

**PENGEMBANGAN WEBBLOG PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh
CITRA PERMATA SUHEL
NIM. 18004118

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

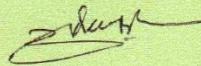
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN *WEBBLOG* PEMBELAJARAN PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP

Nama	: Citra Permata Suhel
NIM/BP	: 18004118/2018
Departemen/Prodi	: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

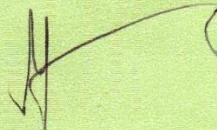
Disetujui Oleh

Pembimbing,



Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001

Ketua Departemen/Prodi,



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *Webblog* Pembelajaran pada Mata Pelajaran
IPS Kelas VII SMP
Nama : Citra Permata Suhel
NIM/BP : 18004118/2018
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

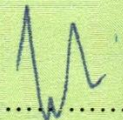
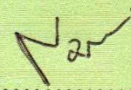
Tim Penguji,
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Zuliarni, M.Pd
NIP. 19590727 198503 2 001

Anggota : Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd
NIP. 19781129 200312 1 001

Anggota : Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd
NIP. 19870524 201404 2 003



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Citra Permata Suhel

NIM 18004118

Tempat/ Tanggal Lahir : Bukittinggi, 24 Oktober 1999

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul:
“Pengembangan *Webblog* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP”
adalah benar merupakan karya asli saya, kecuali kutipan yang disebutkan
sumbernya. Apabila terdapat kesalahan dan kekeliruan dalam skripsi ini
sepenuhnya merupakan tanggung jawab saya sebagai penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Agustus 2022



Citra Permata Suhel
NIM. 18004118

ABSTRAK

Citra Permata Suhel (2022): Pengembangan *Weblog* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP.

Pengembangan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP ini dilatar belakangi dari permasalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu kurangnya waktu di kelas dalam proses pembelajaran membuat siswa kesulitan untuk memahami materi secara mendalam. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi karena minimnya waktu dalam pembuatan media. Serta sumber belajar yang dipakai guru dalam pembelajaran yaitu buku teks dan lembar kerja siswa. Dengan adanya *webblog* pembelajaran dapat dijadikan media tambahan dalam proses pembelajaran yang dapat dipelajari siswa secara mandiri. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan *webblog* pembelajaran yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP. Fokus penelitian ini yaitu kelas VII dengan satu sampel sebanyak 32 siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau istilahnya R & D (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Subjek yang termasuk kedalam penelitian ini terdiri dari 3 macam yaitu subjek uji validitas, subjek uji praktikalitas, dan subjek uji efektivitas. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian menggunakan angket, dokumentasi dan format penilaian menggunakan skala *likert*. Teknik analisis data yaitu menggunakan dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP menunjukkan bahwa (1) Hasil uji validitas media diperoleh dari dua orang dosen ahli media Jurusan KTP FIP UNP dengan kriteria “Sangat Valid” dan mendapat skor rata-rata sebesar 4,8. Dan hasil uji validitas materi diperoleh dari satu orang guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 4 Bukittinggi dengan kriteria “Sangat Valid” dan mendapat skor rata-rata sebesar 5,00. (2) Hasil uji praktikalitas diperoleh dari siswa kelas VII SMP sebanyak 32 siswa dengan kriteria “Sangat Praktis” dan mendapat skor rata-rata sebesar 4,51. (3) Dan uji efektivitas didapat t_{hitung} sebesar 15,51 selanjutnya dicari t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df=N-1=32-1=31$ dengan α 0,05 maka t_{tabel} adalah 2,039. Jadi $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} . Maka *webblog* pembelajaran dapat diartikan memiliki efektivitas yang tinggi karena terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil *pretest* dan *posttest* dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perbedaan dilihat dari nilai siswa yang meningkat, serta produk ini dapat menunjang minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Jadi pengembangan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP layak digunakan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun secara mandiri.

Kata Kunci: Pengembangan, *Webblog*, IPS, *Website*, Media Pembelajaran, Belajar

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, yang tidak pernah terputus memberikan limpahan karunia dan hidayah- Nya kepada penulis dan atas ridho-Nya jualah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan *Webblog* Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP”** yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dan tak lupa mengirimkan salawat kepada Nabi Muhammad SAW sebagai junjungan kita semua umat Islam di dunia. Penulisan skripsi ini juga tak lepas dari peran semua orang-orang baik yang telah membantu, membimbing, serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Sebelum melanjutkan penulisan, terlebih dahulu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Zuliarni, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik peneliti di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak membantu, membimbing, serta memberikan saran dan arahan untuk skripsi ini dengan tulus.
2. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd atas kesediaannya menjadi penguji skripsi yang peneliti kerjakan.
3. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Teknologi Pendidikan

4. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Rahmi Pratiwi, S.Pd., M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator ahli media dan banyak memberikan arahan untuk mengembangkan produk yang valid dari segi media.
5. Ibu Nia Pratiwi, S.Pd., M.Pd yang telah berkenan menjadi validator ahli materi yang memberikan arahan dan kesempatan untuk produk yang peneliti buat dapat digunakan pada saat penelitian.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat berguna dan bermanfaat.
7. Orang Tua yang telah memberi semangat serta dukungan yang tak terhingga kepada penulis.
8. Segenap teman-teman di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang tidak penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan motivasi, membantu serta memudahkan penulis dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menerima kritik dan saran dari berbagai pihak yang dapat membangun kemampuan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga skripsi ini bermanfaat bagi yang memerlukan. Akhir kata penulis mendoakan agar skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. Amiiin.

Padang, Agustus 2022
Peneliti

Citra Permata Suhel
NIM. 18004118

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Pengembangan	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
F. Pentingnya Pengembangan	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II.....	13
KAJIAN TEORI	13
A. <i>Webblog</i> Pembelajaran.....	13
B. Ilmu Pengetahuan Sosial	18
C. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas	20
D. Penelitian yang Relevan.....	23
BAB III	26
METODE PENGEMBANGAN	26
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Model Pengembangan.....	26

C. Prosedur Pengembangan	28
D. Subjek Penelitian.....	30
E. Instrumen Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan.....	63
BAB V.....	68
KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi - Kisi Angket untuk Ahli Media.....	31
Tabel 2. Kisi - Kisi Angket untuk Ahli Materi	33
Tabel 3. Kisi - Kisi Angket untuk Praktikalitas	34
Tabel 4. Skor Pertanyaan Skala <i>likert</i>	37
Tabel 5. Nilai Validasi	38
Tabel 6. Nilai Praktikalitas.....	39
Tabel 7. Hasil Validasi Media 1.....	52
Tabel 8. Hasil Validasi Media 2.....	53
Tabel 9. Hasil Validasi Materi	55
Tabel 10. Hasil Uji Praktikalitas	56
Tabel 11. Hasil Uji Efektivitas.....	57
Tabel 12. Hasil Perbaikan Produk Sesuai Saran Validator	59
Tabel 13. Hasil Akhir Validasi, Praktikalitas, dan Efektivitas Produk.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model ADDIE	27
Gambar 2. Tampilan Menu Navigasi	45
Gambar 3. Tampilan Home.....	46
Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	47
Gambar 5. Tampilan Capaian Pembelajaran.....	47
Gambar 6. Tampilan Tombol Materi	48
Gambar 7. Tampilan Materi	48
Gambar 8. Tampilan Rangkuman	49
Gambar 9. Tampilan Video.....	49
Gambar 10. Tampilan Video Dari Youtube	50
Gambar 11. Tombol Latihan dan Kuis.....	50
Gambar 12. Tampilan Latihan dan Kuis	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) IPS Kelas VII SMP	75
Lampiran 2. Flowchart	82
Lampiran 3. Storyboard	83
Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Media.....	88
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Materi	92
Lampiran 6. Angket Uji Praktikalitas	96
Lampiran 7. Soal Pretest	99
Lampiran 8. Soal Posttest.....	104
Lampiran 9. Hasil Validasi Media 1	109
Lampiran 10. Hasil Validasi Media 2	113
Lampiran 11. Hasil Validasi Materi.....	117
Lampiran 12. Tabel Hasil Uji Praktikalitas	121
Lampiran 13. Tabel Nilai Kritis Distribusi T.....	122
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	123
Lampiran 15. Surat Balasan dari Kesbangpol Bukiittinggi	124
Lampiran 16. Surat Bukti Penelitian di SMPN 4 Bukittinggi.....	125
Lampiran 17. Bukti Jawaban Uji Praktikalitas	126
Lampiran 18. Bukti Jawaban Soal Pretest.....	133
Lampiran 19. Bukti Jawaban Soal Posttest.....	134
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian.....	136

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Berdasarkan undang-undang RI tentang sistem pendidikan nasional Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan berkembang begitu pesat beriringan dengan kemajuan teknologi.

Kemajuan teknologi semakin canggih, teknologi menjadi hal penting dalam kehidupan. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi tidak dapat terlepas dari kehidupan manusia. Munculnya teknologi tentu memberikan banyak dampak yang baik untuk kelangsungan hidup manusia, namun jika tidak memanfaatkan teknologi dengan baik maka akan berdampak buruk untuk kehidupan manusia. Adanya teknologi dapat memudahkan untuk mencapai tujuan pendidikan apabila digunakan untuk kemajuan pendidikan. Keberadaan teknologi dapat menjadi salah satu jalan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Mengingat zaman yang sudah berkembang, guru maupun peserta didik dituntut untuk kreatif menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Menurut

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses suatu rencana dalam rangka mengelola sumber belajar agar terjadi proses belajar pada siswa. Pemanfaatan teknologi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang. Adanya teknologi dapat membantu dalam pembelajaran. Diharapkan peserta didik dapat belajar mandiri dan mencari sendiri permasalahannya dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Menurut Supardi (2013) keberhasilan siswa dalam pembelajaran tergantung pada bagaimana cara siswa mengatasi kesulitan yang ada. Pembelajaran yang berkualitas juga tergantung dari inovasi dan kreativitas guru.

Komponen yang berkaitan dengan pembelajaran, yaitu: kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing - masing komponen saling berhubungan. Dimiyati dan Mudjiono (2006) mengungkapkan bahwa guru berhubungan langsung dengan siswa. Guru perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam komponen pembelajaran sehingga tercapai keberhasilan pembelajaran. Menurut Hamalik (2012: 33) “salah satu tugas yang harus dilaksanakan guru di sekolah ialah memberikan pelayanan kepada peserta didik yang selaras dengan tujuan sekolah itu.

Media perlu digunakan dalam menunjang salah satu keberhasilan pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan baik apabila disertai dengan media

pembelajaran yang baik. Tidak adanya media dalam pembelajaran membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi serta peserta didik kesulitan untuk memahami materi dan cenderung motivasi peserta didik dalam belajar pun menurun. Media pembelajaran dapat menggantikan guru dalam menyajikan materi di kelas maupun di rumah. Manfaat media pembelajaran secara khusus diantaranya: penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (Rohani, 2019). Adanya media akan memotivasi peserta didik untuk belajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan baik.

Salah satu mata pelajaran yang selalu ada di jenjang sekolah baik Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Sederajat adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS lebih banyak mendalami kehidupan sosial, membahas kehidupan masa lampau, serta perkembangan zaman. IPS sangat penting diajarkan karena manusia adalah makhluk sosial yang hidup bermasyarakat. Mata pelajaran IPS mengarahkan siswa dalam memecahkan masalah sosial yang ada di masyarakat. Tujuan dari IPS adalah agar peserta didik dapat menelaah fenomena sosial yang ada di masyarakat dan membentuk warga negara yang baik (Kosasih, 1994 dalam Trianto 2011, p.173). Karakteristik IPS diantaranya: IPS menautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya, penelaahan pembahasan IPS bersifat komprehensif, mengutamakan peran siswa melalui pembelajaran inkuiri, IPS menghayati hal-hal, arti, dan penghayatan hubungan

antar manusia, dan memperhatikan minat siswa dan masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya. Materi dalam pembelajaran IPS terdiri fakta, konsep, dan generalisasi, sehingga perlu adanya penggunaan media agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Sudjana dan Rivai, 2012:5).

Menurut Arsyad (2009:29), berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu: a. Media hasil teknologi cetak b. Media hasil teknologi *audio visual* c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik IPS dimana guru mengutamakan peran siswa dan mendorong siswa untuk menyelidiki masalah dan menemukan informasi. Adanya media siswa mampu menjelaskan antara teori ilmu dengan fakta. Media pembelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar dan menyelidiki masalah dan menemukan informasi salah satunya adalah dengan menggunakan *website*. Peserta didik maupun guru mudah mengakses dimana saja, kapan saja, baik di rumah maupun disekolah dengan menggunakan *website*. Belajar menggunakan internet adalah tren belajar saat ini (Mahendra, 2021). Adanya media pembelajaran *website* guru mampu mendorong siswa untuk menemukan konsep dan memahami pembelajaran secara individu. Pembelajaran menggunakan *website* dapat memberikan akses dan kesempatan yang luas kepada siswa untuk membangun pengetahuannya. Selain itu, media pembelajaran berbasis *website* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Orooji & Taghiyareh, 2015).

Menurut Robert Heinich, dkk dalam Rusman (2012) menyatakan bahwa sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa/ peserta didik dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan kedalam sistem komputer. *Website* dapat terbagi kedalam tiga jenis yaitu *website* statis, *website* dinamis dan *website* interaktif. *Website* yang digunakan pada pembelajaran IPS yaitu *website* dinamis yaitu berbentuk *webblog*, dimana isinya terus diperbaharui secara berkala oleh pemilik *website*.

Renda Kurniawan dan Sutrisno Widodo (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran geografi kompetensi dasar mendeskripsikan kondisi fisik, wilayah Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Taman Sidoarjo” menyatakan bahwa hasil dari perhitungan pada analisis data dengan taraf signifikan 5% $db=31-1=30$. Sehingga diperoleh $t_{\text{tabel}} 2,042$ sedangkan t_{hitung} yaitu 5,40 ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $5,40 > 2,042$. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media *weblog* pembelajaran IPS Geografi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Jadi Media *Webblog* pembelajaran ini dapat digunakan melalui sarana internet yang dapat diakses oleh siswa setiap saat dan dimana saja untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Putri Hartiningsari, Suprayitno, Taslimah Retno Marpinjun (2019) dengan judul: Pengembangan Media Pembelajaran *Discovery* berbasis *Blog* untuk Mata Kuliah Bahasa Inggris. Produk akhir media pembelajaran ini telah divalidasi oleh ahli media berbasis

blog dengan skor 83 yang berarti media baik dan tidak ada revisi, untuk selanjutnya ahli isi pembelajaran memberikan poin 88,8 yang berarti langkah-langkah pembelajaran penemuan dan materi sangat baik dan tidak ada revisi. Media yang valid dan layak ini juga diterima oleh siswa sangat baik.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Resmi Sari, Yusak Hudyono, Rahmad Soe'oad (2017) dengan judul: Pengembangan Media *Blog* dalam pembelajaran menulis teks Anekdota pada Siswa Kelas X SMA. Hasil validasi ahli media pembelajaran untuk media pembelajaran berbasis *blog* sebesar 100 berada pada kualifikasi sangat baik; (2) kelayakan media *blog* pembelajaran oleh guru menunjukkan bahwa pada saat ujicoba terbatas aspek materi dan penyajian menunjukkan respon negatif dengan frekuensi persentase total 75%, meningkat menjadi 100% saat ujicoba lapangan setelah revisi; (3) keefektifan pembelajaran baik yang diindikasikan oleh ketuntasan hasil belajar pemahaman konsep pada materi menulis teks anekdot maupun keterampilan menulis terlampaui dengan nilai ≥ 75 , hasil belajar siswa telah melampaui KKM dengan persentase ketuntasan 100% dengan nilai rata-rata 83,4. Pengembangan media *blog* pembelajaran menulis teks anekdot memiliki kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan kategori baik. Berdasarkan temuan penelitian, disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *blog* sebagai media penyampai pesan dalam pembelajaran dapat dipelajari secara mandiri untuk mengatasi salah satu permasalahan mengajar.

Dari ketiga penelitian tersebut, penulis tertarik dan melakukan pengamatan dan wawancara disekolah. Melalui observasi penulis di SMPN 4

Bukittinggi, selama melakukan PLK pada bulan Agustus sampai desember 2021 dimana penulis menemukan masalah di SMP pada mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan banyak menekan hafalan saja serta kurangnya waktu dalam pembelajaran dikelas. Tidak adanya media yang membantu bukan tidak mungkin bahwa tujuan pendidikan tidak dapat tercapai.

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu guru IPS dimana dalam pembelajaran IPS media yang digunakan guru berbentuk buku teks dan lembar kerja siswa (LKS). Kurangnya waktu dikelas dalam proses pembelajaran membuat siswa kesulitan untuk memahami materi secara mendalam. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi karena minimnya waktu dalam pembuatan media. Media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS perlu diberikan agar siswa menjadi semangat dalam belajar dan dapat mempedalam ilmunya. Salah satu cara untuk mengatasinya yaitu dengan *weblog* pembelajaran yang bisa dipelajari siswa secara mandiri.

Berdasarkan pemaparan yang sudah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan produk berupa *weblog* pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan mudah diakses dimana saja, kapan saja baik di sekolah maupun di rumah. *Webblog* pembelajaran digunakan sebagai media yang digunakan guru untuk siswanya dalam proses pembelajaran agar siswa dapat belajar secara mandiri. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian

dengan judul “**Pengembangan *Webblog* Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya waktu dikelas dalam proses pembelajaran membuat siswa kesulitan untuk memahami materi secara mendalam. Sehingga penulis tertarik untuk mengembangkan media yang bisa digunakan secara mandiri oleh siswa salah satunya menggunakan *webblog* pembelajaran.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi karena minimnya waktu dalam pembuatan media.
3. Sumber belajar yang dipakai guru dalam pembelajaran yaitu buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan masih minim akan media. Dengan adanya *webblog* pembelajaran dapat dijadikan media dalam proses pembelajaran yang dapat dipelajari siswa secara mandiri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka dirumuskan:

1. Bagaimana prosedur pengembangan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP?
2. Bagaimana hasil uji validitas *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP?
3. Bagaimana praktikalitas penggunaan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP?

4. Bagaimana efektivitas penggunaan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui prosedur pengembangan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP.
2. Mengetahui hasil uji validitas *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP.
3. Mengetahui praktikalitas penggunaan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP?
4. Mengetahui efektivitas penggunaan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk *webblog* pembelajaran yang dikembangkan penulis sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP berisi materi semester satu pada tema satu mengenai keluarga awal kehidupan
2. Media utama adalah *blogger*, media dan *software* pendukung adalah *bootstrap 5*, *Microsoft power point*, *camtasia*, *google form* dan *quiziz*.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan termasuk ke jenis media komputer berbentuk *webblog* yang bisa tersebar di internet yang dapat diakses oleh siapapun.
4. Jenis media pembelajaran dibatasi pada media berupa program HTML yang memuat: teks, gambar, video dan audio.
5. Program ini mudah digunakan siswa sebagai sumber belajar secara mandiri karena dilengkapi cara penggunaannya
6. Dalam *webblog* terdapat petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, materi, rangkuman, video, latihan dan kuis.
7. Hasil dikemas dalam format *html5*.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP berupaya dalam memecahkan masalah pembelajaran dan memberikan kemudahan serta ketertarikan peserta didik dalam belajar. Mencari tahu tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi yang dipelajari dan bentuk kontribusi mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan produk yang bermanfaat untuk kemajuan dunia pendidikan.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penulis berharap dapat memberi manfaat yang berarti bagi berbagai pihak yaitu:

1. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan upaya perbaikan dan pengembangan *webblog* pembelajaran yang digunakan

pendidik dalam mata pelajaran IPS sehingga dapat mendukung keberhasilan dari pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Serta dapat dijadikan rujukan dalam menciptakan media pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.

2. Guru

Guru mata pelajaran dapat memanfaatkan *webblog* pembelajaran ini untuk memotivasi siswa dan memberikan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya *webblog* pembelajaran dapat dijadikan alternatif media tambahan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. Peserta didik

Adanya *webblog* pembelajaran ini diharapkan mempermudah peserta didik dalam pembelajaran dan peserta didik tertarik, termotivasi dan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Dapat dijadikan solusi untuk pembelajaran mandiri bagi peserta didik.

4. Penulis

Memberikan ilmu serta melatih keterampilan dan menambah pengalaman baru untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat dibangku perkuliahan ke dalam karya ilmiah atau penelitian, memotivasi diri sendiri untuk berinovasi dalam bidang pendidikan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan sarjana pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan yang dapat penulis uraikan sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian ini dikembangkan dengan adanya asumsi bahwa *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif media pembelajaran yang bisa memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari dan dapat dipelajari secara individu.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *webblog* pembelajaran memiliki peranan penting dalam mempermudah peserta didik untuk memahami materi dan belajar mandiri secara individu. Dan keterbatasan dana, waktu serta kemampuan penulis maka pengembangan *webblog* pembelajaran dibatasi pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP berisi materi semester satu pada tema satu mengenai keluarga awal kehidupan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *weblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP yang peneliti kembangkan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan *weblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran yang bisa tersebar di internet yang dapat diakses oleh siapapun berbentuk *weblog*. *Weblog* berisi materi semester satu pada tema satu mengenai keluarga awal kehidupan. Program ini mudah digunakan siswa sebagai sumber belajar secara mandiri karena dilengkapi cara penggunaannya. *Webblog* dikembangkan dengan beberapa media utama yaitu *blogger* dan media atau *software* pendukung yaitu *bootstrap 5*, *Microsoft Power Point 2016*, *Camtasia*, *google form* dan *quiziz*.
2. Hasil uji validitas media diperoleh dari dua orang dosen ahli media Jurusan KTP FIP UNP dengan kriteria “Sangat Valid” dan mendapat skor rata-rata sebesar 4,8. Dan hasil uji validitas materi diperoleh dari satu orang guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 4 Bukittinggi dengan kriteria “Sangat Valid” dan mendapat skor rata-rata sebesar 5,00.
3. Hasil uji praktikalitas diperoleh dari siswa kelas VII SMP sebanyak 32 siswa dengan kriteria “Sangat Praktis” dan mendapat skor rata-rata sebesar 4,51.

4. Hasil uji efektivitas didapat t_{hitung} sebesar 15,51 selanjutnya dicari t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df=N-1=32-1=31$ dengan α 0,05 maka t_{tabel} adalah 2,039. Jadi $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} . Maka *webblog* pembelajaran dapat diartikan memiliki efektivitas yang tinggi karena terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil *pretest* dan *posttes* dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Perbedaan dilihat dari nilai siswa yang meningkat, serta produk ini dapat menunjang minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
5. Pengembangan *webblog* pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP yang telah dilakukan kevalidan, kepraktisan dan keefetivan maka *webblog* layak digunakan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun secara mandiri.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka saran yang dapat peneliti kemukakan yaitu:

1. Bagi pengguna, produk *weblog* pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu media untuk pembelajaran.
2. Bagi guru, semoga produk yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan dengan baik.
3. Bagi mahasiswa teknologi pendidikan dapat terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sesuai perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Metode peneltian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____ (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____ (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Basri,H, Waspodo & Sumarni.S. (2013). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekola dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 3(1). Hal 35-44.
- Belawati, Tian. 2019. *Pembelajaran Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Budiaji, Weksi. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert, *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*. (Vol. 2 No.2, ISSN 2302).
- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation [Research article].
<https://doi.org/10.1155/2016/9502572>.
- Clyde, L.A. (2005). Educational blogging. *Teacher Librarian* (32):3. Research Library.
- Daru, April Firman. 2013. *Integrasi Cms Dan Lms Untuk Membangun Web Berbasis E-Learning Dengan Single Login*. *Jurnal Transformatika*,11(1), 23-31.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gunawan, R. (2011). *Pendidikan IPS filosofi, konsep dan aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Gunawan, Wahyu. (2010). *Kebut Sehari Jadi Webmasters*. Yogyakarta: Genius Publisher.
- Hamalik, O. (2012). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. BumiAksara.
- Hamid, M Abi, dkk. (2020). *Media pembelajaran.*, books.google.com: Yayasan Kita Menulis.

<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr6z8tNYQZ&sig=B0EfhMLVgLDCbnjw3dKHs0qQsMI>.

- Hardini, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hartono, E. (2012). Pengembangan media pembelajaran berbasis web pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMPN 1 Bantul. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- INDONESIA, P. R. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Komputer,Wahana. 2008. Langkah Mudah Mengembangkan dan Memanfaatkan Weblog. Yogyakarta: CV Andi.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia, 173.
- Madcoms. (2011). Membongkar misteri adobe dreamweaver CS6 dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: ANDI.
- Mahendra, MR (2021). ‘Development of Macromedia Flash-Based Mathematics Learning for Elementary School Student’, Annual Conference on Science and Technology Research (ACOSTER) 2020, vol. 1783, p. 12006.
- Mahmudah, S. and Idham, M. (2018). *Teori Belajar Bahasa*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Mandar, Ruko. (2017). Solusi tepat menjadi pakar adobe dreamweaver CS6. Jakarta: Gramedia.
- Marlini, C & Rismawati. (2019). *Praktikalitas Penggunaan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Macromedia Flash*. Jurnal Tunas Bangsa. (Vol. 6 Nomor 2).
- Masruri. (2014). *Analisis Efektifitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan*. Padang: Akademia Permata.
- Nursid, N. (2008). *Konsep dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Orooji, F & Taghiyareh, F 2015, ‘Supporting participants in web-based collaborative learning activities from a holistic point of view: a tale of seven online and blended courses’, J. Comput. Educ.vol. 2, pp. 183–210.

Pakpahan, AF, Ardiana, DPY, Mawati, AT, Wagiu, EB, & ... (2020). Pengembangan media pembelajaran., books.google.com, <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=lZgQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA53&dq=media+pembelajaran&ots=fajXj4UaE4&sig=WtanOULZltDQ-jGRpMfxR4FBIUk>.

PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT)
– Kelompok Peneliti Muda (kpmunj.org), diakses 10 Maret 2022.

Purba, RA, dkk. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. books.google.com: Yayasan Kita Menulis
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=YUYREAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=CSXyYLBAGd&sig=u4jrOzja7Gk8xvcAnzA94S4G5HI>.

Rahmat Hidayat. (2010). Cara Praktis Membangun Website Gratis. Jakarta: Elex Media.

Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: UIN Sumatera Utara.

Rohdiana, F., & Rakhmawati, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.

Rohmawati, A., (2017). *Efektivitas Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Usia Dini, 9(1), 15 -32. <https://doi.org/10.21009/JPUD.091.02>.

Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21, Bandung: Alfabeta, 2012.

Rusman, Deni kurniawan, & Cepi Riyana. (2012). Pembelajaran berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi. Jakarta: Grafindo Persada.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS konsep dan pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sisdiknas, U. U. (2003). UU No. 20 tahun 2003. Departemen Agama RI, Jakarta.

Sudjana, Nana. (2012). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung.

Sugihartini, N, Yudiana, K. (2018). *ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. (Vol. 15 Nomor 2). Hal: 277.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharman, E, Mukminan. (2017). *Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP*. Jurnal Pendidikan IPS. (Vol, 4 Nomor 1).
- Sukendra, K, Atmaja, KS. (2020). *Instrumen Penelitian*. <https://drive.google.com/file/d/1mYy5xx21gUSDYXNRpJ74Tcf7KPEak0Dy/view>. Mahameru Press.
- Supardi, U.S. (2013). *Pengaruh Adversity quotient Terhadap Prestasi Belajar Matematika*. Jurnal Formatif, 3(1), 61-71.
- Syafril. (2019). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taylor, J. (2000). New millennium distance education. Dalam V. Reddy & S. Manjulika (Eds). *The world of open and distance learning*. New Delhi: Viva. Diunduh dari www.usq.edu.au/users/taylorj/publications_presentations/2000IGNOU.doc
- Tegeh, I.M. dan Kirna, I.M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. Jurnal Ika Vol. 11(1), 12-26.
- Trianto. (2011). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Umar, U. (2017). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 11(01), 131-144.
- Uno, HB., & Ma'ruf, ARK. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. Jurnal Teknologi Pendidikan Vol. 18, No. 3.
- Wahyuddin, W., & Nurcahaya, N. (2019). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembelajaran Aktif Tipe Everyone Is a Teacher Here (Eth) Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Takalar. Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 2(1), 72-105.
- Yusuf, M (2016). *Metode Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zainal Aqib. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama widya.