

# PENGEMBANGAN SITUS WEBSITE DALAM PEMBELAJARAN

*Website Development in Learning*

**A. Ahsin\* and Basuki**

Universitas NU Sunan Giri Bojonegoro, Indonesia

Corresponding author: [ahsinputra8@gmail.com](mailto:ahsinputra8@gmail.com)

**Received:** 04 December 2024 **Revised:** 20 November 2025; **Accepted:** 14 December 2025;  
**Published:** 26 December 2025

**To cite this article (APA):** A. Ahsin, & Basuki. (2025). Pengembangan Situs Website dalam Pembelajaran. Firdaus Journal, 5(2), 53-61. <https://doi.org/10.37134/firdaus.vol5.2.5.2025>

## ABSTRACT

*Website development has become one of the creative ways to support the learning process. This study aims to design and implement an interactive website as a supporting tool in education. The methodology applied is a qualitative research method. This study adopts a qualitative approach and uses literature study techniques. Literature research is a method that collects data and information from various sources, such as books, notes, historical documents, or library materials that are relevant to the theme or topic being studied. The findings of the study indicate that the use of websites in the learning process can improve access to materials, support independent learning, and strengthen interactions between students and teachers. The conclusion of this study emphasizes the importance of website development as a flexible and effective solution to meet today's learning needs.*

**Keywords:** Development, website, learning process

## ABSTRAK

Pengembangan website telah menjadi salah satu cara kreatif untuk mendukung proses belajar. Studi ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan sebuah situs web interaktif sebagai sarana pendukung dalam pendidikan. Metodologi yang diterapkan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dan menggunakan teknik studi literatur. Penelitian pustaka adalah metode yang mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber, seperti buku, catatan, dokumen sejarah, atau bahan perpustakaan yang relevan dengan tema atau topik yang diteliti. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan situs web dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan akses terhadap materi, mendukung pembelajaran secara mandiri, dan memperkuat interaksi antara siswa dan pengajar. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan betapa pentingnya pengembangan situs web sebagai solusi yang fleksibel dan efektif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran masa kini.

**Kata Kunci:** Pengembangan, situs website, pembelajaran

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan aspek yang krusial dalam kehidupan manusia, di mana melalui pendidikan, individu dapat mengatasi keterbelakangan. Dalam ranah pendidikan, terdapat hal-hal yang harus disiapkan agar manusia dapat mempertahankan dan meningkatkan kualitas hidup serta mendorong pembangunan manusia secara menyeluruh.(Firmansyah et al., 2023).

Peralihan fokus pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa adalah salah satu indikasi adanya perubahan pendekatan dalam proses pembelajaran. Perubahan ini didorong oleh usaha untuk memberikan ruang berekspresi dan memaksimalkan potensi peserta didik. Jika kegiatan belajar mengajar dikuasai oleh guru, maka tujuan strateginya hanya akan mencerminkan kemampuan yang dimiliki oleh guru tersebut. Namun, jika kegiatan belajar mengajar lebih difokuskan pada proses pembelajaran secara keseluruhan, guru akan dapat lebih eksploratif dan kreatif dalam mencari berbagai metode agar proses belajar mengajar dapat dinikmati oleh semua siswa.

Perubahan dan kemajuan zaman mempengaruhi kemajuan teknologi, yang memaksa masyarakat untuk menyesuaikan diri di berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam hal teknologi. Teknologi yang diciptakan oleh manusia memiliki berbagai jenis dan fungsi, termasuk teknologi biologi, teknologi multimedia, dan teknologi komunikasi, yang semuanya memberikan dampak penting terhadap pendidikan. Tujuan utamanya adalah agar perkembangan ini dapat meningkatkan nilai dan kualitas pendidikan di Indonesia. Penggunaan teknologi digital yang meluas di berbagai tempat kerja memerlukan penguasaan keterampilan baru. Contoh nyata dari perkembangan ini adalah penerapan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah hasil dari kemajuan di bidang teknologi dan informasi. Instansi pendidikan berusaha keras untuk memperkenalkan media pembelajaran kepada para tenaga pengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan akademik bertujuan untuk mencapai proses dan hasil belajar yang optimal(Sugiarti Dwi Gita, 2024).

Sumber belajar yang berbasis web telah menjadi komponen penting dalam sistem pendidikan modern dan terus berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi. Ini memiliki kemampuan besar untuk meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan keluwesan dalam pembelajaran. Dari berbagai pemaparan yang tersebut di atas maka penulis ingin membuat jurnal dengan mengambil judul pengembangan situs website dalam pembelajaran.

## **METODOLOGI**

Metode penelitian adalah cara ilmiah yang diterapkan untuk mengumpulkan data dengan tujuan tertentu. Pendekatan ilmiah ini mengindikasikan bahwa penelitian dilaksanakan dengan mengikuti prinsip ilmiah, yang meliputi rasionalitas, empirisitas, dan sistematis. Data yang didapat dari penelitian ini merupakan data empiris yang memenuhi kriteria khusus, yaitu validitas, reliabilitas, dan objektivitas. Data dalam penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai informasi yang disampaikan atau diungkapkan melalui kata-kata, kalimat, narasi, dan gambar (Nasution, 2023).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menerapkan metode studi pustaka. Penelitian pustaka merupakan suatu metode yang mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber, termasuk buku, catatan, dokumen sejarah, atau materi perpustakaan yang berkaitan dengan tema atau topik penelitian (Setiawan, 2021). Dalam penelitian ini, analisis pustaka dilakukan dengan mengkaji buku, jurnal, atau karya ilmiah yang membahas tentang pengembangan situs web dalam konteks pembelajaran.

## DAPATAN DAN PERBINCANGAN

### Pengertian Situs Website

Media pembelajaran yang berbasis web telah menjadi komponen penting dalam sistem pendidikan masa kini dan terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan teknologi. Ini memiliki peluang besar untuk meningkatkan kemudahan akses, efisiensi, dan kelincuhan dalam proses pembelajaran.

Berikut adalah penjelasan tentang media pembelajaran berbasis web menurut beberapa pakar, beserta tahun pemberian definisi tersebut:

- Menurut Dale Johnson (2002), media pembelajaran berbasis web diartikan sebagai "pemanfaatan teknologi komunikasi daring yang memungkinkan siswa untuk mengakses, memperoleh, dan terlibat dalam proses belajar di lingkungan yang tidak terikat oleh waktu dan tempat."
- David Jonassen (2000) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis web merupakan "pemanfaatan teknologi internet yang bertujuan untuk mendukung dan memperkaya proses belajar siswa melalui beragam sumber, interaksi, dan aktivitas pembelajaran yang dapat diakses melalui komputer yang terhubung ke internet."
- Michael Moore (1997) menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis web merupakan "pemanfaatan teknologi komputer dan jaringan telekomunikasi untuk mendukung pendidikan jarak jauh atau pembelajaran yang tersebar."
- Robert Heinich (2002) dalam bukunya yang berjudul *"Instructional Media and Technologies for Learning"* menjelaskan media pembelajaran yang berbasis web sebagai "pemanfaatan teknologi internet untuk menyampaikan pengajaran, materi, dan sumber belajar kepada siswa di luar ruang kelas konvensional."
- Simonson, Smaldino, Albright, dan Zvacek (2019) dalam bukunya *"Teaching and Learning at a Distance"* menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis web adalah "pemanfaatan teknologi internet, seperti situs web, aplikasi online, dan sumber daya digital lain, untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran yang disokong oleh teknologi."

Dengan demikian, para pakar telah memberikan definisi mengenai media pembelajaran yang berbasis web pada berbagai kesempatan, dengan penekanan pada pemanfaatan teknologi internet dalam mendukung proses belajar. Media pembelajaran berbasis web terus mengalami perkembangan seiring dengan kemajuan teknologi, dan artinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan zaman (LMS-SPADA INDONESIA, n.d.).

### Sejarah Perkembangan Situs Website

Ide mengenai internet pertama kali dicetuskan pada tahun 1940-an dalam sebuah karya tulisan oleh Murray Leinster. Harap dicatat bahwa ini hanya merupakan ide fiksi. Pada saat itu, Murray Leinster menggambarkan sebuah dunia di mana setiap orang memiliki alat yang dapat memberikan informasi apa pun. Penemuan resmi *World Wide Web* terjadi pada tahun 1989, ketika Tim Berners-Lee, seorang fisikawan yang bekerja di CERN, berhasil mengembangkan server web, browser, dan halaman web yang pertama. Pada tahun 1989 dan 1990, ia mengajukan ide untuk menciptakan *World Wide Web* yang menghubungkan berbagai jaringan komputer. Usulan ini menandai awal dari kemajuan yang mengarah pada apa yang kita sebut sebagai WWW (*World Wide Web*).

Munculnya internet dan *World Wide Web* pada akhir abad ke- 20 menandai revolusi dalam akses informasi dan komunikasi. Kehadiran website, yang awalnya sederhana dan statis, telah berkembang pesat dan menjadi bagian integral dalam berbagai aspek kehidupan

manusia, termasuk pendidikan. Memahami sejarah perkembangan website dan manfaatnya dalam konteks pembelajaran menjadi penting untuk memahami bagaimana teknologi dapat mendukung proses belajar mengajar di periode digital ini (Feradhita NKD, 2024).

Sejarah dan evolusi media pembelajaran berbasis web telah mengalami beberapa fase penting dalam beberapa dekade terakhir. Berikut adalah ringkasan tentang sejarah dan evolusi media pembelajaran yang berbasis web:

1. 1960-an hingga 1980-an: Tahap Awal Perkembangan
  - Pada tahun 1960-an, komputer mulai dipergunakan di bidang pendidikan, tetapi akses terhadapnya masih terbatas dan harganya mahal.
  - Pada tahun 1970-an, inisiatif awal seperti PLATO (*Programmed Logic for Automatic Teaching Operations*) dan TICCIT (*Time-Shared, Interactive, Computer-Controlled Information Television*) mulai menggabungkan teknologi komputer dengan dunia pendidikan.
  - Di tahun 1980-an, komputer mikro mulai lebih terjangkau, sehingga mendorong pengembangan perangkat lunak pendidikan yang berbasis komputer. Ini merupakan permulaan bagi perangkat lunak pembelajaran komputer yang dapat diakses di luar setting akademik konvensional.
2. 1990-an: Kehadiran Internet
  - Tahun 1990-an menyaksikan pertumbuhan pesat internet. WWW (*World Wide Web*) diciptakan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1991, yang memberikan peluang kepada publik untuk mengakses informasi melalui browser web.
  - Pada pertengahan tahun 1990-an, universitas dan lembaga pendidikan mulai menciptakan situs web pendidikan awal untuk menyajikan materi pembelajaran secara daring.
  - *E-learning* telah menjadi istilah yang dikenal luas, dan sejumlah universitas mulai menyediakan program gelar secara online.
3. 2000-an: Perkembangan *E-Learning*
  - Pada tahun 2000-an, terjadi lonjakan yang besar dalam praktik pembelajaran yang menggunakan internet. Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) seperti *Blackboard*, *Moodle*, dan *Canvas* telah banyak diadopsi oleh institusi pendidikan untuk mengatur dan mendistribusikan materi pembelajaran secara online.
  - Platform pembelajaran yang menggunakan video, seperti Khan Academy, YouTube EDU, dan Coursera, mulai bermunculan, memberikan akses global ke berbagai materi pembelajaran.
4. Peningkatan kecepatan internet dan akses yang lebih luas telah memfasilitasi pertumbuhan video streaming dan kelas virtual dengan interaksi secara langsung.  
2010-an: Kursus Online Massal dan Pembelajaran yang Disesuaikan MOOCs (Kursus Online Terbuka Massal) seperti Coursera, edX, dan Udacity telah menjadi fenomena utama dalam pendidikan daring.
  - Teknologi pembelajaran adaptif mulai muncul, yang memungkinkan konten belajar disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan setiap siswa.
  - *M-learning* atau pembelajaran mobile semakin diminati, karena memungkinkan pengguna untuk mengakses materi pembelajaran melalui perangkat seluler di mana saja dan kapan saja.
  - *Gamifikasi*, yaitu penerapan elemen permainan dalam proses pembelajaran, mulai diterapkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran online.

5. 2020-an dan Setersunya: Penggabungan AI dengan AR/VR  
Penggunaan kecerdasan buatan (AI) dalam media pembelajaran berbasis web semakin maju, sehingga memungkinkan penyesuaian konten dan pengukuran hasil yang lebih kompleks. semakin diterapkan untuk menghadirkan pengalaman pendidikan yang lebih mendalam dan interaktif.

Pandemi COVID-19 mempercepat penerapan pembelajaran daring, yang mendorong institusi pendidikan dan perusahaan untuk lebih meningkatkan pengembangan media pembelajaran berbasis web yang efisien dan inklusif. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran yang berbasis web terus mengalami perubahan dan perkembangan. Kemungkinan penggunaan teknologi baru seperti *blockchain* untuk verifikasi kredensial dan augmented reality untuk simulasi pembelajaran akan menjadi elemen penting dalam masa depan pembelajaran daring. Ini adalah sektor yang terus berinovasi dan memainkan peran penting dalam meningkatkan akses dan kualitas pendidikan di seluruh penjuru dunia.

### **Peran/ Manfaat Situs Website Dalam Pembelajaran**

Media pembelajaran yang berbasis web memainkan peran krusial dalam pendidikan masa kini. Fungsinya mencakup berbagai keuntungan penting dalam meningkatkan efektivitas, aksesibilitas, dan fleksibilitas dalam proses belajar. Berikut adalah beberapa fungsi utama dari media pembelajaran berbasis web dalam pendidikan kontemporer :

1. Akses Global: Platform pembelajaran yang berbasis web memberikan kesempatan untuk mengakses sumber daya pendidikan dari berbagai lokasi di seluruh dunia asalkan terhubung dengan internet. Hal ini mengatasi kendala geografis dan memberikan akses pendidikan kepada individu di daerah terpencil atau yang mengalami kesulitan dalam bergerak.
2. Ketersediaan Waktu: Pembelajaran daring memberi siswa kebebasan untuk belajar kapan saja sesuai dengan waktu yang mereka miliki. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengatasi batasan waktu yang mungkin ada akibat pekerjaan atau komitmen lainnya.
3. Kustomisasi Pembelajaran: Platform berbasis web memberikan kesempatan bagi siswa untuk memilih konten dan materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Hal ini dapat dicapai dengan memanfaatkan platform pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri, serta algoritma pembelajaran adaptif yang menyesuaikan konten dengan kebutuhan masing-masing individu.
4. Interaktivitas: Media pembelajaran yang didasarkan pada web sering kali menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi. Ini bisa meliputi kuis daring, simulasi, forum diskusi, atau kelas virtual yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar.
5. Berbagai Sumber Daya: Internet memberikan akses ke berbagai jenis bahan pendidikan, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Ini memperkaya pengalaman belajar dan mendukung pemahaman konsep-konsep yang rumit.
6. Pengukuran Perkembangan: Platform pembelajaran online biasanya dilengkapi dengan alat ukur dan evaluasi yang memungkinkan guru atau pengajar untuk memantau kemajuan siswa secara langsung. Ini memungkinkan untuk melakukan penyesuaian tambahan dalam proses pembelajaran.
7. Pengembangan Keterampilan Teknologi: Pemanfaatan media pembelajaran berbasis web juga mendukung siswa dalam mengasah keterampilan teknologi yang krusial di era modern. Mereka mempelajari cara memanfaatkan berbagai alat dan platform daring, yang merupakan keterampilan yang sangat berguna dalam banyak pekerjaan dan kehidupan sehari-hari.

8. Pembelajaran Seumur Hidup: Platform berbasis web mendukung konsep pembelajaran seumur hidup, yang menunjukkan bahwa pendidikan berlangsung terus-menerus sepanjang hidup, bukan hanya pada tahap tertentu. Orang dewasa dapat terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka sepanjang hidup melalui kursus daring dan sumber belajar berbasis web lainnya.
9. Menghadapi Tantangan dalam Pendidikan: Media pembelajaran berbasis web telah berkontribusi untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pendidikan, seperti terbatasnya akses ke sekolah fisik, kekurangan tenaga pengajar, serta kurangnya sumber daya di beberapa daerah.
10. Penghematan Biaya: Dalam sejumlah situasi, pembelajaran daring dapat menurunkan biaya pendidikan karena siswa tidak perlu mengeluarkan uang untuk transportasi, akomodasi, atau buku teks fisik. Ini menjadikan pendidikan lebih terjangkau.
11. Ketahanan Menghadapi Krisis: Pandemi COVID-19 menunjukkan betapa krusialnya penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam menghadapi situasi krisis seperti ini. Saat sekolah fisik ditutup, pembelajaran online memungkinkan pendidikan tetap berlanjut.
12. Perkembangan Teknologi: Platform pembelajaran yang didasarkan pada web terus maju sejalan dengan perkembangan teknologi. Penerapan kecerdasan buatan (AI), realitas virtual (VR), dan teknologi modern lainnya semakin meningkatkan pengalaman belajar (LMS-SPADA INDONESIA, n.d.).

### **Tahapan Pengembangan Situs Website Dalam Pembelajaran**

Dalam tahapan pengembangan situs website dalam pembelajaran terdapat 5 tahapan yaitu:

1. Area Desain: Desain di sini merupakan tahapan untuk menetapkan keadaan belajar dengan tujuan mengembangkan strategi dan produk. Area desain dimulai dari gerakan psikologi pembelajaran, yang mengupas secara preskriptif tentang desain dan mendorong penelitian lebih lanjut mengenai desain. Area Desain setidaknya mencakup empat aspek utama dari teori dan praktik, yaitu: (1) Desain Sistem Pembelajaran; (2) Desain Pesan; (3) Strategi Pembelajaran; (4) Karakteristik Peserta Didik.
2. Area Pengembangan : Pengembangan merupakan tahap di mana spesifikasi desain diubah menjadi bentuk nyata, yang mencakup (1) teknologi percetakan; (2) teknologi audio-visual; dan (3) teknologi berbasis komputer; dan (4) teknologi yang terintegrasi. Area pengembangan berfokus pada produksi media. Melalui pencapaian bertahap selama bertahun-tahun, perkembangan kemampuan media ini berdampak pada transformasi wilayah. Meski perkembangan buku teks dan alat pembelajaran lainnya (teknologi cetak) muncul lebih dahulu dibandingkan film, kemunculan film tetap menjadi titik penting dalam peralihan dari gerakan audio-visual menuju era Teknologi pembelajaran saat ini.
3. Area Pemanfaatan: Pemanfaatan merupakan kegiatan yang melibatkan penggunaan proses dan sumber daya untuk tujuan belajar. Fungsi penggunaan sangat krusial karena membahas hubungan antara peserta didik dan materi atau metode pembelajaran. Para pihak yang terlibat dalam pemanfaatan memiliki tanggung jawab untuk mengaitkan pembelajar dengan materi dan aktivitas tertentu, mempersiapkan pembelajar agar dapat berinteraksi dengan materi dan aktivitas yang dipilih, memberikan dukungan selama proses kegiatan, menilai hasil yang diperoleh pembelajar, serta mengintegrasikannya ke dalam prosedur organisasi yang berkelanjutan.
4. Area Pengujian / penilaian: Penilaian adalah proses untuk menentukan sejauh mana pembelajaran dan proses belajar itu memadai, yang meliputi: (1) analisis permasalahan; (2) pengukuran berdasarkan standar; (3) penilaian formatif; dan (4) penilaian sumatif. Di dalam area penilaian, terdapat perbedaan pengertian antara

penilaian program, proyek, dan produk. Penilaian program – suatu evaluasi yang menilai aktivitas pendidikan yang menyediakan layanan secara terus-menerus dan sering terlibat dalam pengembangan kurikulum (Ramli, 2012).

### **Fitur-Fitur Utama Situs Website**

Dalam pengembangan situs website terdapat fitur-fitur utama untuk mengelola website pembelajaran tersebut menjadi semakin menarik dan diminati, Adapun fitur-fitur tersebut adalah:

1. Manajemen Konten (CMS)  
Dengan adanya manajemen konten akan lebih memudahkan dalam memperbarui dan mengelola materi pembelajaran.
2. Forum Diskusi  
Dengan adanya forum diskusi dapat menjadi sarana interaktif siswa, mereka bisa saling berbagi pengetahuan
3. Kuis dan Ujian Online  
Kuis dan ujian online sebagai sarana mengukur pemahaman siswa secara otomatis
4. Video dan Multimedia  
Video dan Multimedia sebagai sarana untuk Menambah daya tarik dan visualisasi materi sehingga siswa dapat memahami materi dengan jelas
5. Sistem Pelaporan  
Memantau kemajuan siswa dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan

### **Tekhnologi Yang Mendukung Pengembangan Situs Website Dalam Pembelajaran**

Dalam pengembangan situs website diperlukan bermacam-macam teknologi, diantaranya yaitu:

1. Bahasa Pemrograman: HTML, CSS, JavaScript, PHP, Python
2. Sistem Manajemen Basis Data (DBMS): MySQL, PostgreSQL.
3. Framework: Laravel, CodeIgniter, React, Angular.
4. Platform: WordPress, Moodle, Google Classroom

### **Implementasi Situs Website Yang Sukses**

Dalam implementasi situs website yang sukses diantaranya:

1. Zenius yaitu platform belajar online dengan jutaan pengguna di Indonesia
2. Ruang guru merupakan aplikasi belajar dengan tutor online dan materi pembelajaran yang lengkap
3. Quipper school merupakan platform manajemen pembelajaran yang membantu guru mengelola kelas online.

### **Cabaran Dalam Pengembangan Situs Website**

Walaupun media pembelajaran yang berbasis web memberikan banyak keuntungan, ada beberapa tantangan yang harus dihadapi dalam penggunaannya. Ada beberapa tantangan utama yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis web, antara lain:

1. Keterbatasan Akses Internet: Salah satu masalah utama adalah terbatasnya akses internet, terutama di wilayah pedesaan atau di negara-negara berkembang. Siswa

- yang tidak memiliki koneksi internet yang stabil atau perangkat yang memadai mungkin mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran online.
2. Ketidakmerataan Akses: Tidak semua siswa memiliki perangkat yang dibutuhkan, seperti laptop atau tablet, untuk mengakses media pembelajaran online. Hal ini menyebabkan adanya ketidaksetaraan dalam akses terhadap pendidikan.
  3. Tantangan Teknis: Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menghadirkan masalah teknis. Siswa dan bahkan para guru mungkin menghadapi tantangan saat menggunakan platform pembelajaran atau mengatasi masalah teknis yang timbul.
  4. Keterbatasan dalam Keterampilan Teknologi: Tidak semua siswa maupun guru memiliki kemampuan teknologi yang cukup. Penggunaan media pembelajaran berbasis web memerlukan pengetahuan mengenai cara mengoperasikan alat-alat tersebut, yang mungkin tidak dimiliki oleh semua orang.
  5. Isolasi Sosial: Pembelajaran melalui web bisa terasa kurang interaktif dan sosial dibandingkan dengan pembelajaran secara langsung. Minimnya interaksi tatap muka dengan guru dan teman-teman dapat mengakibatkan perasaan terasing secara sosial.
  6. Motivasi dan Disiplin Pribadi: Siswa mungkin perlu menunjukkan tingkat motivasi dan disiplin diri yang tinggi untuk dapat mengikuti pembelajaran yang berbasis web. Tanpa bimbingan langsung dari guru, beberapa siswa dapat menjadi terganggu atau kehilangan motivasi.
  7. Kualitas Konten yang Beragam: Tingkat kualitas konten dalam pembelajaran daring dapat berbeda-beda. Tidak semua sumber daya yang tersedia secara daring memiliki kualitas yang baik, dan ada kemungkinan siswa mengakses informasi yang tidak tepat atau tidak valid.
  8. Privasi dan Keamanan: Menggunakan platform pembelajaran online melibatkan pengungkapan informasi pribadi dan data kepada pihak ketiga. Tantangan tersebut meliputi isu-isu terkait privasi dan keamanan data para siswa.
  9. Pembatasan Interaksi Siswa-Guru: Interaksi tatap muka antara siswa dan guru dapat berkurang dalam metode pembelajaran yang berbasis web. Ini dapat menghalangi umpan balik langsung dan bantuan yang diberikan oleh guru kepada siswa.
  10. Manajemen Waktu: Siswa mungkin menghadapi tantangan dalam mengatur waktu mereka secara efektif saat mengikuti pembelajaran daring. Hal ini dapat menyebabkan penundaan atau terlalu banyak tugas yang harus dilakukan.
  11. Kualitas Koneksi Internet: Selain isu akses internet, kualitas koneksi juga bisa menjadi sebuah masalah. Koneksi yang tidak stabil atau sering terputus dapat mengganggu pengalaman belajar.
  12. Keterbatasan Keterhubungan antara Pendidik dan Siswa: Para guru mungkin menghadapi tantangan dalam menjaga hubungan yang kuat dan berkelanjutan dengan siswa dalam konteks pembelajaran daring.
  13. Kualitas Pengajaran: Penggunaan media pembelajaran online memerlukan pengembangan konten yang berkualitas dan metode pengajaran yang efektif. Tantangan ini mencakup pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan konteks.

## **KESIMPULAN**

Situs website selalu mengalami pengembangan, mulai dari hal yang paling sederhana sampai sekarang ada yang namanya AI (kecerdasan buatan) yang setiap hari bahkan setiap waktu selalu mengalami pengembangan-pengembangan.



Media pembelajaran yang berbasis web memainkan peran krusial dalam pendidikan masa kini. Fungsinya mencakup berbagai keuntungan penting dalam meningkatkan efektivitas, aksesibilitas, dan fleksibilitas dalam proses belajar.

Situs web merupakan alat yang ampuh untuk meningkatkan pengalaman dan efektivitas pembelajaran. Investasi dalam pengembangan situs web pembelajaran dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi pendidikan.

## **RUJUKAN**

- Feradhita NKD. (2024). Sejarah Perkembangan Website, Lihat Timeline-nya di Sini! *KAZOKKU*, 1–1.
- Firmansyah, Y., Ngurah Partha, M., & Puri Rahayu, V. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN EKONOMI. *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi*, 5. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/prospek>
- LMS-SPADA INDONESIA. (n.d.). Materi Media Pembelajaran Berbasis Web . In *Materi Media Pembelajaran Berbasis Web*.
- Ramli, M. (2012). *MEDIA & TEKNOLOGI PEMBELAJARAN* (I). IAIN Antasari Press.
- Sugiarti Dwi Gita, R. (2024). *PENGANTAR TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. PT. Literasi