilihan Format yang digunakan dalam perancangan bahan ajar Website ini yaitu dibuat semenarik mungkin dan dilengkapi full colour. Tidak hanya perangkat hardware yang digunakan dalam pembuatan website ini, namun juga didukung oleh perangkat software seperti Canva dan Microsoft Office Word. Canva adalah alat desain grafis yang populer dan serbaguna yang dapat digunakan untuk membuat berbagai materi pembelajaran termasuk presentasi, infografis, dan desain visual lainnya.⁶³ Microsoft Office Word

⁶³ Riyantika Saraswati, pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran teks biografi kelas XSMA N 5 Surakarta, jurnal uns, program studi pendidikan guru profesi.

digunakan untuk mengatur format huruf Time New Roman, Ukuran 12 pt dan lain-lain agar bahan ajar berbasis website ini tertata rapi.

d. Rancangan Awal Bahan Ajar Berbasis Website

Adapun rancangan awal bahan ajar berbasis Website adalah sebagai berikut:

1) Tampilan Judul/Cover Bahan Ajar Website

Tampilan cover pada pengembangan bahan ajar berbasis Website di sajikan pada gambar dibawah sebagai berikut:



Gambar 4.4
Rancangan Judul/ Cover Bahan Ajar Website

Pada gambar 4.4 menunjukkan rancangan awal pembuatan bahan ajar Website yang berupa tampilan sampul depan. Sampul depan terdiri atas judul materi, gambar, kelas, dan juga tombol-tombol atau icon untuk masuk ke menu bahan ajar berbasis Website.

2) Tampilan Petunjuk Penggunaan

Tampilan petunjuk penggunaan pada pengembangan bahan ajar berbasis Website di sajikan pada gambar dibawah sebagai berikut:



Gambar 4.5
Rancangan Petunjuk Penggunaan

Pada tampilan Gambar 4.5 berupa tampilan petunjuk penggunaan berupa tombol-tombol atau icon pada produk bahan ajar Website untuk memudahkan peserta didik menggunakan bahan ajar Website.

3) Tampilan Tema dan Tujuan

Tampilan tema dan CP serta tujuan pembelajaran pada pengembangan bahan ajar berbasis Website di sajikan pada gambar dibawah sebagai berikut:



Gambar 4.6
Rancangan Tema dan Tujuan

Pada tampilan gambar 4.6 menunjukkan tampilan tema, CP (capaian pembelajaran), dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. pada gambar 4.6 peneliti menggunakan Tema Keberagaman Lingkungan Sekitar dan CP (capaian pembelajaran) Fases D atau KI dan Kd yang telah disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Tujuan pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk mengetahui ketercapaian kemampuan peserta didik terhadap Tema dan CP dengan melalui pengerjaan pada latihan-latihan soal di bahan ajar Website maupun latihan soal lainnya. Tampilan desain yang terdapat pada gambar di atas di desain menggunakan Canva.

4) Tampilan Peta Konsep

Tampilan peta konsep pada pengembangan bahan ajar berbasis Website di sajikan pada gambar dibawah sebagai berikut:



Gambar 4.7
Rancangan Peta Konsep

Pada tampilan gambar 4.7 menunjukkan tampilan peta konsep yang terdapat dalam bahan ajar Website pada Tema Keberagaman Lingkungan Sekitar materi Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara yang terdiri dari beberapa sub antara lain: Mengenal Manusia Pada Masa Praaksara, Perodesasi atau Pembabakan Zaman berdasarkan Geologis, Arkeologi, dan Berdasarkan Perkembangan Kehidupan, Nilai-nilai Budaya Pada Masa Praaksara di Indonesia, Nenek Moyang Bangsa Indonesia. Selain itu desain peta konsep yang dibuat menggunakan Canva.

5) Tampilan Materi Pembelajaran

Tampilan materi pembelajaran pada pengembangan bahan ajar berbasis Website di sajikan pada gambar dibawah sebagai berikut:



Gambar 4.8
Rancangan Materi Pembelajaran

Pada tampilan gambar 4.8 menunjukkan isi materi yang akan disampaikan oleh peneliti yaitu tema Keberagaman Lingkungan Sekitar materi Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara, dan terdapat icon sub materi yang akan disampaikan terdiri dari 4 dan 1 sub materi yang didalam terdapat sub lagi yakni 3 jadi total pokok materi yang akan dibahas 7 sub materi yang masing-masing akan disampaikan oleh peneliti kepada peserta didik sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun dalam beberapa kali pertemuan.

6) Tampilan Video Pembelajaran

Tampilan video pembelajaran pada pengembangan bahan ajar berbasis Website di sajikan pada gambar dibawah sebagai berikut:



Gambar 4.9
Rancangan Video Pembelajaran

Pada tampilan gambar 4.9 menunjukkan tampilan berupa video pembelajaran pada materi Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara yang terdiri dari beberapa 7 sub pokok pembahasan. Dalam membuat video pembelajaran tersebut peneliti menggunakan aplikasi Canva guna mendesain dan membuat video pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik mudah memahami dan termotivasi untuk belajar baik belajar kelompok maupun mandiri.

7) Tampilan Evaluasi/ Latihan Soal

Tampilan evaluasi/latihan soal pada pengembangan bahan ajar berbasis Website di sajikan pada gambar dibawah sebagai berikut:



Gambar 4.10
Rancangan Evaluasi (latihan soal)

Pada gambar 4.10 menunjukkan tampilan berupa latihan soal yang terdiri dari berbagai macam soal ada yang berupa soal pilihan ganda menggunakan google form, ada soal teka-teki silang dan lain sebagainya menggunakan Word Well, dan juga lagi menggunakan Quizziz.

8) Tampilan Daftar Pustaka

Tampilan daftar pustaka pada pengembangan bahan ajar berbasis Website di sajikan pada gambar dibawah sebagai berikut:



Gambar 4.11
Rancangan Daftar Pustaka

Pada tampilan gambar 4.11 menunjukkan tampilan berupa sumber kutipan pada produk bahan ajar berbasis Website ini. Sumber kutipan terdapat dua buku yakni buku paket kurikulum 2013 dan buku paket kurikulum merdeka.

9) Tampilan Profil Pengembang

Tampilan profil pengembang pada pengembangan bahan ajar berbasis Website di sajikan pada gambar dibawah sebagai berikut:



Gambar 4.12
Rancangan Profil Pengembang

Pada tampilan gambar 4.12 menunjukkan tampilan profil pengembang atau profil penulis pada produk bahan ajar berbasis Website. Dalam membuat profil penulis peneliti menggunakan aplikasi Canva.

3. Tahap III: *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan nemtuk produk yang dikembangkan setelah melakukan revisi berdasarkan masukan. Dalam penyajian data peneliti memaparkan tentang hasil

penilaian dari para ahli/validator dan uji kelompok kecil maupun kelompok besar, sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Pada tahap ini validasi berisi tentang sajian data penilaian dari ahli media/desain, ahli bahasa, dan ahli materi yang berfungsi sebagai validator terhadap produk yang dikembangkan yaitu bahan ajar berbasis Website.

1) Validasi Ahli Media/Desain

Data validasi ahli media/desain dapat diperoleh dari hasil pengisian angket kepada validator ahli media/desain. Instrumen untuk melakukan validasi media/desain ini terdiri dari 2 aspek dan 15 pertanyaan. Data hasil validasi ahli media disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1
Penyajian Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Pertanyaan	Skor	Kategori
Rekayasa Perangkat Lunak	1. Media yang dikembangkan efektif dan efisien (website merespon dengan baik)	5	Sangat baik
	2. Reliable (website tidak mudah hang)	5	Sangat baik
	3. Maintanable (kemudahan dalam perawatan website)	5	Sangat baik
	4. Usabilitas (website sederhana dan mudah dioperasikan)	5	Sangat baik
	5. Kompabilitas (website dapat diakses dari berbagai software dan perangkat)	5	Sangat baik
	6. Website bisa diakses tanpa meng-install perangkat khusus)	5	Sangat baik
Komunikasi	7. Komunikatif (website sesuai dan sejalan dengan keinginan sasaran)	5	Sangat baik

Visual	8. Website yang dikembangkan kreatif dan inovatif (luwes, baru, menarik)	4	Baik
	9. Website yang dikembangkan sederhana dan memikat (dapat memotivasi peserta didik)	4	Baik
	10. Layout website menarik.	4	Baik
	11. Typhography dalam website menarik dan dapat dipahami	4	Baik
	12. Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik	5	Sangat baik
	13. Ikon dan website jelas	5	Sangat baik
	14. Website dilengkapi dengan animasi (video) yang relevan dalam menjelaskan materi	5	Sangat baik
	15. Navigasi dalam website mudah dipahami	4	Baik
	Skor Total		70
Skor Maksimal		75	
Skor Presentase		93%	

Berdasarkan tabel di atas adalah penyajian hasil validasi ahli media/desain yang diperoleh hasil dari uji validasi ahli media/desain dengan skor total berjumlah 70 sedangkan skor maksimal berjumlah

75. Dengan skor presentase yang diperoleh adalah 93%, menunjukkan kriteria "sangat valid" atau dapat digunakan tanpa revisi, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai saran dari ahli media.

2) Validasi ahli bahasa

Data validasi ahli bahasa dapat diperoleh dari hasil pengisian angket kepada validator ahli materi. Instrument untuk melakukan validasi bahasa ini terdiri dari 1 aspek dan 6 pertanyaan. Data hasil validasi ahli bahasa disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Penyajian Hasil Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Pertanyaan	Skor	Kategori
Aspek Kelayakan Bahasa	1. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia (baik, benar, dan tepat)	4	Baik
	2. Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	Baik
	3. Tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.	4	Baik
	4. Ketepatan penggunaan ejaan	4	Baik
	5. Ketepatan istilah	4	Baik
	Struktur susunan sudah tepat	4	Baik
Skor Total			24
Skor Maksimal			30
Skor Presentase			80%

Berdasarkan table diatas adalah penyajian hasil validasi ahli Bahasa yang diperoleh hasil dari uji validasi ahli bahasa dengan skor total berjumlah 24 sedangkan skor maksimal berjumlah 30.

Dengan jumlah skor presentase yang diperoleh berjumlah 80%, menunjukkan kriteria “sangat valid” atau dapat digunakan tanpa revisi, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai saran dari ahli bahasa.

Komentar dan saran yang diberikan oleh validator ahli bahasa terhadap pengembangan bahan ajar berbasis Website sebagai berikut:

3) Validasi ahli materi

Data validasi ahli materi dapat diperoleh dari hasil pengisian angket kepada validator ahli materi Instrument untuk melakukan validasi materi ini terdiri dari 2 aspek dan 15 pertanyaan. Data hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Penyajian Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Pertanyaan	Skor	Kategori
Aspek Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan Tema dan KI/KD atau CP	5	Sangat baik
	2. materi yang disajikan	5	Sangat baik
	3. Sistem penyajian materi	5	Sangat baik
	4. Kebenaran materi yang disajikan	4	Baik
	5. Keakuratan konsep	4	Baik
	6. Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	5	Sangat baik
	7. Kesesuaian materi dengan IPS	5	Baik
	8. Kemenarikan materi	5	Sangat baik
	9. Kesesuaian gambar dan video dengan materi yang disampaikan	5	Sangat baik
	10. Cakupan/kelengkapan materi	4	Baik
	11. Penggunaan bahasa mudah dipahami oleh siswa	5	Sangat baik
Aspek Penyajian Materi	12. Keluasan materi	5	Sangat baik
	13. Soal latihan pada akhir pembelajaran	5	Sangat baik
	14. Daftar pustaka	5	Sangat baik
	15. Menciptakan rasa ingin tahu	4	Baik
Skor Total		71	
Skor Maksimal		75	
Skor Presentase		94%	

Berdasarkan table diatas adalah penyajian hasil validasi ahli materi yang diperoleh hasil dari uji validasi ahli materi dengan skor total berjumlah 71 sedangkan skor maksimal berjumlah 75. Dengan jumlah skor presentase yang diperoleh adalah 94% , menunjukkan kriteria “sangat valid” atau dapat digunakan tanpa revisi, tetapi pada bagian tertentu perlu diubah atau direvisi sesuai saran dari ahli materi.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk selesai divaidasi dan sudah melalui tahap revisi maka selanjutnya masuk tahap implementasi. Pada tahap implementasi ini produk diimplementasikan kepada peserta didik untuk mengetahui nilai kepraktisan bahan ajar website dan diimplementasikan kepada peserta didik dengan dua tahap yaitu uji skala kecil dan uji coba sekala besar

a. Lembar observasi kepraktisan bahan ajar berbasis Website

Pengumpulan data observasi nilai kepraktisan pada bahan ajar berbasis Website dilakukan berdasarkan hasil pengamatan langsung dengan menggunakan angket lembar observasi kepraktisan yang dilakukan untuk memperoleh informasi tentang implementasi Bahan ajar berbasis Website untuk mengetahui nilai kepraktisan bahan ajar Website dan respon peserta didik saat menggunakan bahan ajar berbasis Website.

Validasi lembar nilai kepraktisan oleh guru perlu dilakukan karena guru yang lebih banyak mengetahui karakter peserat didik dan seberapa sesuai media ini jika diterapkan. Data validasi yang diperoleh

dari hasil pengisian angket lembar observasi kepraktisan. Instrument ini terdiri 4 aspek dan 10 pertanyaan. Data hasil validasi disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Penyajian Hasil Lembar Observasi Kepraktisan oleh Guru IPS

Aspek	Pertanyaan	Skor	Kategori
Efektif	1. Bahan ajar berbasis Website ini dapat. digunakan untuk menjelaskan materi	5	Sangat baik
	2. Kuis yang digunakan membantu dalam proses evaluasi	4	Baik
Interaktif	3. Semua tombol dari bahan ajar berbasis website dapat digunakan dengan baik	5	Sangat baik
	4. Pembelajaran menjadi menarik	4	Baik
	5. Huruf yang ditampilkan mudah dibaca dan selalu menghadap ke layar	5	Sangat baik
	6. Meningkatkan motivasi belajar siswa	4	Baik
Efisien	7. Media pembelajaran bahan ajar berbasis Website mudah untuk digunakan di mana saja	5	Sangat baik
	8. Media pembelajaran mudah dibawah	5	Sangat baik
Kreatif	9. Penyajian soal dalam bentuk kuis menarik peserta didik untuk menyelesaikannya	5	Sangat baik
	10. Media pembelajaran bahan ajar berbasis Website dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	5	Sangat baik
Skor Total		47	
Skor Maksimal		50	
Skor Presentase		94%	

Berdasarkan tabel 4.4 adalah penyajian hasil nilai lembar observasi kepraktisan yang diperoleh dengan skor total berjumlah 47 sedangkan skor maksimal berjumlah 50. Dengan skor presentase yang diperoleh adalah 94%, menunjukkan kriteria “sangat praktis” untuk digunakan.

Dari hasil angket tabel diatas yang mendapat Skor presentase 94% menunjukkan kriteria “sangat praktis” melalui pengamatan langsung saat pengimplementasian bahan ajar berbasis Website dapat disimpulkan. Yang mana bahan ajar berbasis Website ini termasuk media bahan ajar yang audio visual karena di dalam bahan ajar berbasis Website ini terdapat gambar, video pembelajaran dan evaluasi. Yang mana selama mengajar dengan mengimplementasikan bahan ajar tersebut yaitu mengkombinasikan berbasis audio visual untuk mentrasformasikan pengetahuan kepada peserta didik, didapatkan hasil dari pengamatan para peserta didik saat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis Website yang didalamnya dikombinasikan gambar dan video pembelajaran mereka sangat antusias, muncul minat, gairah dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Terdapat perbedaan dari respon siswa ketikan hanya menggunakan bahan ajar berbasis cetak yaitu LKS dan Buku paket yang mana mereka terkesan tidak bersemangat, jenuh bosan, dan sibuk sendiri dan apalagi metode pembelajaran masih secara konvensional dengan menggunakan metode ceramah sehingga

pembelajaran menjadi monoton. Berbeda dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yaitu bahan ajar berbasis Website yang hasilnya menjadi optimal sereta efektif. Maka penggunaan bahan ajar berbasis Website yang di dalamnya terdapat gambar dan video pembelajaran efektif digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang dapat meningkat antusiasme belajar peserta didik sehingga dapat mewujudkan tercapainya suatu pembelajaran yang berkualitas dan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang.

b. Efektivitas uji coba produk

1) Uji coba kelompok kecil

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji kelompok kecil yang melibatkan 10 siswa sebagai responden. Uji coba pada kelompok kecil dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan, sehingga produk yang dikembangkan dapat diterapkan pada uji coba dengan kelompok yang lebih luas. Uji

coba kelompok kecil ini dilakukan setelah peneliti melakukan revisi melalui masukan dari para ahli, peneliti melaksanakan uji coba kelompok kecil 9 Januari 2024. Uji coba produk ini dilakukan oleh siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Kunir

Tabel 4.5
Penyajian Data Hasil Pretest-Postest Skala Kecil

No	Nama	Pretest	Postets
1	Sepiana	30	80
2	Safira May Chika P	52	82
3	Nabila Zaskia M	34	86

4	Oktafani Nur Rohma	48	86
5	Ika Novita Varahmita	40	90
6	Sherliana Saida Zahra	38	92
7	Ida Royani	34	90
8	Diana Putri Kristiani Dewi	50	88
9	Vintahul Azizah Khoiro	40	90
10	Dinara Sevina	34	85

2) Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji kelompok kecil yang 33 melibatkan siswa sebagai responden. Uji coba pada kelompok kecil dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

Uji coba kelompok besar ini dilakukan setelah peneliti melakukan revisi melalui masukan dari para ahli, peneliti melaksanakan uji coba kelompok kecil 13 Januari 2024. Uji coba produk ini dilakukan oleh siswa kelas VII H SMP Negeri 1 Kunir.

Table 4.6
Penyajian Data Hasil Pretest
Dan Posttest Skala Besar

NO	Nama	Pretest	Posttest
1	Andari Anggun Pratiwi	30	86
2	Berlian Ivani Putri N.	44	92
3	Diana Putri Kristiana Dewi	42	92
4	Dimas Saputra	30	82
5	Dinara Sevina	34	90
6	Fara Diva Lestari	50	92
7	Hanif Adika Putra Pratama	40	85

8	Ida Royani	42	80
9	Ika Novita Varahmita	40	82
10	Jafin Izzan Zabran	32	84
11	Maulana Iskhaq	34	96
12	Miki Junio' Arta	40	98
13	Mohamad Rakan	30	84
14	Muchammad Noval Rizki Dwi F.	40	90
15	Muhammad Bahrul Vidiyanto P.	36	94
16	Muhammad Dedi Aditiya	40	82
17	Muhammad Fahri Akbar	33	84
18	Muhammad Gilang Adhi P.	30	80
19	Nabil Zaskia Magfiroh	44	92
20	Oktafani Nur Rohma	40	92
21	Rafa Ardiansyah Putra	26	80
22	Rahmad Sholehudin	40	90
23	Revan Putra	20	86
24	Riskia Ferdiansyah	46	90
25	Safira May Chika Putri P.	52	90
26	Sepiana	40	88
27	Sherilana Saida Zahra	32	90
28	Syifa Septiana Khoirunnisa	40	92
29	Vintahul Azizal Khoir	30	82
30	Yasmin Zivana Rahma Vinsya	40	92
31	Yolan Vananta	34	88
32	Zahra Sakina Purbasari	40	90
33	Zain Kasim Wijianto	30	92

B. Analisis Data

Analisis data berisi tentang hasil penilaian dari para ahli, nilai lembar observasi kepraktisan, dan nilai keefektivan penggunaan bahan ajar oleh peserta didik.

1. Hasil Validasi Ahli

Pada tahap ini berisi tentang analisis data para ahli yang berfungsi sebagai validator terhadap pengembangan produk diantaranya yaitu, ahli media/desain, ahli bahasa, ahli materi. Berikut adalah pemaparannya:

a. Hasil Validasi Ahli Media/Desain

Validator ahli media/desain dilakukan oleh Bapak dosen Adi Sulistiono, S.Kom., M.T selaku dosen TIPD (Teknologi Informasi dan Pangkalan Data) di UIN KHAS Jember. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Data kuantitatif berasal dari instrument validasi yang di isi oleh validator yang mencakup Aspek Rekayasa perangkat lunak dan Aspek Komunikasi visual, sedangkan penilaian kualitatif berupa nilai tambahan kesan positif dan kesan negative serta saran dari validator. Berikut ini penyajian hasil data kuantitatif oleh ahli media/desain:

Tabel 4.7
Data hasil validasi ahli Media/desain

NO	Aspek	Indikator	TSe
1.	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	1, 2, 3, 4, 5, 6	30
2.	Komunikasi Visual	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 25	40
Jumlah skor yang diperoleh			70
Jumlah Skor maksimal			75
Skor Presentase			93%
Tingkat validasi			Sangat valid

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V :Skor yang dicari

TSe :Jumlah skor validasi dari validator ahli

TSh :Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan presentase tingkat kevalidan bahan ajar berbasis Webiste sebagai berikut:

$$\begin{aligned} V &= \frac{70}{75} \times 100\% \\ &= 0,933333333 \times 100\% \\ &= 93\% \end{aligned}$$

Tabel 4.8
Kriteria Validasi Produk

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
80% - 100%	Sangat valid
60% - 79%	Valid
40% - 59%	Kurang valid
20% - 39%	Tidak valid
0% - 19%	Sangat tidak valid

Berdasarkan hasil penilaian validasi dari ahli media/desain, produk bahan ajar berbasis Website memperoleh hasil 93%. Apabila dilihat pada tabel 4.8 kriteria validitas produk, maka dapat dikategorikan dengan “sangat valid” dan layak di uji cobakan dengan revisi sesuai dengan sara dari validator, dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk diuji cobakan tanpa revisi.

Sedangkan data kualitatif berupa komentar dan saran secara tertulis dari validator media/desain, disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Catatan komentar dan saran ahli media

No	Komentar dan saran
1.	Website sudah sangat bagus dan interaktif. Tetapi url Website sangat panjang, disarankan menggunakan Short url untuk memperpendek url Website. Pada beberapa halaman terdapat beberapa kata yang salah ketik, mungkin bisa diperbaiki. Untuk bagian yang lain sudah sangat bagus.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator ahli media/desain dilakukan oleh Bapak dosen Dr. Hartono, M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia di UIN KHAS Jember. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Data kuantitatif berasal dari instrument validasi yang diisi oleh validator yang mencakup Aspek kelayakan bahasa, sedangkan penilaian kualitatif berupa nilai tambahan kesan positif dan kesan negative serta saran dari validator. Berikut ini penyajian hasil data kuantitatif oleh ahli bahasa:

Tabel 4.10
Data hasil validasi ahli Media/desain

NO	Aspek	Indikator	TSe
1.	Aspek Kelayakan Bahasa	1, 2, 3, 4, 5, 6	24
Jumlah skor yang diperoleh			24
Jumlah Skor maksimal			30
Skor Presentase			80%
Tingkat validasi			Sangat valid

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V :Skor yang dicari

TSe :Jumlah skor validasi dari validator ahli

TSh :Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan presentase tingkat kevalidan bahan ajar berbasis Website sebagai berikut:

$$\begin{aligned} V &= \frac{24 \times 100\%}{30} \\ &= 0,8 \times 100\% \\ &= 80\% \end{aligned}$$

Tabel 4.11
Kriteria validasi produk

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
80% - 100%	Sangat valid
60% - 79%	Valid
40% - 59%	Kurang valid
20% - 39%	Tidak valid
0% - 19%	Sangat tidak valid

Berdasarkan hasil penilaian validasi dari ahli bahasa, produk bahan ajar berbasis Website memperoleh hasil 80%. Apabila dilihat pada tabel 4.11 kriteria validitas produk maka dapat dikategorikan dengan “sangat valid” dan layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai sara dari validator, dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

Sedangkan data kualitatif berupa komentar dan saran secara tertulis dari validator media/desain, disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12
Catatan komentar dan saran ahli bahasa

No	Komentar dan saran
1.	Terlalu banyak kata tombol jadi dihilangkan kata tombolnya dihalaman petunjuk penggunaan

c. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator ahli media/desain dilakukan oleh Bapak Eko Sucahyono,S,Pd. Selaku Guru IPS. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Data kuantitatif berasal dari instrument validasi yang di isi oleh validator yang mencakup Aspek kelayakan isi dan Aspek penyajian materi, sedangkan penilaian kualitatif berupa nilai tambahan kesan positif dan kesan negative serta saran dari validator. Berikut ini penyajian hasil data kuantitatif oleh ahli media/desain:

Tabel 4.13
Data hasil validasi ahli Materi

NO	Aspek	Indikator	TSe
1.	Aspek Kelayakan Isi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	52
2.	Aspek Penyajian Materi	12, 13, 14, 15	19
	Jumlah skor yang diperoleh		71
	Jumlah Skor maksimal		75
	Skor Presentase		94%
	Tingkat validasi		Sangat valid

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V :Skor yang dicari

TSe :Jumlah skor validasi dari validator ahli

TSh :Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan presentase tingkat kevalidan bahan ajar berbasis Website sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{71}{75} \times 100\% \\
 &= 0,946666667 \times 100\% \\
 &= 94\%
 \end{aligned}$$

Tabel 4.14
Kriteria validasi produk

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
80% - 100%	Sangat valid
60% - 79%	Valid
40% - 59%	Kurang valid
20% - 39%	Tidak valid
0% - 19%	Sangat tidak valid

Berdasarkan hasil penilaian validasi dari ahli materi, produk bahan ajar berbasis Website memperoleh hasil 94%. Apabila dilihat pada tabel 4.14 kriteria validitas produk maka dapat dikategorikan

dengan “sangat valid” dan layak di uji cobakan dengan revisi sesuai sara dari validator, dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

Sedangkan data kualitatif berupa komentar dan saran secara tertulis dari validator media/desain, disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 4.15
Catatan komentar dan saran ahli materi

No	Komentar dan saran
1.	Perlu dikembangkan materi yang lebih, sehingga bisa menambah semangat murid dalam menerima materi yang disajikan

2. Hasil Observasi Nilai Kepraktisan

Validasi guru dilakukan oleh guru IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir. Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari instrumen validasi yang diisi oleh validator yang mencakup aspek efektif, interaktif, efisien, dan kreatif, sedangkan penilaian kualitatif berupa nilai tambahan kesan positif dan negatif serta saran dari validator. Berikut ini hasil validasi data kuantitatif.

Tabel 4.16

Data hasil validasi nilai kepraktisan

NO	Aspek	Indikator	TSe
1.	Aspek efektif	1, 2	9
2.	Aspek interaktif	3, 4, 5, 6	18
3.	Aspek efisien	7, 8	10
4.	Aspek kreatif	9, 10	10
Jumlah skor yang diperoleh			47
Jumlah Skor maksimal			50
Skor Presentase			94%
Tingkat validasi			Sangat valid

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Skor yang dicari

TSe : Jumlah skor validasi dari validator ahli

TSh : Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan lembar observasi nilai kepraktisan pada produk bahan ajar berbasis Website sebagai berikut:

$$V = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 0,94\%$$

$$= 94\%$$

Tabel 4.17
Kriteria kepraktisan

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
80% - 100%	Sangat praktis
60% - 79%	Praktis
40% - 59%	Kurang praktis
20% - 39%	Tidak praktis
0% - 19%	Sangat tidak praktis

Berdasarkan hasil penilaian observasi secara langsung untuk mengetahui nilai kepraktisan bahan ajar berbasis Website, produk bahan ajar berbasis Website memperoleh dengan hasil 94%. Apabila dilihat pada tabel 4.17 kriteria kepraktisan produk, maka dapat dikategorikan “sangat praktis”.

3. Efektivitas Uji Coba Produk

Tahapan ini berisi hasil analisis data uji coba produk bahan ajar berbasis Website pada kelompok kecil dan kelompok besar dengan menggunakan tes yang diberikan kepada peserta didik. Hasil dari tes yang dilakukan oleh siswa dijadikan sebagai tolak ukur efektivitas produk yang dikembangkan.

a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan nilai pretest dan posttest siswa kelas VII H dengan skala kecil di SMP Negeri 01 Kunir. Berikut ini perhitungan efektivitas dengan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

Tabel 4.18
Penyajian Data Nilai Hasil Pretest
dan Posttest Skala Kecil

PERHITUNGAN N-GAIN							
No	Nama	Pret test	Post tets	Post-Pre	Skor Ideal (100) – Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Presen
1	Sepiana	30	80	50	70	0.7142	71.42
2	Safira May Chika P	52	82	30	48	0.625	62.5
3	Nabila Zaskia M	34	86	52	66	0.7878	78.78
4	Oktafani Nur Rohma	48	86	38	52	0.7307	73.07
5	Ika Novita Varahmita	40	90	50	60	0.8333	83.33
6	Sherliana Saida Zahra	38	92	54	62	0.8709	87.09
7	Ida Royani	34	90	56	66	0.8484	84.84
8	Diana Putri Kristiani Dewi	50	88	38	50	0.76	76
9	Vintahul Azizah Khoiro	40	90	50	60	0.8333	83.33
10	Dinara Sevina	34	85	51	66	0.7727	77.27
Skor Presentase Efektivitas						0.7776	77.76

Berdasarkan pada tabel 4.18 diperoleh nilai presentase efektivitas peserta didik yaitu 77,76%, menunjukkan kriteria Tafsiran efektivitas N-Gain yaitu “Efektif”.

Hasil dari pretes dan posttest dianalisis berdasarkan nilai presentase dalam penggunaan bahan ajar Website, untuk mengukur tingkat efektivitas dan hasil belajar pada pembelajaran IPS menggunakan produk bahan ajar Website rumus N-Gain.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil analisis diatas yaitu penggunaan bahan ajar berbasis Website dapat menjadikan pembelajaran IPS materi Kehidupan Manusia Pada masa Praaksara menjadi efektif dan hasil belajar peserta didik menjadi tercapai seuai tujuan pembelajaran dan meningkat.

Tabel 4.19
Kriteria Efektivitas
Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain

Kriteria Validitas	Tafsiran Efektivitas
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

b. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan nilai pretest dan posttest siswa kelas VII H dengan skala besar di SMP Negeri 01 Kunir. Berikut ini perhitungan efektivitas menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

Tabel 4.20
Penyajian Data Hasil Uji Coba Pretest
dan Posttest Skala Besar

PERHITUNGAN N-GAIN SCORE							
NO	Nama	Pre Test	Post test	Post-Pre	Skor Ideal (100)-Pre	N-Gain Score	N-Gain Score Presen
1	Andari Anggun Pratiwi	30	86	56	70	0.8	80
2	Berlian Ivani Putri N.	44	92	48	56	0.8571	85.71
3	Diana Putri Kristiana Dewi	42	92	50	58	0.8620	86.20
4	Dimas Saputra	30	82	52	70	0.7428	74.28
5	Dinara Sevina	34	90	56	66	0.8484	84.84
6	Fara Diva Lestari	50	92	42	50	0.84	84

7	Hanif Adika Putra Pratama	40	85	45	60	0.75	75
8	Ida Royani	42	80	38	58	0.6551	65.51
9	Ika Novita Varahmita	40	82	42	60	0.7	70
10	Jafin Izzan Zabran	32	84	52	68	0.7647	76.47
11	Maulana Iskhaq	34	96	62	66	0.9393	93.93
12	Miki Junio'Arta	40	98	58	60	0.9666	96.66
13	Mohamad Rakan	30	84	54	70	0.7714	77.14
14	Muchammad Noval Rizki Dwi F.	40	90	50	60	0.8333	83.33
15	Muhammad Bahrul Vidiyanto P.	36	94	58	64	0.90625	90.625
16	Muhammad Dedi Aditiya	40	82	42	60	0.7	70
17	Muhammad Fahri Akbar	33	84	51	67	0.7611	76.11
18	Muhammad Gilang Adhi P.	30	80	50	70	0.7142	71.42
19	Nabil Zaskia Magfiroh	44	92	48	56	0.8571	85.71
20	Oktafani Nur Rohma	40	92	52	60	0.8666	86.66
21	Rafa Ardiansyah Putra	26	80	54	74	0.7297	72.97
22	Rahmad Sholehudin	40	90	50	60	0.8333	83.33
23	Revan Putra	20	86	66	80	0.825	82.5
24	Riskia Ferdiansyah	46	90	44	54	0.8148	81.48
25	Safira May Chika Putri P.	52	90	38	48	0.7916	79.16
26	Sepiana	40	88	48	60	0.8	80
27	Sherilana Saida Zahra	32	90	58	68	0.8529	85.29
28	Syifa Septiana Khoirunnisa	40	92	52	60	0.8666	86.66
29	Vintahul Azizal Khoir	30	82	52	70	0.7428	74.28
30	Yasmin Zivana Rahma Vinsya	40	92	52	60	0.8666	86.66
31	Yolan Vananta	34	88	54	66	0.8181	81.81
32	Zahra Sakina Purbasari	40	90	50	60	0.8333	83.33
33	Zain Kasim Wijianto	30	92	62	70	0.8857	88.57
Skor Presentanse efektivitas						0.8120	81.20

Berdasarkan pada tabel 4.20 diperoleh nilai presentase efektivitas peserta didik yaitu 81,20%, menunjukkan kriteria Tafsiran efektivitas N-Gain yaitu “Efektif”.

Hasil dari pretes dan posttest dianalisis berdasarkan nilai presentase dalam penggunaan bahan ajar Website, untuk mengukur tingkat efektivitas dan hasil belajar pada pembelajaran IPS menggunakan produk bahan ajar Website rumus N-Gain.

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa dari hasil analisis diatas yaitu penggunaan bahan ajar berbasis Website dapat menjadikan pembelajaran IPS materi Kehidupan Manusia Pada masa Praaksara menjadi efektif dan hasil belajar peserta didik menjadi tercapai sesuai capaian pembelajaran.

Tabel 4.21

**Kriteria Efektivitas
Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain**

Kriteria Validitas	Tafsiran Efektivitas
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

- **Terdapat Beberapa Faktor Penunjang dan Penghambat Peneliti Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Website sebagai berikut:**

1. Faktor Penunjang Keberhasilan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website sebagai berikut:

- a. Faktor Sarana dan Prasarana

Sarana dan Prasarana di sekolah SMPN 01 Kunir cukup memadai yang mana siswa dibolehkan membawahkan Smartphone dan juga disana terdapat Lab Komputer serta disana sinyal cukup kuat.

b. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan di SMPN 01 Kunir terjaga dan keadaan ruang kelas yang bersih, aman dan nyaman. Dan juga tersedia fasilitas yang dibutuhkan siswa baik itu Perpustakaan dan Lab. Namun guru kurang memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan dan kurangnya keterampilan untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik.

c. Faktor SDM

Faktor SDM yaitu peserta didik di SMP 01 Kunir siswanya sehat jasmani sehingga bisa mengikuti pembelajaran.

2. Faktor Penghambat Keberhasilan Bahan Ajar berbasis Website.

- a) Peserta didik terkendala kuota Internet
- b) Peserta didik kurang dalam menguasai teknologi

5. Evaluasi (Evaluation)

Setelah melalui tahap maka selanjutnya sampai pada tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap evaluasi. Tahap evaluasi disini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas bahan ajar berbasis Website IPS yang dikembangkan. Untuk mengukur tingkat keefektifan bahan ajar berbasis Website peneliti memberikan peserta didik pre-test dan

post-test yang diberikan kepada peserta didik berjumlah 10 butir soal yang berupa pilihan ganda.

Tabel 4.22
Data Hasil Nilai Pre-test dan Post-test peserta didik

NO	Nama	Pretest	Posttest
1	Andari Anggun Pratiwi	30	86
2	Berlian Ivani Putri N.	44	92
3	Diana Putri Kristiana Dewi	42	92
4	Dimas Saputra	30	82
5	Dinara Sevina	34	90
6	Fara Diva Lestari	50	92
7	Hanif Adika Putra Pratama	40	85
8	Ida Royani	42	80
9	Ika Novita Varahmita	40	82
10	Jafin Izzan Zabran	32	84
11	Maulana Iskhaq	34	96
12	Miki Junio'Arta	40	98
13	Mohamad Rakan	30	84
14	Muchammad Noval Rizki Dwi F.	40	90
15	Muhammad Bahrul Vidiyanto P.	36	94
16	Muhammad Dedi Aditiya	40	82
17	Muhammad Fahri Akbar	33	84
18	Muhammad Gilang Adhi P.	30	80
19	Nabil Zaskia Magfiroh	44	92
20	Oktafani Nur Rohma	40	92
21	Rafa Ardiansyah Putra	26	80
22	Rahmad Sholehudin	40	90
23	Revan Putra	20	86
24	Riskia Ferdiansyah	46	90
25	Safira May Chika Putri P.	52	90
26	Sepiana	40	88
27	Sherilana Saida Zahra	32	90

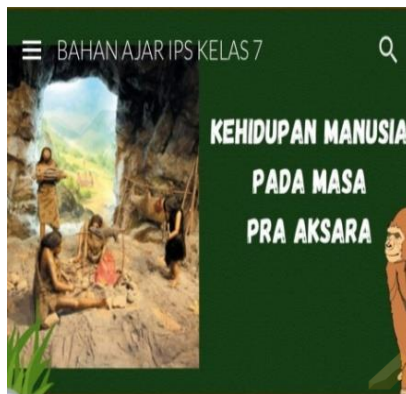
28	Syifa Septiana Khoirunnisa	40	92
29	Vintahul Azizal Khoir	30	82
30	Yasmin Zivana Rahma Vinsya	40	92
31	Yolan Vananta	34	88
32	Zahra Sakina Purbasari	40	90
33	Zain Kasim Wijianto	30	92
Total Nilai yang Diperoleh		1191	2917
Total Nilai Maksimum		3500	

Berdasarkan tabel 4.22 di atas menunjukkan bahwa total nilai yang diperoleh dari nilai pre-test 1191, sedangkan total nilai yang diperoleh dari nilai post-test adalah 2917. Dari sini dapat dilihat bahwasannya nilai post-test lebih tinggi dari pada nilai pre-test. Data hasil nilai pre-test dan post-test diatas kemudia peneliti analisi untuk mengetahui apakah terdapat peredaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya bahan ajar berbasis Website dalam kegiatan pembelajaran di kelas VII H SMP Negeri 01 Kunir.

C. Revisi Produk

1. Revisi sesuai saran para ahli bahan ajar berbasis Website.

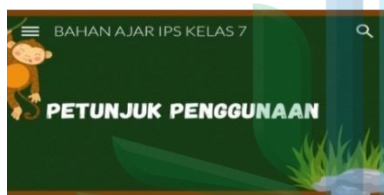
Berdasarkan hasil produk oleh uji coba ahli media/desain, perludilakukan revisi guna menyempurnakan produk.Revisi dilakukan berdasarkan data dari par ahli. Berikut ini tampilan gambar yang sudah direvisi sesuai saran dar para validator:



SELAMAT DATANG DI SITUS
 BAHAN AJAR WEB
 MARI KITA JELAJAH SEJARAH
 KEHIDUPAN MANUSIA PADA
 MASA PRA AKSARA

PETUNJUK :
 KLIK " ICON " dibawah ini untuk memudahkan anda dalam mengakses Bahan Ajar Website ini.

PETUNJUK PENGGUNAAN	TEMA & TUJUAN
PETA KONSEP MATERI	MATERI
VIDEO PEMBELAJARAN	EVALUASI (Latihan Soal)
DAFTAR PUSTAKA	PROFIL PENGEMBANG



MACAM-MACAM ICON/TOMBOL

Kd & Tujuan	Daftar pustaka
Peta konsep	Profil pengembang
Masuk materi	Home menu utama
Video pembelajaran	Evaluasi
Kembali	Menu materi
Lanjut	Menu periodesasi zaman

Garis 3 pojok tombol menu



Tema:
 Tema 02.Keberagaman Lingkungan Sekitar
Capaian Pembelajaran :

Pada fase D, Peserta didik mengeksplorasi kondisi sosial lingkungan sekitar. Ia mengurutkan peristiwa sejarah dalam kerangka kronologis dan menghubungkan dengan kondisi saat ini. Ia membuat karya terdekat, kemudian melakukan refleksi dari setiap proses yang sudah dilakukan

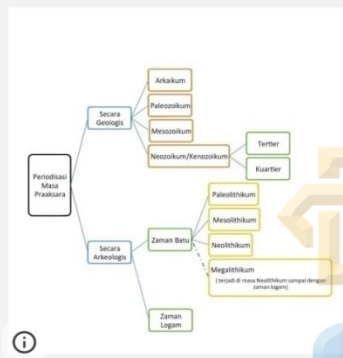
Kompetensi Awal:

Peserta didik diharapkan mampu mengenal sejarah awal terbentuknya bumi/Pembabakan Zaman dan Zaman Praaksara. Dan mampu menjelaskan dan mengidentifikasi pembabakan zaman dan Zaman Praaksara.

TUJUAN PEMBELAJARAN :

- Menjelaskan Pengertian Masa Praaksara
- Menganalisis Periodesasi Masa Praaksara
- Menjelaskan Nilai-Nilai Budaya Masa Praaksara
- Menjelaskan Nenek Moyang Bangsa Indonesia

KIAI MUHAMMAD ALI AL-SAYID
 JEMBER



Materi Pembelajaran Kali ini kita akan Membahas Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara.

Petunjuk :

Klik Icon dibawah ini untuk memudahkan anda mengakses Materi.



Mengenal Masa Praaksara



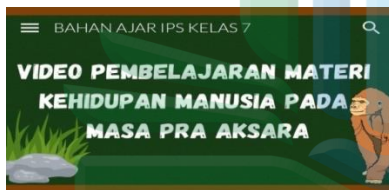
Periodesasi Masa Praaksara



Nilai-nilai Budaya Pada Masa Praaksara di Indonesia



Nenek Moyang Bangsa Indonesia



Timeline Video	
Mengenal Masa Praaksara	0.45
Periodesasi Masa Praaksara Geologis	2.20
Periodesasi Masa Praaksara Arkeologi	5.06
Nilai-nilai Budaya Pada Masa Praaksara	13.30
Nenek Moyang Bangsa Indonesia	13.54



SOALI

Soal materi zaman praaksara

Teka Teki Silang
TTS sub Mengenal masa Praaksara

MULAI

Gunakan petunjuk untuk memecahkan teka-teki silang. Ketuk kata dan ketik jawabannya.

QUIZZ

TTS SEJARAH SUB-KE PERIODESASI MASA PRAAKSARA

UNIVERSITAS ISLAM KUALA LUMPUR
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBE



Berdasarkan gambar diatas merupakan tampilan produk bahan ajar berbasis Website yang telah di revisi sesuai dengan saran dari validator ahli media/desain, ahli bahasa, ahli materi. Berikut ini adalah link produk bahan ajar berbasis Website yang sudah direvisi dan sudah jadi.

<https://shorturl.at/bjJ89>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KESIMPULAN

A. Kajian Produk yang telah direvisi

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa bahan ajar berbasis Website untuk pembelajaran IPS materi Kehidupan Manusia Pada Masa Praaksara. Pengembangan ini melalui model pengembangan ADDIE. Dari kajian produk yang telah direvisi sebagai berikut:

1. Pengembangan bahan ajar berbasis Website menggunakan Google Site ini menghasilkan produk bahan ajar berupa Website pembelajaran yang mempunyai banyak fitur, produk yang dikembangkan ini telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku, sehingga sangat cocok diterapkan sebagai bahan ajar berbasis Website dalam pembelajaran IPS.
2. Hasil validasi pada bagian media/desain telah dilakukan oleh salah satu validator ahli media/desain yang mendapat presentase kelayak 93%, sedangkan validasi pada bagian bahasa dilakukan oleh salah satu validator ahli bahasa didapatkan 80%, dan sedangkan validasi materi telah dilakukan oleh salah satu validator ahli materi yang memperoleh nilai 94%, sehingga dapat disimpulkan bahwasannya bahan ajar berbasis Website yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan sangat valid digunakan dalam pembelajaran.
3. Hasil analisis lembar observasi nilai kepraktisan yang telah dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan

bahan ajar yang dikembangkan peneliti yaitu bahan ajar Website hasil observasi nilai kepraktisan memperoleh nilai 94%, sehingga dapat disimpulkan bahwasannya bahan ajar Website yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikategorikan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Setelah produk yang dikembangkan melewati beberapa revisi para ahli, produk di uji cobakan kepada peserta didik. Hasil rekapitulasi nilai presentase pada uji coba kelompok kecil menggunakan pretes dan posttest dan dihitung menggunakan rumus N-Gain sebesar 72,26% dengan kriteria Efektif. Penggunaan bahan ajar berbasis Website ini mampu menjadikan kegiatan pembelajaran semakin efektif. Hal ini berdasarkan uji coba yang dilakukan terhadap peserta didik yang menunjukkan tingkat efektivitas penggunaan bahan ajar berbasis Website. Oleh karena itu, uji coba terakhir yang dilakukan yaitu uji coba terhadap skala besar menggunakan pretest dan posttest dengan dihitung menggunakan rumus N-gain oleh 33 peserta didik dengan hasil rekapitulasi nilai presentase yaitu sebesar 80,20% dengan kriteria efektif.

B. Saran

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media bahan ajar berbasis Website sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan

Media bahan ajar berbasis Website ini dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa sebagai media penunjang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII materi kehidupan manusia pada masa praaksara.

2. Diseminasi

Bahan ajar ini dibuat untuk mengetahui pengembangan, kepraktisan serta efektivitas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Media bahan ini ditunjukkan untuk siswa, maka siswa bisa mengakses Website bahan ajar ini dimana pun dan dimana saja kepada guru kelas serta siswa. Media bahan ajar berbasis Website diharapkan dapat menunjang pembelajaran siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam membaca untuk siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Media bahan ajar berbasis Website ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan sebuah penelitian. Hasil penelitian media bahan ajar berbasis Website ini bisa digunakan sebagai perbandingan untuk pokok bahasan yang sama bagi peneliti lain.

Saran peneliti untuk pengembangan produk ini berupa saran pengembangan isi buku, agar dikembangkan dengan lebih luas materinya dan gambar-gambar yang sesuai dengan produk

DAFTAR PUSTAKA

- Anindya Fajarini, Depict Pristine Adi, *Pengembangan Bahan Ajar IPS*, Sleman : Komojoyo Press, 2012.
- Ayu Safitri, *Pengembangan Bahan Ajar Berupa Majalah Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII DI SMP Negeri 1Silo Tahun Pelajaran 2021/2022*. Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Ahmad, Abu & Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta, 2015.
- Alfan Hamdani, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Google Site Pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs*, Skripsi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Acmad Siddiq Jember, 2021.
- Hayati Nufus, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP*, Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021. Faizah Salbila Ahmady, Imami Arum Tri Rahayu, *Pengembangan Modul Digital Berbaisi Web Pada Elemen Menggambar Mode di SMK YPM 22 Taman*, *Jurnal On Education*, Vol. 6, No. 1, 2023.
- Isrofatul Maulidah, *Pengembangan Bahan Ajar Berbaisi Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS pada Tema Kehidupan Masyarakat Islam Kelas VII DI MTs Negeri 6 Bayuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022*, *Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2022.
- K.A Nalasari, N.K. Suarni, dkk, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, Vol.11, No. 2, 2021
- Kokasih, E, *Pengembangan Bahan Ajar*, Jakarta Timur : PT Bumi Aksara, 2020.
- Muhammad Sahrullah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 2 Palangka Raya*, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya, 2020.
- Moh. Sutomo, *Pengembangan Kurikulum IPS*, Surabaya : Pustaka Radja, 2019.
- Mochammad Ronaldy Aji Saputra, *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Web*, (Kec Jaten Kab, Karanganyar, Penerbit Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta), 2017.

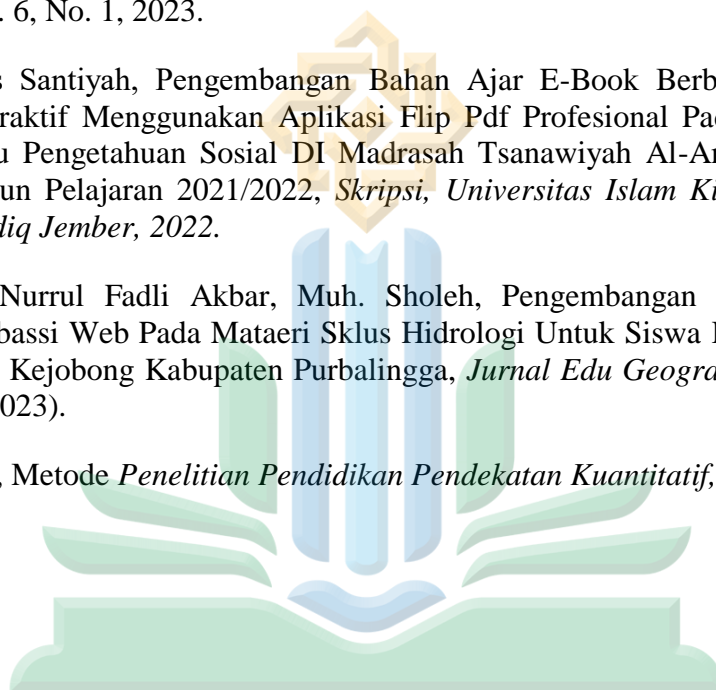
Simon Fernando, Tahmid Sabri, Suparjan, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V sekolah, *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 9, No. 1, 2022.

Hayati Nufus, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP, Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021. Faizah Salbila Ahmady, Imami Arum Tri Rahayu, Pengembangan Modul Digital Berbasis Web Pada Elemen Menggambar Mode di SMK YPM 22 Taman, *Jurnal On Education*, Vol. 6, No. 1, 2023.

Wazi'atus Santiyah, Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial DI Madrasah Tsanawiyah Al-Amin Silo Jember Tahun Pelajaran 2021/2022, *Skripsi, Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2022.

Zulvyan Nurrul Fadli Akbar, Muh. Sholeh, Pengembangan Bahan Geografi Berbasis Web Pada Materi Skala Hidrologi Untuk Siswa Kelas X di SMA N 1 Kejobong Kabupaten Purbalingga, *Jurnal Edu Geography*, Vol 11, No 1 (2023).

Sugiyono, Metode *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Niken Nurcahyati
NIM : 201101090003
Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan Bahwa Isi Skripsi Ini Dengan Judul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di SMP Negeri 01 Kunir Tahun Pelajaran 2023/2024." Merupakan hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 03 April 2024

Saya yang menyatakan




Niken Nurcahyati


NIM. 201101090003

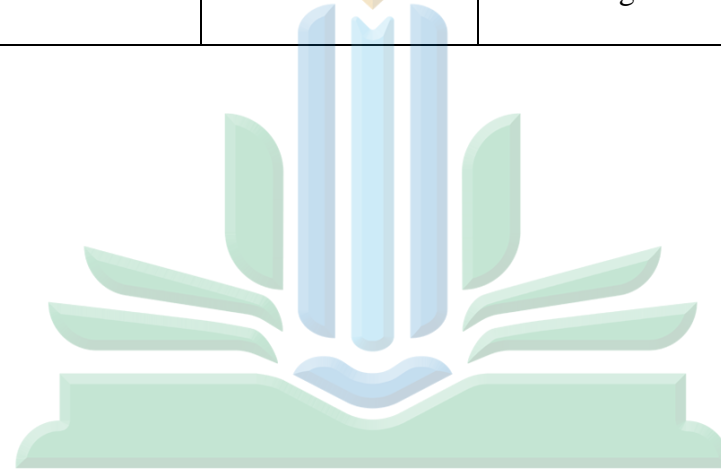
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1: Matriks dan Pengembangan

JUDUL	RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	ALUR PENELITIAN
Pengembangan bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir	<p>1. Bagaimana validitas pengembangan bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir tahun pelajaran 2023/2024?</p> <p>2. Bagaimana kepraktisan pengembangan bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan</p>	<p>1. Untuk mengetahui validitas pengembangan bahan ajar berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir tahun pelajaran 2023/2024?</p> <p>2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan bahan ajar berbasis</p>	<p>1. Observasi ke sekolah dan kelas, wawancara kepada kepala sekolah, guru di SMP Negeri 01 Kunir.</p> <p>2. Validasi ahli : Dosen ahli UIN KHAS Jember. Yakni terdapat (dosen TIPD) sebagai validasi ahli media/desain Dosen ahli di UIN KHAS Jember. Yakni terdapat (dosen Bahasa Indonesia) sebagai validasi ahli bahasa. Guru ahli di SMPN 01 Kunir. Yakni</p>	<p>1. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (<i>Research and Development</i>) dan menggunakan model ADDIE (<i>Analyse, Design, Development, dan Evaluatio</i>)</p> <p>2. Uji coba pengembangan:</p> <p>a. Desain uji coba produk penelitian berupa media bahan ajar berbasis Website</p> <p>b. Subjek uji coba</p> <p>1).Dosen</p> <p>2).Guru IPS di SMPN 01 KunirSiswa sebagai subjek uji coba produk.</p> <p>3. Jenis data</p>	<p>1. Tahap Pengembangan analisis bahan ajar berbasis Website:</p> <p>a. Analisi kinerja</p> <p>b. Anailisis kebutuhan</p> <p>2. Tahapan perancangan.</p> <p>a. Penyusunan materi</p> <p>b. Pemilihan media pendukung.</p> <p>c. Pemilihan format</p> <p>d. Perancangan bahan ajar berbasis Website,</p> <p>3. Pengembangan</p> <p>a. Uji coba validasi oleh para ahli.</p> <p>4. Implementasi</p> <p>a. Melakukan uji coba produk dengan skala kecil dan besar serta penilaian terhadap penggunaan bahan ajar berbasis Website.</p> <p>5. Evaluasi</p> <p>Evaluasi dilakukan pada setiap tahap perkembangan, yaitu</p>

	<p>an hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir tahun pelajaran 2023/2024?</p> <p>3. Bagaimana efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir tahun pelajaran 2023/2024?</p>	<p>Website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir tahun pelajaran 2023/2024?</p> <p>3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir tahun pelajaran 2023/2024?</p>	<p>terdapat (guru IPS) sebagai ahli materi.</p> 	<p>a. Data kualitatif Data yang diperoleh ketika peneliti mengumpulkan data untuk kebutuhan analisis kinerja, dan kebutuhan, serta perancangan pada tahap analisis yaitu mewawancarai guru IPS di SMPN 01 Kunir.</p> <p>b. Data kuantitatif. Data ini diperoleh dari uji coba oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi, yang digunakan serta respon penggunaan yang merupakan siswa kelas VII di SMPN</p>	<p>revisi tiap tahap untuk mengetahui tingkat validitas produk yang baik untuk dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran.</p>
--	---	--	--	--	--

	?			01 Kunir. 4. Instrument pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yaitu meliputi observasi, dokumen, angket.	
--	---	--	--	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2: Validasi Ahli Media

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII DI SMP NEGERI 01 KUNIR TAHUN PELAJARAN 2023/2024
(Penilaian : Ahli Media)**

A. Identitas Validator

Nama : Adi Sulichono, S.Kom., M.T.
Nip : 201808166
Alamat : Desa. Sidodadi, Kec. Tempurejo, Kab. Jember
Instansi : UIN KHIS Jember

B. Petunjuk Penilaian

- Sebelum mengisi angket, mohon bapak/Ibu membaca setiap item terlebih dahulu.
- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Bahan Ajar Berbasis Website yang dikembangkan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
 - Skor 5 : Sangat baik/ sangat sesuai
 - Skor 4 : Baik/ sesuai
 - Skor 3 : Cukup baik/ cukup sesuai
 - Skor 2 : Kurang baik/sangat tidak sesuai
 - Skor 1 : Sangat Kurang/ sangat tidak sesuai
- Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

C. Angket

No	Aspek	Pertanyaan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Rekayasa perangkat lunak	1. Media yang dikembangkan efektif dan efisien (<i>website</i> merespon dengan baik).					✓
		2. Realiable(<i>website</i> tidak mudah					

		hang)						✓
		3.Maintanable (kemudahan dalam perawatan <i>website</i>)						✓
		4.Usabilitas (<i>website</i> sederhana dan mudah dioperasikan)						✓
		5.Kompabilitas (<i>website</i> dapat diakses dari berbagai software dan perangkat)						✓
		6. <i>Website</i> bisa diakses tanpa menginstall perangkat khusus)						✓
2	Komunikasi Visual	7.Komunikatif (<i>website</i> mengandung pesan yang sesuai dan sejalan dengan keinginan sasaran)						✓
		8. <i>Website</i> yang dikembangkan kreatif dan inovatif (luwes, baru, menarik)					✓	
		9. <i>Website</i> yang dikembangkan sederhana dan memikat (dapat memotivasi peserta didik)					✓	
		10.Layout <i>Website</i> menarik					✓	
		11. <i>Typhography</i> dalam <i>website</i> menarik dan dapat dipahami					✓	
		12.Kombinasi warna yang digunakan sesuai dan menarik						✓
		13.Ikon dan <i>Webiste</i> jelas						✓
		14. <i>Website</i> dilengkapi dengan animasi (video) yang relevan dalam menjelaskan materi						✓
		15.Navigasi pada <i>website</i> mudah dipahami					✓	

D. Komentar dan Saran

Website sudah sangat bagus dan interaktif. Tetapi url website sangat panjang, disarankan menggunakan short URL untuk memperpendek url website. Pada beberapa halaman terdapat beberapa kata yang salah ketik, mungkin bisa diperbaiki. Untuk bagian yang lain sudah sangat bagus.

E. Kesimpulan

Bahan Ajar Berbasis Website ini dinyatakan (lingkari salah satu nomor) :

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ② Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

Jember, 18 Desember 2023

Validator

Adi Sulistiono, S.Kom., M.T.
NIP. 201808166

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Sumber : Penelitian Tania Anggraeni, *Pengembangan media website dalam bimbingan klasikal dengan topik pergaulan Teman Sebaya pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 42 Medan T.A 2020/2021*, (Skripsi, Universitas Negeri Medan).

J E M B E R

Lampiran 3: Validasi Ahli Bahasa

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII DI SMP NEGERI 01 KUNIR TAHUN PELAJARAN 2023/2024
(Penilaian : Ahli Bahasa)**

A. Identitas Validator

Nama : Dr. Hartono, M. Pd.
Nip : 198609022015031001
Alamat : Jl. Mataram No.07 Mangli Jember
Instansi : UIN KHAS JEMBER

B. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket, mohon bapak/Ibu membaca setiap item terlebih dahulu.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Bahan Ajar Berbasis Website yang dikembangkan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Skor 5 : Sangat baik/ sangat sesuai
 - b. Skor 4 : Baik/ sesuai
 - c. Skor 3 : Cukup baik/ cukup sesuai
 - d. Skor 2 : Kurang baik/sangat tidak sesuai
 - e. Skor 1 : Sangat Kurang/ sangat tidak sesuai
3. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

C. Angket

No	Aspek	Pertanyaan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek Kelayakan Bahasa	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (baik, benar, dan tepat)				✓	

	2. Menggunakan bahasa yang komunikatif				✓	
	3. Tidak mengulang kata/kelompok kata yang sama, kecuali merupakan satu kesatuan pengertian.				✓	
	4. Ketepatan penggunaan ejaan				✓	
	5. Ketepatan istilah				✓	
	6. Struktur susunan sudah tepat				✓	

D. Komentar dan Saran

Perbaikan sesuai saran.



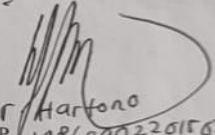
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

E. Kesimpulan

Bahan Ajar Berbasis Website ini dinyatakan (lingkari salah satu nomor) :

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

Jember,
Validator


D.F. Hartono
NIP. 198609022015631001



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Sumber : Penelitian Tania Anggraeni, *Pengembangan media website dalam bimbingan klasikal dengan topik pergaulan Teman Sebaya pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 42 Medan T.A 2020/2021*, (Skripsi, Uneversitas Negeri Medan).

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Lampiran 4: Validasi Materi

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII DI SMP NEGERI 01 KUNIR TAHUN PELAJARAN 2023/2024**
(Penilaian : Ahli Materi)

A. Identitas Validator

Nama : Eko Sucalyono
Nip : 197811292019061002.
Alamat : Jl. Sabot Subroto Solodono
Instansi : SMPN 1 Kunir

B. Petunjuk Penilaian

- Sebelum mengisi angket, mohon bapak/Ibu membaca setiap item terlebih dahulu.
- Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Bahan Ajar Berbasis Website yang dikembangkan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
 - Skor 5 : Sangat baik/ sangat sesuai
 - Skor 4 : Baik/ sesuai
 - Skor 3 : Cukup baik/ cukup sesuai
 - Skor 2 : Kurang baik/sangat tidak sesuai
 - Skor 1 : Sangat Kurang/ sangat tidak sesuai
- Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

C. Angket

No	Aspek	Pertanyaan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Aspek kelayakan Isi	1.Kesesuain materi dengan Tema dan KI/KD atau CP					✓
		2.Kejelasan materi yang disajikan					✓

		3.Sistem penyajian materi						✓
		4.Kebenaran materi yang disajikan					✓	
		5.Kakuratan Konsep					✓	
		6.Daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik						✓
		7.Kesesuaian materi dengan IPS						✓
		8.Kemenarikan materi						✓
		9. Kesesuaian gambar dan video dengan materi yang disajikan						✓
		10.Cakupan/kelengkapan materi.					✓	
		11.penggunaan Bahasa mudah dipahami oleh siswa.						✓
2	Aspek Penyajian Materi	12.Keluasan materi						✓
		13.soal latihan pada akhir pembelajaran						✓
		14.daftar pustaka						✓
		15.menciptakan rasa ingin tahu					✓	

D. Komentor dan Saran

Perlu dikembangkan materi yang lebih sehingga bisa menambah semangat minat dalam menerima materi yang diajarkan.

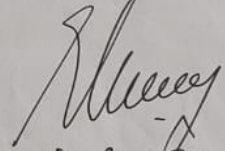
E. Kesimpulan

Bahan Ajar Berbasis Website ini dinyatakan (lingkari salah satu nomor) :

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- ② Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan



Jember
Validator


Eko Sulistyono
NIP. 197811292019061002

Sumber : Penelitian Tania Anggraeni, *Pengembangan media website dalam bimbingan klasikal dengan topik pergaulan Teman Sebaya pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 42 Medan T.A 2020/2021*, (Skripsi, Universitas Negeri Medan).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5: Validasi Lembar Kepraktisan

**INSTRUMEN LEMBAR KEPRAKTISAN
OBSERVASI PEMBELAJARAN**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII DI SMP NEGERI 01 KUNIR TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

A. Identitas Validator

Nama : EKO SUKHYOSO
Nip : 197811292019061002
Alamat : Jl. GATOT SUBROTO KAWIHAN LOR
Instansi : SMPN 1 KUNIR

B. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket, mohon bapak/Ibu membaca setiap item terlebih dahulu.
2. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Bahan Ajar Berbasis Website yang dikembangkan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Skor 5 : Sangat baik/ sangat sesuai
 - b. Skor 4 : Baik/ sesuai
 - c. Skor 3 : Cukup baik/ cukup sesuai
 - d. Skor 2 : Kurang baik/sangat tidak sesuai
 - e. Skor 1 : Sangat Kurang/ sangat tidak sesuai
3. Mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

C. Angket

No	Aspek	Pertanyaan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Efektif	1.bahan ajar berbasis <i>website</i> ini dapat digunakan untuk menjelaskan materi.					✓

		2.Kuis yang digunakan membantu dalam proses evaluasi.				✓
2	Interaktif	3.Semua tombol dari bahan ajar berbasis website dapat digunakan dengan baik.				✓
		4.Pembelajaran menjadi menarik				✓
		5.Huruf yang ditampilkan mudah dibaca dan selalu menghadap kepada layar.				✓
		6.Meningkatkan Motivasi belajar siswa.				✓
3	Efisien	7.Media pembelajaran bahan ajar berbasis website mudah untuk digunakan di mana saja.				✓
		8.Media pembelajaran mudah untuk dibawah.				✓
4	Kreatif	9.Penyajian soal dalam bentuk kuis menarik peserta didik untuk menyelesaikannya.				✓
		10.Media pembelajaran bahan ajar berbasis website dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.				✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lumajang
Validator

EKO SUKAWI
NIP. 197811292014061002

Lampiran 6: Validasi Soal (Angket)

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI SOAL

A. Identitas Validator :

Nama : Eko Sucahyono

NIP : 197811292014061002

Alamat : Jl.Gatot Subroto Sukodono

Instansi : SMP Negeri 01 Kunir

B. Petunjuk Penggunaan

1. Sebelum mengisi angket, mohon bapak/ibu membaca setiap item terlebih dahulu.
2. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian terhadap soal yang akan di uji cobakan kepada ppeserta didik guna mengukur efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis *Website* dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Skor 5 : sangat baik
 - b. Skor 4 : baik
 - c. Skor 3 : cukup baik
 - d. Skor 2 : kurang baik
 - e. Skor 1 : sangat kurang
3. Mohon kepada Bapak/ibu untuk memberikan kritakan dans aran pada kolom yang disediakan.

C. Angket

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kelayakan Isi	1. Kejelasan setiap butir soal					✓
	2. Kejelasan petunjuk pengisian soal					✓
	3. ketepatan bentuk soal dengan KI/KD atau CP					✓
	4. pengecoh soal (distraktor) berfungsi				✓	

	5. soal dirumuskan dengan jelas dan tegas					✓
	6. soal tidak mengandung pernyataan ganda yang bersifat ganda.				✓	
	7. pilihan jawaban tidak mengandung pernyataan “ semua pilihan jawaban di atas salah” atau “ semua pilihan jawaban di atas benar.					✓
Aspek bahasa	8. Kata-kata yang digunakan tidak bermakna ganda					✓
	9. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah					✓
	10. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓

D. Komentar dan Saran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

E. Kesimpulan

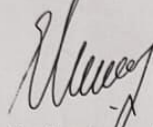
Pada soal dinyatakan lingkari nomor yang pilih :

- a. Soal dapat digunakan tanpa revisi
- b. Soal dapat digunakan dengan revisi

c. Soal tidak layak digunakan

Lumajang, ... 1-2024

Validator



Eko Sucahyono, S.Pd.

Nip : 197811292014061002



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7:
Hasil Kefektivan salah satu siswa (posttest) Skala Kecil

NAMA: Ika Nuzita Vifah Widi
 KELAS: VII H (7H)

SOAL PRETEST AND POST TEST

SCORE
90

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!
 Perhatikan Bacaan berikut!

Masa Praaksara disebut juga masa Nirleka. Nirleka (Nir artinya tidak ada dan leka artinya tulisan) jadi Nirleka yaitu masa tidak ada tulisan. Praaksara (sebelum) Aksara (tulisan) jadi praaksara yaitu masa sebelum mengenal tulisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa masa Praaksara/Prasejarah nirleka adalah suatu periode dalam kehidupan manusia ketika manusia belum mengenal tulisan. Masa praaksara dimulai sejak manusia ada hingga manusia tersebut mengenal tulisan. Antara daerah yang satu dengan yang lain memiliki perbedaan waktu, berakhirnya masa praaksara menjadi masa sejarah (manusia telah mengenal tulisan). Contoh : Bangsa Mesir dan Mesopotamia mengakhiri masa praaksara sejak 3.000 tahun Sebelum Masehi sedangkan bangsa Indonesia baru mengakhiri masa Praaksara sekitar abad ke-5 Masehi (500 tahun setelah Masehi). Artinya jika dibandingkan, masyarakat Mesir dan Mesopotamia telah mengenal tulisan sekita 3.500 tahun lebih dahulu dari Indonesia. Pada masa praaksara manusia belum mengenal tulisan, maka tidak ada peninggalan tertulis dari masa praaksara. Lalu, bagaimanakah cara mengetahui kehidupan manusia pada tersebut? kehidupan manusia pada masa praaksara dapat dipelajari melalui peninggalan-peninggalan yang ditinggalkan oleh manusia yang hidup pada waktu itu. Peninggalan itu berupa artefak dan fosil. Artefak membantu kita memephrhatikan bagaimana perkembangan kehidupan manusia dan fosil membantu untuk mengetahui pertumbuhan fisik makhluk hidup pada masa praaksara.

1. Berdasarkan bacaan diatas Kehidupan manusia belum mengenal tulisan, disebut....

- Masa Praaksara
- Masa Hindu-budha
- Masa Islam
- Zaman dahulu

2. Berdasarkan bacaan diatas berakhirnya masa praaksara di Indonesia pada abad....

- Abad ke-2 masehi (200 tahun setelah masehi)
- Abad ke-3 masehi (300 tahun setelah masehi)
- Abad ke-4 masehi (400 tahun setelah masehi)
- Abad ke-5 masehi (500 tahun setelah masehi)

3. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, pada masa praaksara manusia belum mengenal tulisan, maka tidak ada peninggalan tertulis dari masa praaksara. Lalu, bagaimanakah cara mengetahui kehidupan manusia pada masa praaksara. Pilihlah jawaban yang benar berikut dengan memberikan tanda (x) jawaban benar lebih dari satu

- fosil membantu untuk mengetahui pertumbuhan fisik makhluk hidup pada masa praaksara.
- Yupa sebuah monument yang terbuat dari batu berisi tulisan-tulisan.
- Artefak membantu kita memephrhatikan bagaimana perkembangan kehidupan manusia
- Naskah kuno sebuah tulisan yang dibuat pada masa lampau

4. Pada zaman hidup tua ini telah berlangsung sekitar 340 juta tahun yang lalu. Pada zaman ini, mulai ada tanda-tanda kehidupan yang ditandai dengan kemunculan makhluk hidup berupa organisme bersel satu, binatang kecil yang tidak bertulang punggung berbagai jenis, ikan, amfibi dan reptile.
 Berdasarkan uraian diatas disebut apakah zaman ini

- Neozoikum
- Paleozoikum
- Mesozoikum
- Arkaikum

5. Pada zaman tertua ini berlangsung kira-kira sejak 2.500 juta tahun yang lalu belum terdapat kehidupan karena kulit bumi masih sangat panas atau belum stabi. Suhu bumi masih sangat tinggi dan tanda-tanda kehidupan belum muncul.
 Berdasarkan uraian diatas disebut apakah zaman ini....

- Arkaikum
- Paleozoikum
- Mesozoikum
- Neozoikum

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

6. Pada zaman hidup pertengahan ini berlangsung sekitar 140 juta tahun silam. Pada zaman ini muncul hewan-hewan seperti reptil besar seperti dinosaurus. Oleh karena itu, zaman ini dikenal juga dengan zaman reptile.

Berdasarkan uraian diatas disebut apakah zaman ini...

- Arkaikum
 - Paleozoikum
 - Mesozoikum
 - Neozoikum
7. Masyarakat pada masa Praaksara mendapatkan makanan dari alam sekitar tempat tinggal mereka. Apabila mereka berada di gunung, mereka berburu hewan di hutan sebagai bahan makanan mereka. Apabila mereka tinggal di tepi sungai/perairan, mereka memanfaatkan ikan dan hewan laut sebagai bahan makanan. Berikut ini merupakan bukti bahwa kehidupan manusia praaksara bergantung dari alam adalah...
- Penemuan kubur batu yang berfungsi sebagai makam wilayah Bali
 - Penemuan Kjekkenmoddinger pantai Timur Sumatera
 - Lukisan cap telapak tangan di dinding goa elang-leang Sulawesi
 - Wilayah pacitan sebagai sumber ditemukannya batu

Sesuaiakan pertanyaan berikut yang benar dengan member tanda (v) pada kolom table.

Masa Praaksara	Zaman berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana	Zaman berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut
Hidup di dataran rendah yang dekat dengan sumber air		<input checked="" type="checkbox"/>
Bertempat tinggal di goa-goa	<input checked="" type="checkbox"/>	
Hidup berpindah tempat ketika ketersediaan makan berkurang	<input checked="" type="checkbox"/>	

Alat yang digunakan masih berbentuk kasar terbuat dari batu, tulang, dan tanduk yang lebih tajam dan runcing	<input checked="" type="checkbox"/>	
Hidup secara berkelompok dalam jumlah yang kecil untuk saling melindungi dari binatang buas		<input checked="" type="checkbox"/>

9. Perhatikan bacaan berikut!

Di Asia Tenggara logam mulai dikenal sejak kira-kira 3000-2000 SM. Berdasarkan hasil penemuan arkeologi, Indonesia hanya mengenal alat-alat yang terbuat dari perunggu dan besi. Sedangkan perhiasan sudah mengenal bahan dari emas, selain berbahan dasar perunggu. Benda-benda perunggu yang ditemukan di Indonesia memiliki kesamaan dengan yang ada di Dongson (Vietnam), baik bentuk maupun pola hiasnya. Hal ini menimbulkan dugaan tentang adanya hubungan budaya yang berkembang di Dongson dengan di Indonesia.

Kapak perunggu merupakan benda peninggalan kehidupan manusia pada zaman...

- Beburu dan meramu
 - Bercocok tanam
 - Berpindah-pindah tempat
 - Perundagian
10. Ciri paling umum dari kehidupan manusia masyarakat nomaden adalah...
- Tinggal di daerah subur
 - Cara kehidupan yang berpindah-pindah
 - Teknologi pertanian tidak maju
 - Hidup dan menetap pada suatu daerah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Hasil Keefektivan salah satu siswa (posttest) Skala Besar

NAMA: Para dila Iestari
KELAS: 7H

SOAL PRETEST AND POST TEST

SCORE
92

A. Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang tepat!

Perhatikan Bacaan berikut !

Masa Praaksara disebut juga masa Nirleka. Nirleka (Nir artinya tidak ada dan leka artinya tulisan) jadi Nirleka yaitu masa tidak ada tulisan. Praaksara (sebelum) Aksara (tulisan) jadi praaksara yaitu masa sebelum mengenal tulisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa masa Praaksara/Prasejarah/nirleka adalah suatu periode dalam kehidupan manusia ketika manusia belum mengenal tulisan. Masa praaksara dimulai sejak manusia ada hingga manusia tersebut mengenal tulisan. Antara daerah yang satu dengan yang lain memiliki perbedaan waktu, berakhirnya masa praaksara menjadi masa sejarah (manusia telah mengenal tulisan). Contoh : Bangsa Mesir dan Mesopotamia mengakhiri masa praaksara sejak 3.000 tahun Sebelum Masehi sedangkan bangsa Indonesia baru mengakhiri masa Praaksara sekitar abad ke-5 Masehi (500 tahun setelah Masehi). Artinya jika dibandingkan, masyarakat Mesir dan Mesopotamia telah mengenal tulisan sekitar 3.500 tahun lebih dahulu dari Indonesia. Pada masa praaksara manusia belum mengenal tulisan, maka tidak ada peninggalan tertulis dari masa praaksara. Lalu, bagaimanakah cara mengetahui kehidupan manusia pada tersebut? kehidupan manusia pada masa praaksara dapat dipelajari melalui peninggalan-peninggalan yang ditinggalkan oleh manusia yang hidup pada waktu itu. Peninggalan itu berupa artefak dan fosil. Artefak membantu kita memperhatikan bagaimana perkembangan kehidupan manusia dan fosil membantu untuk mengetahui pertumbuhan fisik makhluk hidup pada masa praaksara.

- Berdasarkan bacaan diatas Kehidupan manusia belum mengenal tulisan, disebut
 - Masa Praaksara
 - Masa Hindu-budha
 - Masa Islam
 - Zaman dahulu
- Berdasarkan bacaan diatas berakhirnya masa praaksara di Indonesia pada abad
 - Abad ke-2 masehi (200 tahun setelah masehi)
 - Abad ke-3 masehi (300 tahun setelah masehi)
 - Abad ke-4 masehi (400 tahun setelah masehi)
 - Abad ke-5 masehi (500 tahun setelah masehi)

3. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, pada masa praaksara manusia belum mengenal tulisan, maka tidak ada peninggalan tertulis dari masa praaksara. Lalu, bagaimanakah cara mengetahui kehidupan manusia pada masa praaksara. Pilihlah jawaban yang benar berikut dengan memberikan tanda (x) jawaban benar lebih dari satu

fosil membantu untuk mengetahui pertumbuhan fisik makhluk hidup pada masa praaksara.

Yupa sebuah monument yang terbuat dari batu berisi tulisan-tulisan.

Artefak membantu kita memperhatikan bagaimana perkembangan kehidupan manusia

Naskah kuno sebuah tulisan yang dibuat pada masa lampau

4. Pada zaman hidup tua ini telah berlangsung sekitar 340 juta tahun yang lalu. Pada zaman ini, mulai ada tanda-tanda kehidupan yang ditandai dengan kemunculan makhluk hidup berupa organisme bersel satu, binatang kecil yang tidak bertulang punggung berbagai jenis, ikan, amfibi dan reptile.

Berdasarkan uraian diatas disebut apakah zaman ini

- Neozoikum
- Paleozoikum
- Mesozoikum
- Arkaikum

5. Pada zaman tertua ini berlangsung kira-kira sejak 2.500 juta tahun yang lalu belum terdapat kehidupan karena kulit bumi masih sangat panas atau belum stabi. Suhu bumi masih sangat tinggi dan tanda-tanda kehidupan belum muncul.

Berdasarkan uraian diatas disebut apakah zaman ini

- Arkaikum
- Paleozoikum
- Mesozoikum
- Neozoikum

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

6. Pada zaman hidup pertengahan ini berlangsung sekitar 140 juta tahun silam. Pada zaman ini muncul hewan-hewan seperti reptil besar seperti dinosaurus. Oleh karena itu, zaman ini dikenal juga dengan zaman reptile.

Berdasarkan uraian diatas disebut apakah zaman ini...

- a. Arkaikum
- b. Paleozoikum
- c. Mesozoikum
- d. Neozoikum

7. Masyarakat pada masa Praaksara mendapatkan makanan dari alam sekitar tempat tinggal mereka. Apabila mereka berada di gunung, mereka berburu hewan di hutan sebagai bahan makanan mereka. Apabila mereka tinggal di tepi sungai/perairan, mereka memanfaatkan ikan dan hewan laut sebagai bahan makanan. Berikut ini merupakan bukti bahwa kehidupan manusia praaksara bergantung dari alam adalah...

- a. Penemuan kubur batu yang berfungsi sebagai makam wilayah Bali
- b. Penemuan Kjekkenmoddinger pantai Timur Sumatera
- c. Lukisan cap telapak tangan di dinding goa etang-leang Sulawesi
- d. Wilayah pacitan sebagai sumber ditemukannya batu

8. Sesuaikan pertanyaan berikut yang benar dengan member tanda (✓) pada kolom table.

Masa Praaksara	Zaman berburu dan mengumpulkan makanan tingkat sederhana	Zaman berburu dan mengumpulkan makanan tingkat lanjut
Hidup di dataran rendah yang dekat dengan sumber air	✓	
Bertempat tinggal di goa-goa	✓	
Hidup berpindah tempat ketika ketersediaan makan berkurang	✓	

Alat yang digunakan masih berbentuk kasar terbuat dari batu, tulang, dan tanduk yang lebih tajam dan runcing		
Hidup secara berkelompok dalam jumlah yang kecil untuk saling melindungi dari binatang buas		✓

9. Perhatikan bacaan berikut!

Di Asia Tenggara logam mulai dikenal sejak kira-kira 3000-2000 SM. Berdasarkan hasil penemuan arkeologi, Indonesia hanya mengenal alat-alat yang terbuat dari perunggu dan besi. Sedangkan perhiasan sudah mengenal bahan dari emas, selain berbahan dasar perunggu. Benda-benda perunggu yang ditemukan di Indonesia memiliki kesamaan dengan yang ada di Dongson (Vietnam), baik bentuk maupun pola hiasnya. Hal ini menimbulkan dugaan tentang adanya hubungan budaya yang berkembang di Dongson dengan di Indonesia.

Kapak perunggu merupakan benda peninggalan kehidupan manusia pada zaman...

- a. Beburu dan meramu
- b. Bercocok tanam
- c. Berpindah-pindah tempat
- d. Perundagian

10. Ciri paling umum dari kehidupan manusia masyarakat nomaden adalah...

- a. Tinggal di daerah yang subur
- b. Cara kehidupan yang berpindah-pindah
- c. Teknologi pertanian tidak maju
- d. Hidup dan menetap pada suatu daerah

Lampiran 9: Surat Observasi penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-1725/In.20/3.a/PP.009/11/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Observasi untuk Memenuhi Tugas
Mata Kuliah Magang I**

Yth. Kepala SMP Negeri 01 Kunir
Kunir-Lumajang

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101090003
Nama : NIKEN NURCAHYATI
Semester : Semester tujuh
Program Studi : TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

untuk mengadakan Observasi selama 1 (satu) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Zainul Arifin

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala sekolah
2. Guru IPS
3. Siswa kelas 7 A

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 November 2023

Dekan,

Makil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



MASHUDI

Lampiran 10: Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website:www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor:B-5194/In.20/3.a/PP.009/01/2024
 Sifat :Biasa
 Perihal:**Permohonan Ijin Penelitian**

Yth.Kepala SMP Negeri 01 Kunir
 Kec. Kunir - Kab. Lumajang


Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: 201101090003
Nama	: NIKEN NURCAHYATI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai: Pengembangan bahan ajar berbasis website untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 01 Kunir Tahun Pelajaran 2023/2024. Selama 31 (tiga puluh satu) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Zainul Arifin M. Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember,02Januari2024 an.
 Dekan,
 Khotibul Umam, Dekan Bidang Akademik,


KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11:
Foto 1 Proses Uji Coba Kelompok Kecil



Foto 2 Proses Uji Coba Kelompok Besar



Lampiran 12:

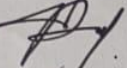
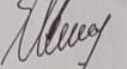
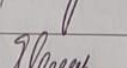
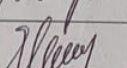
Foto Kegiatan Pembelajaran



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R


Lampiran 13: Jurnal Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI SMP NEGERI 01 KUNIR
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

No	Tanggal	Kegiatan	Nama Informan	TTD
1.	22 November 2023	Menyerahkan surat observasi dan melakukan observasi awal	Zainul Arifin, M.Pd.	
2.	02 Januari 2024	Menyerahkan surat permohonan penelitian	Zainul Arifin, M.Pd.	
3.	02 Januari 2024	Melakukan Pra penelitian dan pengenalan di kelas VII H di SMPN Negeri 01 Kunir	Eko Sucahyono, S.Pd.	
4.	06 Januari 2024	Pengenalan Bahan Ajar berbasis Website di kelas VII H di SMPN 01 Kunir	Eko Sucahyono, S.Pd.	
5.	9 Januari 2024	Uji Skala Kecil	Eko Sucahyono, S.Pd.	
6.	13 Januari 2024	Uji Skala Besar	Eko Sucahyono, S.Pd.	
7.	13 Januari 2024	Meminta Surat Selesai Penelitian	Zainul Arifin, M.Pd.	

Lumajang, ... Januari 2024
Kepala Sekolah
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Zainul Arifin, M.Pd.
NIP. 

Lampiran 14: Surat Keterangan Selesai Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN LUMAJANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 KUNIR
 JL. PB. Sudirman No. 01 Kunir – Lumajang Telp. (0334) 520064
 Kode Pos : 67383 Email : smpn1kunir@yahoo.co.id

NSS : 201052106001 NPSN : 20521416

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor: 421 / 099/ 427.41.06.25/ 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : ZAINUL ARIFIN, M.Pd
 N I P : 19681205 199802 1 004
 Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk. I / IV b
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMP Negeri 1 Kunir

Dengan ini menerangkan bahwa :


N a m a : Niken Nurcahyati
 N I M : 201101090003
 Semester : 8
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Tadris IPS
 Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII Di SMP Negeri 01 Kunir Tahun Pelajaran 2023/2024

Anak tersebut benar – benar telah melakukan pengambilan data penelitian di SMP Negeri 1 Kunir pada tanggal 22 November 2023 sampai 13 Januari 2024, dalam rangka memenuhi tugas Skripsi

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk diketahui dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kunir, 23 Januari 2024

Kepala Sekolah


 ZAINUL ARIFIN, M.Pd
 NIP: 19681205 199802 1 004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 15:Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPS SMP KELAS VII

A. INFORMASI UMUM

a. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Niken Nurcahyati
Instansi	: SMP Negeri 01 Kunir
Tahun Penyusun	: 2024
Jenjang Sekolah	: VII
Mata Pelajaran	: IPS
Fase	: D
Kelas/Semester	: 7/1
Tema	: Keberagaman Lingkungan Sekitar
Materi	: Berkelana Dengan Alam
Alokasi Waktu	: 2JP x 40 Menit
Jumlah Pertemuan	: 1x Pertemuan
Jumlah Siswa yang disarankan	: 33 Siswa

b. CAPAIAN PEMBELAJARAN
peserta didik mampu mengenal sejarah awal terbentuknya bumi dan zaman praaksara

c. KOMPETENSI AWAL
Pemahaman peserta didik terhadap sejarah mengenai zaman praaksara beserta awal pembentukan bumi/periode pembabakan sejarah.

d. PROFIL PELAJAR PANCASILA.

a) Gotong Royong:

- Peserta didik berkolaborasi, peduli dan berbagi untuk menuntaskan tugas yang diberikan guru.

b) Bernalar Kritis:

- Peserta didik menelaah informasi, mengevaluasi, menyimpulkan dan membuat gagasan/solusi.

c) Mandiri:

- Peserta didik mempunyai rasa tanggung jawab terhadap aktivitas belajarnya dan hasil belajarnya.
- Peserta didik dapat menuntaskan tugas yang diberikan oleh guru sesuai dengan LKPD dengan baik dan tepat waktu.
- Peserta didik mampu mengembangkan kemampuan individu

e. SARANA DAN PRASARANA
Sumber Belajar :

1. Kemendikbud. 2021. *Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Siswa Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Laptop, LCD, PC,

f. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

B. KOMPONEN INTI

a. TUJUAN PEMBELAJARAN

- peserta didik diharapkan mampu Menjelaskan pembabakan zaman

b. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Pemahaman peserta didik terhadap sejarah awal pembedakan bumi dan konsep interaksi manusia dengan alam dapat menambah wawasan mengenai pembentukan permukaan bumi dan konsep interaksi manusia dengan alam .

c. PERTANYAAN PEMANTIK?

1. Bagaimana makhluk hidup dapat muncul di permukaan bumi ?
2. Bagaimana makhluk hidup dapat mempertahankan diri dari berbagai keadaan alam pada zaman purba ?

d. RENCANA DIFERENSIASI

Diferensiasi Proyek

Diferensiasi produk dengan dua hal yaitu memberikan masalah kepada siswa dan menyuruh siswa menyelesaikannya secara berkelompok berdasarkan kesiapan belajar mereka dengan kategori sebagai berikut :

1. **Minat Berbicara**, peserta didik dengan keberaniannya mengekspresikan ide-ide yang dimilikinya dan kepercayaan yang tinggi mempresentasikan hasil dari diskusinya mengenai pengertian pembabakan zaman.
2. **Minat Menulis**, peserta didik dengan segala kreatifitasnya menulis hasil dari diskusinya dengan gaya penulisan bebas sesuai dengan apa yang mereka inginkan.
3. **Seluruh Peserta Didik**, peserta didik mampu mengumpulkan segala informasi secara detail tentang pembabakan zaman.

e. MATERI PEMBELAJARAN

- Berkelana dengan alam
- Proses perkembangan bumi sebagai pembabakan sejarah berdasarkan ilmu geologi dibagi menjadi empat zaman, anatar lain :
 - a. Zaman Arkaekum/Arkeozoikum
 - b. Zaman Primer/Paleozoikum
 - c. Zaman sekunder/mesozoikum
 - d. Zaman hidup baru/Neozoikum

• (Materi terlampir)

f. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Peretemuan ke-2 (2 JP)

Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Salam pembuka dan berdoa • Memeriksa kehadiran siswa • Menyiapkan peserta didik dengan memotivasi siswa agar fokus belajar • Review materi sebelumnya Dan mengaitkannya dengan materi apa yang sekarang akan dipelajari • Menyampaikan tujuan pembelajaran • Menyampaikan Model Pembelajaran 	10 menit
-------------	---	----------

Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru berdiskusi tentang tugas kelompok, memantau keterlibatan peserta didik, mengukur ketercapaian standar. • Setiap kelompok mempresentasikan hasil membuat Mind Mapping di depan kelas. • Guru memberikan kesimpulan terhadap pekerjaan yang telah dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran • Tugas individu 	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan materi yang sudah dipelajari • Serta mengaitkannya atau mengulas sedikit dengan materi apa yang minggu depan atau pertemuan yang akan datang yang akan dibahas. • Memberikan motivasi • Berdoa bersama 	10 menit

F. ASSESMEN

- **Formatif**

Terlampir

Jember 24 September 2023

Mengetahui

Guru Pamong

Eko Sucahyono
Eko Sucahyono, S.Pd.
NIP. 19781292014061002

Penyusun

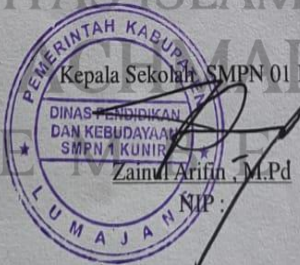
Niken Nurcahyati
Niken Nurcahyati
Nim; 201101090003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI MUHAMMAD SIDDIQ

Kepala Sekolah SMPN 01 Kunir

Zainul Arifin
DINAS PENDIDIKAN
DAN KEBUDAYAAN
SMPN 1 KUNIR
Zainul Arifin, M.Pd
NIP:



LAMPIRAN

a. Asesmen Formatif
 Jenis penilaian : Non tes
 Teknik penilain : Lembar observasi

Rubrik Penilaian

No	Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Indikator
1	Bernalar Kritis	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menyampaikan pendapatnya dalam diskusi dan tanya jawab dengan bahasa sendiri • Dapat menampilkan diri di depan kelas melalui kegiatan presentasi kelompok
2	Bergotong Royong	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima dan melaksanakan tugas serta peran yang diberikan kelompok dalam sebuah kegiatan bersama • Memahami informasi sederhana dari orang lain dan menyampaikan informasi sederhana kepada orang lain menggunakan kata-katanya sendiri.
3	Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kepercayaan terhadap diri sendiri dalam melaksanakan tugasnya sebagai individu maupun anggota kelompok. • Mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas individu maupun kelompok. • Mengembangkan kemampuan individual

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lembar Observasi

Nama :

Mata Pelajaran :

Materi :

Tanggal :

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sesuai aspek yang muncul pada diri peserta didik!

No	Dimensi 3P	BB	MB	BSH	SB
1	Bernalar Kritis				
	Dapat menyampaikan pendapatnya dalam diskusi dan tanya jawab dengan bahasa sendiri				
	Dapat menampilkan diri di depan kelas melalui kegiatan presentasi kelompok				
2	Bergotong Royong				
	Menerima dan melaksanakan tugas serta peran yang diberikan kelompok dalam sebuah kegiatan bersama				
	Memahami informasi sederhana dari orang lain dan menyampaikan informasi sederhana kepada orang lain menggunakan kata-katanya sendiri.				
3	Mandiri				
	Memiliki kepercayaan terhadap diri sendiri dalam melaksanakan tugasnya sebagai individu maupun anggota kelompok.				
	Mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas individu maupun kelompok.				

Keterangan:

BB = Belum Berkembang MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan SB = Sangat Berkembang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

a) Penilaian summatif
 Jenis : Tes
 Teknik : penugasan

No	Soal	Jawaban
1.	Apa yang dimaksud dengan praaksara?	Pra artinya sebelum Aksara artinya tulisan Artinya Praaksara adalah sebuah masa di mana manusia belum mengenal tulisan
2.	Bagaimana proses pembentukan bumi?	Proses terbentuknya bumi dimulai sekitar puluhan miliar tahun yang lalu melalui akresi dari nebula matahari. Pelepasan gas vulkanik diduga menciptakan atmosfer tua yang nyaris tidak beroksigen dan beracun bagi manusia dan sebagian besar makhluk hidup masa kini.
3.	Bagaimana makhluk hidup dapat muncul pada masa awal pembentukan bumi?	Makhluk hidup dapat muncul pada masa awal pembentukan bumi karena bantuan dari makhluk hidup berupa tanaman alga, yang memperkaya oksigen di bumi.
4.	Bagaimana cara makhluk hidup untuk tetap lestari hidup di permukaan bumi?	dengan melakukan pelestarian makhluk hidup. Pelestarian makhluk hidup adalah usaha untuk menjaga keanekaragaman hayati dan keseimbangan ekosistem agar tetap berfungsi dengan baik.
5	Bagaimana hikmah yang kalian dapatkan dari proses pembentukan bumi dengan isu pemanasan global dan kerusakan bumi	memanfaatkan lingkungan dengan baik dan menjaga dari kerusakan di bumi. Karena jika bumi rusak maka yang mengalami kerugian adalah manusia itu sendiri.

Skor yang diperoleh x 20

J E M B E R

Rubrik penilaian
 Penilaian Kinerja Kelompok Siswa
 Kelompok : 1
 Nama Anggota : 1.
 2.
 3.
 4.
 5.

No	Point	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Penampilan Kelompok										
2	Penyampaian Materi										
3	Isi/ Uraian Materi										
4	Cara Menjawab Pertanyaan										
Jumlah											
Rata-Rata Nilai (Jumlah/4)											

Kriteria Nilai

- Kurang (0 - 64)
- Sedang (65 - 74)
- Baik (75 - 84)
- Amat Baik (85 - 100)

LEMBAR OBSERVASI PENILAIAN PROYEK

Mata pelajaran : IPS
 Kelas/ semester : VII/ Ganjil
 Sub pokok bahasan : pembentukan bumi/pembabakan sejarah

No	Nama siswa	Aspek penilaian						Skor	Nilai
		Kerapian / kreatifisiswa			Kesesuaian gambar dengan materi				
		1	2	3	1	2	3		

2. Rubrik penskoran penilaian proyek

No	Indikator	Rubrik
1	Kerapian/ Kreatif siswa	3= perencanaan lengkap dan rinci (bahan,cara kerja,hasil) 2= perencanaan kurang lengkap 1= tidak ada perencanaan
2	Kesesuaian gambar dengan materi	3=memenuhi 3 kriteria 2= memenuhi 2 kriteria 1= memenuhi 1 kriteria Kriteria Md Mapping : Harus sesuai denga isi materi yang telah ditentukan Dibuat sekreatif mungkin

BIODATA PENULIS**a. Identitas Penulis**

Nama :Niken Nurcahyati
Tempat, tanggal lahir :Lumajang, 03 September 2001
Jenis kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jl. Desa, Dusun. Kedungrejo, Desa Kabuaran,
Kecamatan Kunir, Kabupaten Lumajang.

No. Hp : 085785880410

E-mail : nikennurcahyati10@gmail.com

b. Riwayat Pendidikan

- TK Darma Wanita Karanglo
- SD Karanglo 02
- SMP Negeri 01 Kunir
- Ma Syarifuddin Wonorejo Lumajang
- UIN KHAS Jember