

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era Society 5.0 merupakan suatu masa dimana terdapat konsep masyarakat yang berfokus pada upaya peningkatan kualitas manusia dengan berbasis pada kemajuan teknologi (Azis & Prihantoro, 2022). Teknologi pada era ini tidak lagi sebatas menyampaikan informasi melainkan menjadi bagian dari kehidupan manusia. Berkembang pesatnya teknologi tersebut akan memengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk sektor pendidikan. Peran utama sektor pendidikan dalam Era *Society* 5.0 adalah meningkatkan kualitas SDM (Subandowo, 2022). Kualitas SDM dapat ditingkatkan dengan mengupayakan terbentuknya proses pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan zaman. Terciptanya proses pembelajaran tersebut sangat bergantung pada guru. Guru dituntut memiliki kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam menguasai materi yang termuat dalam mata pelajaran tersebut.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan suatu disiplin ilmu yang berkaitan dengan alam semesta mencakup segala interaksi yang ada di dalamnya dan manusia sebagai makhluk individu serta sosial (BSKAP Kemendikbudristek, 2022). Pendidikan IPAS sangat penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar karena dapat membentuk keterampilan berinteraksi yang nantinya dapat mencegah timbulnya pelanggaran norma

(Ramadhan & Santosa, 2023). Selain itu, IPAS menumbuhkan kemampuan berpikir kritis terhadap fenomena di lingkungan sekitar sehingga siswa mampu menganalisis berbagai permasalahan yang terjadi dengan memberikan berbagai alternatif penyelesaian (BSKAP Kemendikbudristek, 2022). Keberhasilan siswa atas penguasaan mata pelajaran IPAS diindikasikan dengan kemampuannya dalam menghadapi tantangan yang terdapat pada kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menciptakan kehidupan masyarakat yang berkelanjutan dan berkesinambungan (Ruskandi et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan di SDN 04 Manisrejo Kota Madiun pada tanggal 19-21 Februari 2024 menunjukkan bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Kondisi ini disebabkan karena guru hanya menyampaikan materi secara lisan dengan mengacu pada buku teks. Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran dilakukan tanpa memanfaatkan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung bosan sehingga akan kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selain dari sisi penggunaan media, fasilitas internet yang tersedia di sekolah belum dapat dimanfaatkan secara optimal. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan (Hasil wawancara secara lengkap terdapat pada Lampiran 1).

Media pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang memungkinkan terciptanya proses belajar mengajar di luar kelas dengan melibatkan dukungan koneksi internet (Sitepu, 2021). Media pembelajaran

digital yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa. Pada dasarnya, setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu menggunakan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur media di dalamnya.

Media yang dapat mengintegrasikan audio, video, grafik, teks, animasi dan gambar dengan pola penyajian interaktif sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan disebut dengan multimedia interaktif (Kurniawan & Kusuma, 2022). Multimedia interaktif memiliki komunikasi dua arah sehingga mampu mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Fikri & Madona, 2018). Salah satu jenis multimedia interaktif yaitu multimedia interaktif berbasis *website*.

Multimedia interaktif berbasis *website* yang dapat dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah *Google Sites*. *Google Sites* merupakan salah satu situs yang memberikan kemudahan bagi pengguna untuk membangun *website* sendiri tanpa memerlukan penguasaan bahasa *coding* (Zainal & Kasmawati, 2021). Menurut Sulasmianti (2021) peranan *Google Sites* dalam proses pembelajaran di antaranya yaitu: (1) Mendorong kemandirian belajar bagi siswa; (2) Meningkatkan wawasan teknologi; dan (3) Mewujudkan pembelajaran yang fleksibel.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Wahyudi et al. (2023) menunjukkan bahwa menu yang terdapat di dalam *Google Sites* terdiri dari materi, video pembelajaran, LKPD, dan evaluasi. Desain yang digunakan dalam media cukup sederhana dan materi disajikan dalam bentuk teks.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Rikani et al. (2021) dengan menu yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi berbasis teks, dan video pembelajaran. Media ini didesain tanpa adanya ikon menu untuk mengarahkan ke halaman yang dituju. Selain itu, penelitian terdahulu dilakukan oleh Karisma Putri & Hasanah (2021) dengan menu yang terdapat di dalamnya terdiri dari presensi, materi, latihan, ulangan harian, dan referensi. Halaman evaluasi pada media ini didesain menggunakan *Google Form* dengan tampilan yang sederhana.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, penelitian pengembangan penting dilakukan untuk memberikan solusi pemecahan masalah dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. Oleh sebab itu, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Website Google Sites* untuk Pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0*”.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* untuk pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0*?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* untuk pembelajaran IPAS di Era *Society 5.0*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini di antaranya yaitu:

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* untuk pembelajaran IPAS di Era Society 5.0.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* untuk pembelajaran IPAS di Era Society 5.0.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi penguatan teori pada penelitian selanjutnya tentang pengembangan multimedia interaktif berupa *website Google Sites*. Penggunaan *Google Sites* dalam proses pembelajaran mampu mengoptimalkan adaptasi teknologi dalam sektor pendidikan dan menunjang terjadinya proses pembelajaran yang mandiri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Penggunaan multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang cukup kompleks dengan disesuaikan terhadap kebutuhan belajarnya.
- 2) Proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

3) Multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* dapat menjadi media digital yang menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah maupun rumah.

b. Bagi Guru

Memberikan motivasi kepada guru agar senantiasa mengasah kreativitas dan inovasinya dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan kemajuan teknologi.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam memberikan wawasan terkait multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* di Era *Society 5.0* sehingga dapat dijadikan sebagai sumber bacaan (referensi) dalam penelitian berikutnya dengan judul yang serupa.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis *website Google Sites*. Hasil akhir dari pengembangan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPAS untuk siswa sekolah dasar. Produk ini telah memenuhi kriteria kelayakan dari para ahli dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, tampilan menunya telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tampilan menu yang terdapat pada *Google Sites* ini sangat menarik sebab di dalamnya terdapat animasi dan gambar pendukung yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Produk ini dapat diakses melalui

internet berupa tautan link. Adapun menu yang termuat pada *Google Sites* meliputi: (1) Halaman *Home*; (2) Menu 1: Petunjuk; (3) Menu 2: Tujuan Pembelajaran; (4) Menu 3: Video Pembelajaran; (5) Menu 4: Materi Ajar; (6) Menu 5: *e-LKPD*; (7) Menu 6: Evaluasi (8) Menu 7: Refleksi; serta (9) Menu 8: Profil Penyusun.

F. Pentingnya Pengembangan

Multimedia interaktif berbasis *website Google Site* penting dikembangkan untuk membantu siswa dalam memahami materi dan mewujudkan suasana kelas yang kondusif (siswa aktif dalam pembelajaran). *Google Sites* ini mencakup beberapa menu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dinilai layak dan penting untuk dikembangkan.

G. Definisi Istilah

Berikut ini definisi istilah yang terdapat pada penelitian agar terhindar dari ketidakselarasan penafsiran dan pengertian terkait judul proposal yang diajukan oleh penulis meliputi:

1. Multimedia interaktif berbasis *website Google Sites* dalam penelitian ini adalah multimedia yang mencakup beberapa media, di antaranya yaitu suara, video, animasi, gambar, dan teks. Multimedia tersebut disusun menjadi beberapa menu dengan berbantuan *website* lain seperti *Canva*, *Padlet*, *Wordwall*, *Live Worksheets*, *Capcut*, dan *Heyzine* agar tampilannya menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan setiap menunya

sehingga multimedia ini bersifat interaktif. Multimedia interaktif yang mencakup beberapa menu ini disajikan dalam bentuk *Google Sites* dan dibagikan melalui tautan *link*.

2. Pembelajaran IPAS dalam penelitian ini adalah suatu pembelajaran di kelas IV SD pada materi kegiatan jual beli yang diukur melalui tes kognitif berupa pilihan ganda. Tes tersebut terdiri dari *pre test* dan *post test*. Soal tes disajikan secara interaktif dengan menggunakan *website Wordwall*.