



Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas IV SDN Maron

Citra Anggula Sari ✉, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Muhamad Basori, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Karimatus Saidah, Universitas Nusantara PGRI Kediri

✉ citraanggulasari4@gmail.com

Abstract: The research on the results of class IV observations and observations at SDN Maron, found that teachers used the lecture method and teachers did not use learning media. The formulation of the problem in this study is how to develop social studies learning media, the validity of social studies learning media, the practicality of social studies learning media, and the effectiveness of social studies learning media of the Islamic Kingdom Heritage in Indonesia based on a website for grade IV students of SDN Maron. This study aims to determine the media development process, to find out the validity, practicality, effectiveness of social studies learning media development products of the Islamic Kingdom Heritage in Indonesia based on a website for grade IV students of SDN Maron. This research method uses ADDIE development research (Stage Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The product developed is the Development of Social Studies Learning Media for the Legacy of the Islamic Kingdom in Indonesia Based on a Website for Grade IV Students of Sdn Maron. This social studies learning media has been validated by material and media validation, practicality test results from teacher response questionnaires and student response questionnaires. The results of this study that the development of social studies learning media for the legacy of the Islamic kingdom in Indonesia based on a website for grade IV students of SDN MARON meets the criteria of valid, practical, and effective use.

Keywords: Learning Media, Website-Based, Legacy of the Islamic Empire in Indonesia

Abstrak: Penelitian hasil observasi dan observasi kelas IV di SDN Maron, ditemukan bahwa guru menggunakan metode ceramah dan guru tidak menggunakan media pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran IPS, validitas media pembelajaran IPS, kepraktisan media pembelajaran IPS, dan keefektifan media pembelajaran IPS Warisan Kerajaan Islam di Indonesia berdasarkan website untuk siswa kelas IV SDN Maron. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media, mengetahui validitas, kepraktisan, keefektifan produk pengembangan media pembelajaran IPS Pusaka Kerajaan Islam di Indonesia berbasis website untuk siswa kelas IV SDN Maron. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan ADDIE (Tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Produk yang dikembangkan adalah Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas IV Sdn Maron. Media pembelajaran IPS ini telah divalidasi dengan validasi materi dan media, hasil uji kepraktisan dari angket respon guru dan angket respon siswa. Hasil penelitian ini bahwa pengembangan media pembelajaran IPS warisan kerajaan Islam di Indonesia berbasis website untuk siswa kelas IV SDN MARON memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Berbasis Website, Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia

Received 5 Februari 2023; **Accepted** 14 Februari 2023; **Published** 20 Februari 2023

Citation: Sari, C.A., Basori, M., & Saidah, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas IV SDN Maron. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3 (01), 90-98.



Copyright ©2023 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan saat ini berpengaruh pada kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi (IPTEK) memberikan dampak perubahan pada pendidikan. Salah satu perubahan yang terjadi pada dunia pendidikan adalah pergeseran pemakaian media pembelajaran dari konvensional menuju media berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi mempermudah guru menyampaikan materi serta mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu ciri media pembelajaran berbasis teknologi adalah menggabungkan teknologi sebagai alat yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan proses belajar mengajar (Suryosubroto, 2002). Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan dari guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif agar mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Maron, peneliti menemukan masalah pada pembelajaran IPS pada materi peninggalan kerajaan Islam di Indonesia. Siswa kesulitan pada materi peninggalan kerajaan Islam di Indonesia, karena di dalam materi tersebut siswa kesulitan menyebutkan kerajaan-kerajaan Islam yang ada di Indonesia serta siswa sulit membedakan peninggalan-peninggalan kerajaan Islam dalam bidang kebudayaan. Karena yang kita tahu kebudayaan Islam merupakan akulturasi kebudayaan terdahulu (animisme, dinamisme, Hindu dan Buddha). Hal ini terjadi karena proses pembelajaran di kelas cenderung menggunakan metode ceramah serta guru tidak menggunakan media pembelajaran. Dengan metode ceramah dan tanpa media pembelajaran membuat siswa cepat bosan dan sulit mengingat materi yang disampaikan guru. Sehingga kegiatan pembelajaran tersebut kurang maksimal.

Berdasarkan paparan di atas guru memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara ringkas dan menarik sehingga mudah dipahami oleh siswa. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, teknologi serta kondisi pendidikan sekarang ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* diperlukan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, karena media pembelajaran berbasis *website* dapat menggabungkan antara teks, gambar menarik, video, serta dilengkapi dengan evaluasi sehingga memotivasi siswa untuk mempelajarinya.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau sebuah pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam berkomunikasi dengan siswa agar lebih mudah dalam proses pembelajaran. Widyastuti & Nurhidayarti, (2010: 13), "Materi yang dibuat melalui media akan lebih mudah, jelas, lengkap, dan menarik bagi siswa atau peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa atau peserta didik, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional". Media pembelajaran memiliki banyak manfaat yaitu sebagai berikut menurut Kemp dan Dayton (1985): penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Sedangkan pengertian *Website* adalah halaman-halaman keseluruhan *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung suatu informasi. Pengertian dari situs *web* (*website*) dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar diam atau gerak, suara, animasi, atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis atau dinamis yang dapat membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan sebuah jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Menurut (Erwin&Anik, 2016), *web* merupakan aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia berupa teks, gambar, animasi, suara, video. Di dalam *web* menggunakan protokol HTTP (*hyper text protocol*) serta untuk mengaksesnya perlu menggunakan perangkat lunak berupa *browser*. *Web* ini

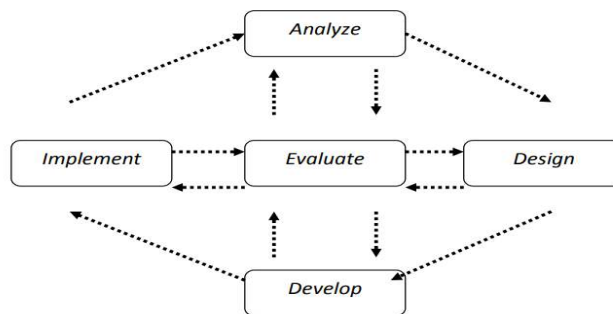
merupakan fasilitas berupa kumpulan dokumentasi tersebar yang tersimpan berbagai server yang terhubung menjadi satu jaringan.

Menurut Rusman (2012), kelebihan dalam menerapkan pembelajaran berbasis *website* yaitu: pembelajaran tidak terbatas oleh waktu, mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri, persedianya tautan untuk memudahkan siswa dalam mengakses sumber belajar untuk menambah pengetahuannya, memudahkan mencari informasi yang dibutuhkan oleh siswa, dan guru dapat memperbaharui materi dengan sangat mudah. Kekurangan dalam menerapkan pembelajaran berbasis *website* yaitu: interaksi antara guru dan siswa kurang maksimal sehingga dapat memperlambat bentuk *values* dalam aktivitas belajar, aktivitas pembelajaran lebih ke arah pelatihan dari pada pendidikan. guru dituntut terampil dalam penggunaan teknologi, sebgaiian sekolah tidak mempunyai fasilitas internet, kurangnya guru yang memahami bahasa pemograman komputer.

Berdasarkan dari uraian di atas dapat tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut, untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron, untuk mengetahui kevalidan produk pengembangan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron, untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron, dan untuk mengetahui keefektifan produk pengembangan media pembelajaran IPS Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia berbasis *website* untuk siswa kelas IV SDN Maron.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Maron di Kabupaten Kediri, Provinsi Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa siswi SDN Maron. Pada penelitian ini dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Penelitian ini menggunakan lembar angket yang digunakan untuk mengukur kevalidan media dilakukan dengan menggunakan lembar *check list* pada dosen ahli media, ahli materi, dan angket digunakan untuk mengukur kepraktisan respon guru dan siswa dengan menggunakan lembar *check list*, sedangkan *post test* digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter. Model Pengembangan ADDIE dapat digambarkan began seperti berikut.



GAMBAR 1. Model pengembangan ADDIE

Prosedur penelitian yang pertama adalah tahap Analisa (*Analyze*) yang dilakukan dengan analisis terhadap analisis kurikulum dan analisis kebutuhan siswa dengan melakukan observasi. Pada analisis kurikulum digunakan untuk analisis terhadap KI dan KD apa yang akan digunakan pada media berbasis *website*, sedangkan untuk analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui kebutuhan dalam pembelajaran yang dihadapi siswa. Tahap Desain (*Design*) yaitu membuat ranvangan program media pembelajaran berbasis *website*. Tahap Pengembangan (*Development*) yaitu kegiatan dalam membuat produk yang telah dirancang kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap Implementasi (Penerapan) yaitu produk yang telah dibuat akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas melalui uji coba kepada subjek penelitian. Tahap Evaluasi

(*Evaluatiaon*) yaitu tahapan terakhir dengan melakukan tahapan terakhir dengan melakukan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Selanjutnya yaitu validasi produk dapat dilakukan dengan menghadirkan dua validasi untuk menilai produk yang sudah dikembangkan. Setiap validasi diminta untuk menilai produk tersebut yang dibuat selanjutnya dapat diketahui bagaimana kelemahan dan kekurangannya, untuk mengetahui kevalidan produk dari para ahli penilaian dilakukan dengan cara menyerahkan lembar validasi kepada validator, para validator terdiri dari: materi dan media.

HASIL PENELITIAN

Produk yang telah berhasil dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Ips Peninggalan Kerajaan Islam Di Indonesia Berbasis Website. Sebelum produk berhasil dikembangkan produk akan mengikuti beberapa tahapan. Yang pertama tahapan proses validasi, yang mana peneliti menerima umpan balik dari dosen ahli materi dan ahli media yang nantinya akan dijadikan sebagai referensi untuk perbaikan produk, termasuk mendapatkan kritik, saran, komentar, kelebihan dan kekurangan, dengan itu semua peneliti yang nantinya digunakan peneliti sebagai acuan untuk merevisi produk tersebut. Tujuan revisi desain adalah untuk memperbaiki produk hasil validasi dosen sehingga nantinya produk hasil revisi dapat di uji coba kan pada proses pembelajaran. Sebelum melakukan proses validasi, peneliti merancang sebuah desain media pembelajaran yang akan di lakukan untuk proses validasi. Berikut desain awal media pembelajaran permainan ular tangga dapat dilihat pada gambar 2.



GAMBAR 2. Media pembelajaran berbasis website sebelum validasi

Berdasarkan pada gambar 2 diatas desain awal yang dibuat dengan dari media yang dibuat ini terlebih dahulu adalah dengan menggunakan baground gambar kerajaan saja dan tulisan kurang begitu menarik untuk siswa. Pada desain awal ini ditunjukkan kepada dosen ahli media untuk mengetahui revisi dari desain media tersebut. Desain media sesudah direvisi tersebut dapat dilihat pada gambar 3.



GAMBAR 3. Media pembelajaran berbasis website setelah validasi

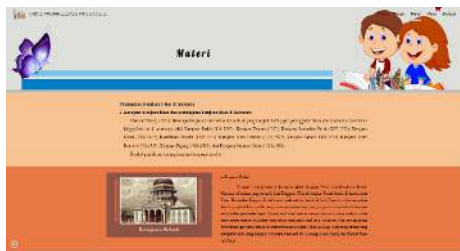
Berdasarkan gambar 3 desain media yang dibuat dengan mengganti baground serta tampilan dan tulisan pada awal media sehingga akan menarik perhatian siswa. Pada desain ini media sudah di nyatakan ACC oleh dosen ahli media dan ahli materi. Sehingga dari desain

yang terakhir sudah dinyatakan ACC tanpa memerlukan revisi lagi, kemudian peneliti akan menyiapkan media pembelajaran dan materi yang akan digunakan ketika uji coba pada sekolah dasar. Pada tampilan tujuan dapat dilihat pada gambar 4.



GAMBAR 4. Menu tujuan pembelajaran

Pada tampilan tujuan pembelajaran yaitu berisikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Selanjutnya yaitu tampilan pada materi dapat dilihat pada gambar 5.



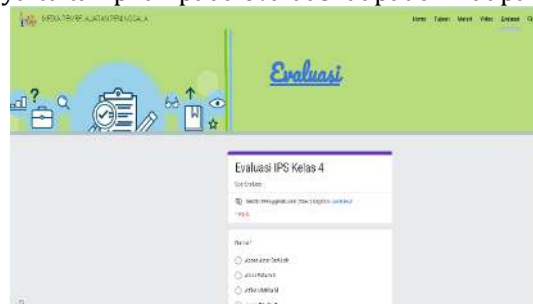
GAMBAR 5. Materi pembelajaran

Pada tampilan materi pembelajaran yaitu berisikan materi IPS peninggalan kerajaan Islam di Indonesia yang akan disampaikan kepada siswa saat proses pembelajaran. Selanjutnya tampilan video pembelajaran dapat dilihat pada gambar 6.



GAMBAR 6. Video pembelajaran

Pada tampilan video pembelajaran ini aslinya sama dengan dengan isi materi namun pada video pembelajaran ini isi materi lebih mendalam disertai dengan gambar kerajaan di Indonesia. Yang terakhir yaitu tampilan pada evaluasi dapat dilihat pada gambar 7.



GAMBAR 7. Evaluasi

Pada tampilan evaluasi ini di berikan saat pembelajaran selesai. Yang dimana siswa akan mengerjakan soal fungsinya untuk mengetahui apakah siswa tersebut sudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Sebelum di uji cobakan pada siswa siswi kelas IV SDN Maron, harus melalui 3 tahapan yaitu, uji kevalidan, uji kepraktisan, dan uji keefektifan sebuah media pembelajaran. Berikut ini data hasil validasi yang diperoleh

dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil data validasi

Instrument	Skor
Validasi Materi	94%
Validasi Media	90%

Untuk menghitung hasil data validasi materi dan media dengan menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = nilai persentase yang dicari

R = skor yang diperoleh

SM = skor maksimal

Berdasarkan hasil angket kevalidan yang diberikan kepada ahli materi dengan menggunakan tanda *check list* memperoleh hasil skor nilai 94% yang menyatakan bahwa media permainan IPS peninggalan kerajaan islam di indonesia berbasis website sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan hasil angket yang diperoleh dari ahli media dengan menggunakan tanda *check list* memperoleh skor 90% menyatakan media permainan IPS peninggalan kerajaan islam di indonesia berbasis website sangat valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah peneliti melakukan hasil validasi selanjutnya peneliti melakukan hasil kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan hasil angket respon siswa. Berikut hasil angket respon guru dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Guru

Instrument	Skor
Respon Guru	90%

Untuk menghitung angket respon guru (kepraktisan) menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = nilai akhir

f = Perolehan Skor

N = skor maksimal

Berdasarkan hasil angket kepraktisan dari respon guru dengan menggunakan tanda *check list* memperoleh hasil skor nilai 90% yang menyatakan bahwa media media permainan IPS peninggalan kerajaan islam di indonesia berbasis website sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan. Setelah produk media pembelajaran sudah dinyatakan valid dan praktis kemudian peneliti melakukan tahap uji coba produk dengan subjek kelas IV SDN Maron menggunakan uji coba terbatas. Selanjutnya peneliti melakukan hasil kepraktisan yang diperoleh dari hasil angket respon siswa yang mana dari angket respon siswa dibagi menjadi dua yaitu dengan melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas. Berikut hasil dari respon siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil angket respon siswa

Instrument	Skor
Respon Siswa Uji Coba Terbatas	81%
Respon Siswa Uji Coba Luas	91%

Untuk menghitung hasil angket respon siswa (kepraktisan) menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = nilai akhir

f = Perolehan Skor

N = skor maksimal

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diberikan pertanyaan yang mana siswa

hanya memilih jawaban dengan menggunakan *check list* YA/TIDAK, maka hasil respon siswa uji coba terbatas memperoleh skor nilai 81% sedangkan hasil respon siswa uji coba luas memperoleh skor nilai 91%. Selanjutnya peneliti ingin mengetahui hasil dari keefektifan yang diperoleh dari hasil *posttest*. Dengan diberikan *posttest* diakhir pembelajaran fungsinya yaitu untuk mengetahui nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Pertanyaan *posttest* menggunakan 10 soal pilihan ganda. Berikut hasil pretest dan *posttest* dapat dilihat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil pretest

Instrument	Rata-rata
Posttest Uji Coba Terbatas	33,4%
Posttest Uji Coba Luas	25%

Tabel 4. Hasil posttest

Instrument	Rata-rata
Posttest Uji Coba Terbatas	83,4%
Posttest Uji Coba Luas	90%

Analisis data efektivitas dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$(g) = \frac{(\bar{X} \text{ akhir}) - (\bar{X} \text{ awal})}{100\% - (\bar{X} \text{ akhir})}$$

Keterangan:

(g) = Tingkat Efektifitas

(\bar{X} awal) = Nilai Rata-rata Tes Awal

(\bar{X} akhir) = Nilai Rata-rata Tes Akhir (Eva Gusmira 2014, dalam (M.Zulpar, 2020)

Berdasarkan pada Tabel 4 menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil pretest uji coba terbatas dilakukan sebanyak 6 siswa mendapat nilai rata-rata 33,4% dengan sebanyak 2 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 70 dan 4 siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena nilai di bawah KKM. Sedangkan, hasil pretest uji coba luas dilakukan sebanyak 20 siswa mendapat rata-rata 25% dengan sebanyak 5 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 70 dan 15 tidak tuntas karena nilai di bawah KKM. Hasil *posttest* uji coba terbatas dilakukan sebanyak 6 siswa mendapat nilai rata-rata 83,4% dengan sebanyak 5 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 70 dan 1 siswa dinyatakan tidak tuntas karena nilai di bawah KKM. Hasil *posttest* uji coba luas dilakukan sebanyak 20 siswa mendapatkan rata-rata 90% dengan sebanyak 18 siswa dinyatakan tuntas karena nilai diatas KKM 70 dan 2 siswa dinyatakan tidak tuntas karena nilai dibawah KKM. Berdasarkan hasil keefektifan yang diperoleh dari hasil nilai pretest dan *posttest* uji coba terbatas dan uji coba luas menyatakan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga berkarakter dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada SDN Maron dengan mengumpulkan data melalui observasi mewawancarai guru kelas IV. Kegiatan yang dilakukan selama observasi yaitu untuk melakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan yang ada pada SDN Maron. Analisis kurikulum dan analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah atau kendala yang di hadapi oleh guru dan siswa ketika proses pembelajaran.

Setelah mewawancarai guru kelas IV peneliti menemukan permasalahan yang pada SDN Maron yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran. Selain itu dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung cepat bosan dalam materi IPS sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu peneliti mengembangkan produk berupa Pengembangan Media Pembelajaran Ips Peninggalan Kerajaan Islam di Indonesia Berbasis Website Untuk Siswa Kelas IV Sdn Maron. Pada langkah selanjutnya yaitu peneliti membuat produk Media Pembelajaran Ips Peninggalan Kerajaan Islam di

Indonesia Berbasis Website. Pembuatan produk yang pertama menggunakan desain pada website di dalamnya terdapat icon mengenai KI, KD, materi gambar, video penjelasan tentang materi peninggalan kerajaan Islam di Indonesia, serta tampilan awal website menggunakan background gambar kerajaan Islam di Indonesia dan tampilan tulisan juga kurang menarik siswa dan setelah di ajukan kepada dosen ahli media bahwa tampilan media harus diganti sehingga akan membuat siswa tertarik.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis *website* akan menjadikan materi dapat dijelaskan dengan mudah serta tampilan pada media yang menarik sehingga siswa semakin termotivasi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Media *website* juga memungkinkan materi pembelajaran dapat diakses dan dipelajari dimanapun tanpa batasan waktu dan tempat karena dapat diakses melalui komputer, maupun *Hand Phone* (HP) menggunakan koneksi internet.

Spesifikasi dari media pembelajaran berbasis *website* meliputi: media pembelajaran berbasis *website* dikembangkan menggunakan *Google site* dengan bantuan koneksi internet untuk proses perancangan hingga penerapan dalam pembelajaran, media pembelajaran berbasis *website* menyajikan materi “peninggalan kerajaan Islam di Indonesia” menjaid lebih menarik dilengkapi dengan gambar-gambar dan vidio sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan, media pembelajaran berbasis *website* memungkinkan siswa untuk belajar di rumah secara mandiri menggunakan *Hand Phone* (HP) pribadi. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih praktis, dan terdapat berbagai menu yang dapat diakses siswa dalam *website* seperti tujuan dari dilakukannya pembelajaran, materi inti pembelajaran, serta evaluasi hasil pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *website* ditemukan prinsip-prinsip, keunggulan serta kelemahan dari sistem pembelajaran *website* yang telah peneliti kembangkan sebagai berikut : prinsip-prinsip media pembelajaran berbasis *website* (media pembelajaran ini memiliki prinsip untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam megikuti proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dan tersampaikan dengan baik oleh siswa. Keunggulan media pembelajaran berbasis *website* (materi dan bahan ajar lebih mudah untuk dikembangkan karena media *website* memiliki banyak fitur yang dapat meningkatkan efektifitas pengembangan materi, terdapat berbagai pilihan menu untuk memudahkan siswa maupun pendidik untuk mencari maupun mengakses pilihan yang disediakan, media pembelajaran berbasis *website* dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran siswa di kelas maupun di rumah, materi pembelajaran yang ada di *website* dapat digunakan berkali-kali).

Kelemahan media pembelajaran berbasis *website*. Kelemahan yang dimiliki dari media pembelajaran berbasis *website* adalah sebagai berikut : (media pembelajaran berbasis *website* bergantung pada koneksi internet untuk dapat diakses dan digunakan. Jika akes internet tidak tersedia, materi dalam *website* tidak dapat diakses, materi pada media pembelajaran berbasis *website* tidak dapat diunduh (*download*) karena paparan materi berupa ketikan secara langsung dalam halaman *website*).

SIMPULAN

Perkembangan saat ini berpengaruh pada kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi (IPTEK) memberikan dampak perubahan pada pendidikan. Salah satu perubahan yang terjadi pada dunia pendidikan adalah pergeseran pemakaian media pembelajaran dari konvensional menuju media berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi mempermudah guru menyampaikan materi serta mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Namun berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa akan merasakan bosan ketika proses pembelajaran IPS. Maka peneliti menyarakan kepada guru kelas IV SDN Maron guru harus menggunakan media

pembelajaran yang akan menarik perhatian siswa supaya tidak akan merasakan bosan ketika proses pembelajaran di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

1. Suryosubroto. 2002. Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta
2. Widyastuti,dkk. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran
3. Kemp dan Dayton, (1985:28). Media Pembelajaran
4. Erwin., & Anik, G. (2016). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa kelas VII. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 3(2), 168.
5. Rusman, 2012. Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, RajaGrafindo Persada, Jakarta

PROFIL SINGKAT

Citra Anggula Sari adalah mahasiswa program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Muhamad Basori adalah dosen program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Karimatus Saidah adalah dosen program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri.