

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kejadian Luar Biasa (KLB) di akhir tahun 2019 hadir bencana pandemi Coronavirus Disease atau disebut dengan Covid-19 meluluhlantakkan tatanan kehidupan manusia di muka bumi ini. Penyebaran virus corona mewabah hampir seluruh negara tanpa mengenal batas geografis dan identitas suku bangsa, ras, warna kulit, usia, agama, dan sebagainya. Virus ini sangat berbahaya karena yang terjangkiti bisa berakhir dengan kematian. Dampak pandemi Covid-19 yang sangat serius dan masih dirasakan sampai sekarang memaksa manusia harus mereformasi tata kehidupan yang sudah berjalan lama agar dampak negatif terhadap resiko keselamatan manusia bisa diminimalkan. Dampak yang dirasakan tidak hanya di sektor kesehatan saja tapi menembus sektor lain, seperti politik, sosial, ekonomi, pendidikan, dan sebagainya (Hadiwardoyo, 2020; Ansori, 2020; Ahmad, 2020).

Dari beberapa sektor yang terdampak covid-19, sektor pendidikan mengalami dampak yang cukup parah. Kebijakan dari WHO untuk mencegah tertularnya virus corona, seperti *social distancing* dan *physical distancing* menjadi norma baru yang harus ditaati oleh masyarakat (Yunus & Rezki, 2020). Norma ini mengikat juga di sektor pendidikan sehingga satuan pendidikan harus membangun tata kelola baru sesuai protokoler kesehatan agar interaksi antar warga sekolah tidak menjadi *cluster* dalam penyebaran Covid-19. Salah satu dari implikasi kebijakan *social distancing* dan *physical distancing* adalah

pembatasan interaksi dalam kegiatan pembelajaran (David Cababaro Bueno, 2020). Pembatasan interaksi secara langsung antara guru dengan peserta didik melahirkan pola baru dalam proses belajar mengajar di sekolah, yakni pola *Work from Home* (WFH) atau istilah lain Belajar Dari Rumah (BDR) dan pola Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). Kondisi penyebaran covid 19 di akhir tahun 2021 yang sudah melandai, pemerintah mulai memberlakukan kebijakan pembelajaran campuran yaitu BDR dan PTMT. Kebijakan ini didasarkan pada sebuah kenyataan bahwa selama pembelajaran jarak jauh (PJJ), peserta didik tidak bisa mengikuti pembelajaran secara optimal. Untuk itu, peserta didik perlu mendapatkan layanan belajar dengan baik sehingga mereka tidak menjadi korban hilangnya suatu generasi (*loss generation*) akibat pandemi Covid-19. Pola pembelajaran tatap muka terbatas belum sepenuhnya menjawab persoalan di atas karena kehadiran peserta didik di sekolah masih sangat terbatas, sebagian besar sekolah menghadirkan peserta didik sebanyak dua hari dalam seminggunya. Menyikapi frekuensi tatap muka yang masih terbatas, guru dituntut kreatif dalam menciptakan strategi belajar yang tepat bagi anak didiknya. Strategi pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, antara lain dengan model pembelajaran jarak jauh (PJJ) dikombinasikan dengan tatap muka atau yang disebut pembelajaran campuran (*blended learning*).

Bencana pandemi Covid-19 dapat disikapi dengan baik oleh dunia pendidikan karena dukungan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah mapan di era revolusi industri 4.0. Kemajuan teknologi informasi membantu terlaksananya model *blended learning* sehingga dapat meminimalkan

dampak negatif dari *loss learning*. Praktisi pendidikan tetap dapat menyelenggarakan layanan pendidikan selama masa pandemi melalui berbagai fasilitas teknologi informasi (Cepi Riyana, 2010:14). Hal ini memungkinkan karena fasilitas teknologi informasi dan jaringan internet sangat membantu guru menyediakan sumber belajar bagi peserta didik yang dapat diakses secara mudah, cepat dan melimpah.

Perkembangan internet dalam dunia pendidikan telah membantu terciptanya strategi baru untuk mencegah dampak negatif covid-19 (Yunus & Rezki, 2020). Dengan strategi ini maka seorang pelajar tidak harus belajar di sekolah secara penuh seperti layaknya sekolah formal. Guru dan peserta didik bisa meluangkan sebagian waktunya untuk bertatap muka melalui layar monitor manakala mereka tidak bisa hadir secara fisik di sekolah. Demikian juga untuk memperoleh bahan belajar di perpustakaan, seorang pelajar tidak harus hadir secara fisik di ruang perpustakaan. Namun cukup ada di depan layar monitor, bahan belajar yang dibutuhkan sudah tersedia dan dapat diakses dengan mudah. Adanya dukungan piranti komunikasi dan internet, peserta didik dapat memperoleh bahan belajar secara mudah bahkan dengan kemampuan mencari informasi secara mandiri, mereka mendapatkan tambahan materi pembelajaran di luar yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian akan terjadi perubahan pola pikir serta kreativitas guru dalam menyediakan bahan ajar yang efektif untuk mendukung aktivitas belajar (Abdul Latif, 2020). Bagi peserta didik akan tumbuh keterampilan digital dalam menggali bahan belajar *online*, sehingga

terjadi cakrawala berpikir yang lebih kritis dan cerdas dalam mengelola informasi yang diperolehnya.

Pada masa pandemi Covid-19, setiap satuan pendidikan sudah berkreasi menyediakan fasilitas piranti komunikasi dan jaringan internet yang memadai untuk mendukung pertukaran data dan informasi secara cepat, akurat dan murah di segala bidang (Sun et al., 2020). Selain berfungsi sebagai penghubung, internet juga berperan layaknya bank data. Sistem unduh dan unggah memudahkan semua pengguna internet untuk terus berbagi dan mendapatkan informasi. Huang, R. H., dkk (2020) menyebutkan bahwa selama masa pandemi Covid-19, proses pembelajaran dilaksanakan dengan sistem “*Flexible Learning*”. Sistem ini memiliki beberapa ciri, yaitu 1) dimensi pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja, 2) pembelajar bisa belajar apapun yang diinginkan, 3) sumber belajar bisa berasal dari pengajar langsung atau berbagai sumber yang tersedia pada berbagai media seperti web atau portal, 4) pengajar memiliki kesempatan yang banyak dalam menentukan pelaksanaan pembelajaran (tutoring, belajar mandiri, seminar, debat, dan diskusi secara *online*), dan 5) pada pelaksanaan penilaian bisa menggunakan sistem yang menyediakan fleksibilitas lebih bagi siswa dalam melaporkan setiap aktivitas yang dilaksanakan selama masa pandemi Covid-19.

Dalam rangka mendukung kegiatan pembelajaran selama masa pandemi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (saat ini Kemdikbudristek) meluncurkan akun pembelajaran dengan domain @belajar.id. Akun elektronik ini dibuat dalam bentuk akun *Google Workspace for Education* yang dapat

digunakan oleh peserta didik, pendidik, dan tenaga kependidikan. Hadirnya akun ini bertujuan untuk membantu terlaksananya model pembelajaran “*Flexible Learning*” di masa pandemi. Akun *Google* dengan domain @belajar.id menyediakan banyak fitur-fitur premium, seperti *Gmail*, Akun *Youtube*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Google Maps*, *Google Formulir*, *Google Drive*, *Google Sites* dan sebagainya. Pemanfaatan situs *Google* dalam jejaring internet membutuhkan *gadget* pendukung seperti *laptop*, *tablet*, atau *handphone/smartphone*. Secara tidak langsung, dengan mengakses internet akan melatih peserta didik menguasai keterampilan digital memanfaatkan perangkat teknologi informasi. Hal ini merupakan sesuatu yang positif karena penguasaan terhadap teknologi informasi merupakan salah satu keterampilan literasi yang dibutuhkan saat ini.

Menurut Keskin, N, O., dkk (2015), keterampilan literasi di bidang pendidikan dapat memajukan kualitas belajar peserta didik agar lebih unggul dan maju. Peserta didik yang memiliki literasi teknologi yang tinggi dapat menikmati banyak manfaat, salah satunya memperoleh kemudahan dalam mendapatkan berbagai sumber belajar sehingga mampu meningkatkan kompetensinya dalam belajar. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki literasi teknologi yang rendah akan mengalami kendala dalam pembelajaran, terutama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis digital (Maphosa, C., dan Bhebhe, 2019). Berkaitan dengan pelaksanaan PJJ di masa pandemi Covid-19, pembelajar yang kemampuan teknologinya baik, maka akan mudah dalam mengikuti setiap proses pembelajaran, walaupun dengan sistem pembelajaran *online*. Namun bagi

pembelajar yang kurang menguasai teknologi digital, maka keterlibatannya dalam proses pembelajaran akan mengalami banyak hambatan dan kesulitan. Untuk itu, guru dan satuan pendidikan harus mampu menyikapi kondisi ini dengan baik agar semua peserta didik mampu belajar secara optimal.

Kejadian Luar Biasa (KLB) Covid 19 yang memaksa terjadinya perubahan paradigma pembelajaran, pada kenyataannya masih banyak guru yang belum siap menyelenggarakan model pembelajaran sejalan dengan kebijakan di masa pandemi. Badai pandemi Covid-19 yang membatasi interaksi guru dengan peserta didik ternyata tidak serta merta mendorong guru untuk seketika menciptakan model pembelajaran secara efektif. Banyak guru yang gagap dan depresi dalam mengelola pembelajaran campuran (*blended learning*) ini. Berdasarkan data pemanfaatan media sosial berbasis internet untuk pembelajaran masa pandemi oleh guru-guru IPS di Kabupaten Banjarnegara menunjukkan bahwa sebesar 65% guru hanya memanfaatkan media *Whatsapp* untuk komunikasi belajar. Sebesar 30% guru melakukan kombinasi pembelajaran *non* tatap muka dengan memanfaatkan *Whatsapp*, *Youtube*, *Facebook*, *Instagram*, *Telegram*, dan *Email*. Selebihnya sebesar 5% yang memanfaatkan *Whatsapp*, *Youtube*, *Email*, dan aplikasi *Google* (Bidang Litbang MGMP IPS Kabupaten Banjarnegara, 2020).

Di sebagian besar sekolah di kabupaten Banjarnegara, guru-guru memberikan tugas belajar kepada peserta didik hanya seadanya saja. Sebagian besar tugasnya berupa merangkum, membaca buku siswa dan mengerjakan lembar kerja secara luring yang jawabannya dikirim langsung melalui media

Whatsapp (WA). Berbagai fitur yang tersedia melimpah di aplikasi akun Kemendikbud @belajar.id yang beragam dan tipe premium aplikasinya belum banyak digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di masa pandemi. Menurut Triwibowo (2020), kondisi tersebut disebabkan oleh ketidakberdayaan guru menghadapi wabah pandemi Covid-19. Rendahnya pemanfaatan akun Kemendikbud belajar.id menjadikan kegiatan pembelajaran selama masa pandemi menjadi monoton dan menjenuhkan karena sumber belajar yang disediakan oleh guru sangat terbatas dan penyediaan buku teks menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Hal ini menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif.

Permasalahan ketidaksiapan guru mengelola pembelajaran di masa pandemi melanda hampir semua sekolah karena rendahnya kemampuan guru menguasai teknologi informasi (Rizqon Halal, 2020:397). Kondisi ini terjadi juga di SMP Negeri 1 Banjarnegara, salah satu sekolah yang sudah cukup tua, mapan dan kategori favorit di kabupaten Banjarnegara. Hal ini sebenarnya ironis karena sekolah memiliki fasilitas internet dan perangkat yang terbilang memadai, memiliki layanan internet dari Telkom sebesar 100MB, dan tersedia labkom sebanyak 4 ruang dengan kapasitas 20 PC setiap ruangnya. Dukungan orangtua juga terbilang tinggi karena rata-rata status ekonominya pada level menengah ke atas. Akar permasalahan justru terletak pada guru yang belum terbiasa dengan model pembelajaran berbasis *Google Workspace for Education* yang disediakan oleh akun belajar.id. Guru masih mengandalkan pola

pembelajaran tatap muka dan minim menyediakan sumber belajar yang bervariasi secara *online* kepada peserta didik.

Kemampuan guru yang terbatas dalam memanfaatkan akun belajar.id mencakup hampir semua guru mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan Permendikbud Nomor 68 Tahun 2013 tentang Struktur Kurikulum dan Kompetensi Dasar jenjang SMP/MTs menyatakan bahwa mata pelajaran IPS memiliki tanggung jawab mendidik peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang diperlukan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan perubahan kondisi masyarakat baik pada tingkatan lokal, nasional maupun secara global. Sejalan dengan regulasi tersebut sudah semestinya pembelajaran IPS di SMP harus menyelaraskan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta tuntutan kondisi masyarakat yang selalu berubah secara dinamis. Hal ini untuk menjadikan mata pelajaran IPS memberikan manfaat besar kepada perkembangan peserta didik dalam mengikuti perubahan kondisi masyarakat dan tuntutan zaman (Baharin, R. & Halal, R., 2020). Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan sesuai dengan kondisi saat ini, khususnya tuntutan norma-norma baru di masyarakat akibat pandemi Covid-19 dan kompetensi abad 21 yang lebih mengedepankan pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai segi dan sendi kehidupan. Untuk itu, guru dituntut memiliki kreatif dalam menciptakan pola belajar dan penyediaan bahan ajar secara inovatif, variatif, menarik dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini.

Salah satu dampak dari kurangnya kreativitas guru IPS dalam menyediakan bahan belajar menjadikan pelaksanaan proses dan hasil belajar belum maksimal. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran IPS tentang mengenal negara-negara ASEAN di kelas VIII F SMP Negeri 1 Banjarnegara Tahun Pelajaran 2021/2022. Berdasarkan data ulangan harian pertama (UH-1) tentang “Mengetahui Negara-negara ASEAN” yang dilaksanakan pada hari Kamis, 23 September 2021 di Kelas VIII F SMP Negeri 1 Banjarnegara menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar sebesar 79,19 dengan ketuntasan belajar sebesar 58,82% (KKM mata pelajaran IPS sebesar 80). Hasil belajar tersebut masih tergolong rendah karena harapan peneliti minimal rata-ratanya sebesar 85,00 dan ketuntasan belajar sebesar 85%. Peneliti melakukan identifikasi tentang rendahnya hasil belajar oleh peserta didik, hasilnya menunjukkan bahwa kesulitan belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Bahan belajar terbatas pada buku siswa terbitan Kemendikbud edisi revisi tahun 2017 yang berjudul “Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VIII”. Pada halaman 1–80, buku tersebut hanya menyajikan informasi berupa gambar 2 dimensi dan penjabaran materi secara abstrak. Kemampuan peserta didik dalam memahami kondisi setiap negara di dunia bukanlah perkara mudah karena wilayahnya luas dan jauh dari titik pusat domisili peserta didik. Memahami suatu ruang melalui gambar dan deskripsi abstrak, sementara yang bersangkutan belum pernah menjangkau atau melihat ruang yang dimaksud menjadi sebuah kesulitan yang luar biasa bagi peserta didik.

Kondisi seperti itu menjadi hambatan dalam memahami materi pokok bagi peserta didik.

2. Pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 memberlakukan pola belajar daring (PJJ) dan tatap muka terbatas karena tidak boleh menghadirkan peserta didik ke sekolah secara penuh (Kusuma & Hamidah, 2020). Daya dukung sekolah sangat memadai karena fasilitas jaringan internet dan pendukungnya sudah tersedia secara proporsional. Daya dukung peserta didik dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh terbilang baik karena rata-rata orangtua peserta didik dari kalangan ekonomi menengah ke atas. Namun selama ini, guru masih minim memanfaatkan aplikasi *Google Workspace for Education* dan tidak siap melakukan migrasi dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan online atau pendidikan jarak jauh (Bao, 2020; Basilaia & Kvavadze, 2020). Sebagian besar guru hanya memanfaatkan aplikasi *Whatsapp* (WA) untuk berkomunikasi dan pemberian tugas belajar kepada peserta didik. Tugas yang diberikan kepada peserta didik sebagian besar hanya diminta mempelajari buku siswa. Sumber belajar ini sangat dangkal informasi karena untuk memahami materi kondisi negara-negara di dunia dengan konteks ruang yang lebih luas, peserta didik membutuhkan sumber belajar lain, misalnya penjelasan melalui video, pengayaan materi belajar melalui *browsing* di internet sehingga informasi semakin luas, kaya dan mendalam. Dalam hal ini, guru belum menyediakan media pembelajaran terintegrasi yang mampu menghadirkan banyak sumber belajar dalam satu kesatuan, misalnya *website* atau media pembelajaran interaktif dan

interkoneksi. Fasilitas yang disediakan ini secara langsung atau tidak langsung akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Dai & Lin, 2020; Zhu & Liu, 2020).

3. Proses pembelajaran berlangsung kurang bervariasi sehingga peserta didik mengalami kebosanan. Berdasarkan data dari hasil wawancara terhadap sepuluh peserta didik Kelas VIII F SMP Negeri 1 Banjarnegara, bahwa peserta didik tersebut mengalami kebosanan karena pembelajaran hanya berupa tugas merangkum, membaca buku teks, mengirim foto jawaban dari tugas yang diberikan, media belajar masih sederhana, model pembelajaran tidak variatif dan belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung pembelajaran jarak jauh.
4. Penilaian terhadap hasil belajar masih dilakukan secara konvensional dan manual, yakni peserta didik menjawab soal di lembar kertas atau buku, selanjutnya jawaban difoto dan dikirim melalui *Whatsapp* ke guru pengampunya. Umpan balik terhadap hasil penilaian berlangsung lama bahkan banyak yang tidak sempat diberikan kepada peserta didik. Aplikasi *Google Workspace for Education* yang dapat dimanfaatkan untuk penilaian *online* belum diterapkan oleh guru sebagaimana harapan peserta didik.

Berdasarkan hasil identifikasi kesulitan belajar di atas, penulis berharap tidak terulang kembali pada sub materi pokok berikutnya, yaitu Interaksi Negara-negara ASEAN. Untuk itu, penulis bermaksud mengembangkan bahan ajar interaktif pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN dengan bantuan *Google Workspace for Education* yang disediakan oleh akun belajar.id.

Menurut Hakim (2016) menyebutkan bahwa pemanfaatan *Google Workspace for Education* dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Aplikasi berbasis *Google* sudah sangat familier bagi pengguna internet. Menurut situs statsmonkey mengenai data penggunaan *Search Engine* di Indonesia per bulan Juli 2014-Juli 2015, menunjukkan bahwa penggunaan *Google Search Engine* berada pada peringkat pertama dengan persentase sebesar 95% (<https://www.statsmonkey.com/table/18405-indonesia-search-engine-market-shareusage-statistics-2014.php>), sehingga hampir semua pengguna mampu menggunakan *Google* secara mudah. Lompatan teknologi yang dimiliki *Google* sangat luar biasa karena *Google* menyediakan banyak perangkat aplikasi yang saling terintegrasi dan mudah digunakan (Pramesiti, 2011:11) sehingga sangat membantu dalam pembuatan bahan ajar IPS interaktif. Pemanfaatan akun belajar.id untuk mendesain bahan ajar interaktif dalam pembelajaran IPS diharapkan memberikan kemudahan dan semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini.

Kemudahan dan banyaknya aplikasi yang dimiliki akun belajar.id menginspirasi bagi peneliti untuk mencoba menyusun bahan ajar IPS interaktif sebagai solusi terhadap kondisi kegiatan pembelajaran saat ini. Inspirasi lain terdorong hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulia Isratul Aini (2018:8) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat mendorong kreativitas guru dan peserta didik sehingga menjadikan pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas tetapi dapat berlangsung

di luar kelas. Mengingat pengembangan bahan ajar membutuhkan perencanaan dan implementasi secara matang maka rancangan aktivitas ini akan dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah dengan metode *Research and Development* (R&D). Metode ini dipilih karena memiliki keunggulan dalam menghasilkan produk yang terpercaya dan berkualitas. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2016:4) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Produk yang berkualitas akan membantu gagasan peneliti untuk memperbaiki proses dan hasil belajar secara lebih baik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN kelas VIII semester 1 di SMP Negeri 1 Banjarnegara.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah menyusun pengembangan bahan ajar IPS interaktif berbantuan *Google Workspace for Education* yang disediakan akun belajar.id pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN?
2. Bagaimana menguji kelayakan dan validitas pengembangan bahan ajar IPS interaktif berbantuan *Google Workspace for Education* yang disediakan akun belajar.id pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN?
3. Bagaimana mengukur efektivitas pembelajaran dengan bahan ajar IPS interaktif berbantuan *Google Workspace for Education* yang disediakan akun

belajar.id pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN di kelas VIIIIF SMP Negeri 1 Banjarnegara Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyusun bahan ajar IPS interaktif berbantuan *Google Workspace for Education* yang disediakan akun belajar.id pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN.
2. Menguji kelayakan dan validitas pengembangan bahan ajar IPS interaktif berbantuan *Google Workspace for Education* yang disediakan akun belajar.id pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN.
3. Mengukur efektivitas pembelajaran dengan bahan ajar IPS interaktif berbantuan akun belajar.id pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN di kelas VIIIIF SMP Negeri 1 Banjarnegara Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis yang meliputi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsiah yang bermanfaat dalam khasanah keilmuan di bidang pendidikan dan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama mengenai pengembangan bahan ajar IPS interaktif berbantuan *Google Workspace*

for Education yang disediakan akun belajar.id pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

1) Mendapatkan solusi untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dan hasil belajar IPS pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN.

2) Mendapatkan pengalaman yang berharga dalam menyusun bahan ajar IPS interaktif berbantuan *Google Workspace for Education* yang disediakan akun belajar.id pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN.

b. Bagi Guru Mata Pelajaran IPS

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi dan motivasi kepada sesama guru mata pelajaran IPS untuk menyusun bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik, kompetensi dasar dan situasi pandemi Covid-19.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan bahan ajar IPS interaktif berbantuan *Google*

Workspace for Education yang disediakan akun belajar.id pada materi Interaksi Keruangan Negara-negara ASEAN, kapanpun dan dimanapun dengan syarat tersambung jaringan internet.

