

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu hal yang bisa digunakan untuk membangkitkan emosi, membangkitkan keingintahuan, perasaan, perhatian, dan semangat siswa, yang kesemuanya dapat berkontribusi pada proses belajar siswa itu sendiri (Shalikhah, 2017). Media pembelajaran berkembang seiring berjalannya waktu seiring berkembangnya teknologi. Pengembangan media pembelajaran ini juga mengikuti syarat dan kebutuhan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran juga didasarkan pada kebutuhan dan kebutuhan pembelajaran.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Mahardika (2021) menyatakan bahwa alat bantu fisik dan non fisik yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa disebut dengan media pembelajaran. Menurut pendapat lain Tafonao (2018) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memfasilitasi tranfer informasi untuk tujuan menumbuhkan sikap dan motivasi siswa yang diperlukan untuk keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan baik jika media tersebut memungkinkan terjadinya interaksi antara pembelajar dengan materi yang disajikan. Media memiliki kemampuan untuk menggairahkan dan memotivasi siswa, yang mengarah

pada peningkatan partisipasi dalam kegiatan Pendidikan di pihak mereka (Cahdriyana, 2016).

Selain pendapat di atas, pendapat lain dari Ibrahim (2023) menyatakan bahwa alat yang digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar dan untuk mencapai tujuan pembelajaran supaya lebih efektif dan efisien disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu seorang guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Bagian yang dapat dikaitkan dengan metode dan strategi dalam disebut dengan media pembelajaran (Tarigan & Siagian, 2015).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya Media pembelajaran adalah sebuah alat komunikasi yang memiliki fungsi untuk mwnyalurkan informasi berupa pesan pembelajaran dari guru kepada yang menerima informasi yaitu siswa dengan tujuan untuk mempermudah penerimaan pesan yang berupa materi sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Media pembelajaran ini juga harus memiliki daya tarik sehingga memiliki perbedaan ketika siswa itu belajar menggunakan media atau tidak.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, sebagaimana dibuktikan oleh berbagai bidang seperti ekonomi, dan teknologi, serta mudah dipantau oleh pengguna, karena kemampuannya untuk meningkatkan kemampuan semua sumber daya yang tersedia dan

mendorong penggunaannya dalam mengatasi kondisi pembelajaran. Menurut Baihaqi (2020) tiga karakteristik atau ciri media pembelajaran yaitu :

1. Ciri Fiksatif, yang memberikan informasi kepada media untuk tujuan mempersiapkan, mendemonstrasikan, menganalisis, dan membangun cerita atau proyek tertentu.
2. Ciri Manipulatif, yaitu Kemampuan media dalam menginformasikan suatu proyek, peristiwa, atau proses tertentu dalam mengatasi keterbatasan waktu dan sumber daya.
3. Ciri Distributif, yaitu Mendemonstrasikan kemampuan media untuk menyampaikan berita atau peristiwa melalui ruang, dan dengan cara yang kooperatif, berita tersebut disampaikan kepada beberapa siswa berskala besar di berbagai Lokasi.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari Arfandi (2020) yang bahwa karakteristik media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut:

1. Karakteristik *Fiksatif property*, yaitu kemampuan mendukung pengamatan, penjelasan, pengembangan, dan rekonstruksi suatu peristiwa.
2. Karakteristik media *manipulatif property*, karakteristik ini akan sangat membantu guru dalam memenuhi kebutuhan mereka yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran, materi ajar, dan kemampuan.

3. Karakteristik *distributed property*, media ini dapat memberikan suatu mata pelajaran secara kohesif sehingga sejumlah besar siswa dapat memperoleh manfaat dari pengajaran mata pelajaran tersebut sesuai dengan kemampuan dan rangsangan yang ada di sekitar terjadinya mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, bisa disimpulkan bahwa media yang baik adalah media yang berupa alat yang membantu proses belajar yang bisa berupa gambar, suara, film/video, rekaman, garis, petunjuk yang mungkin diintegrasikan pada arah yang berupa rangkaian suatu kejadian atau peristiwa.

c. **Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran menurut Trisiana (2020) yaitu: Menyampaikan informasi pada kegiatan pembelajaran; Melengkapi dan memperkaya informasi pada kegiatan pembelajaran; Memberikan motivasi pada peserta didik; Penyampaian materi menjadi lebih bervariasi; Menambahkan ilustrasi yang lebih nyata pada pengetahuan; Pemilihan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan bakat dan minatnya; Lebih mudah untuk di ingat dan tidak mudah lupa. Sedangkan menurut Hasan (2021) media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yaitu: Mendorong peserta didik untuk belajar; Menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran; Memenuhi tujuan hasil belajar peserta didik.

Seperti halnya pendapat dari Hamalik (dalam Rizal 2016) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu: membantu

menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif; Komponen penting dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran; media pembelajaran berperan dalam berhasilnya tujuan pembelajaran; tujuan digunakannya media adalah memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran; serta meningkatkan pembelajaran siswa.

Pendapat lain yaitu menurut Miftah (2013) fungsi media pembelajaran, diantaranya: (1) membantu membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa dan guru; (2) memberi siswa lebih banyak latihan membuat pernyataan menjadi lebih nyata; (3) mendorong siswa untuk berpikir kritis; (4) memungkinkan semua siswa berpartisipasi di kelas; (5) menekankan pemikiran kritis dan kedewasaan dalam belajar; dan (6) memungkinkan siswa untuk menghubungkan teori dengan kenyataan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Silahuddin (2022) juga menyebutkan bahwa ada beberapa fungsi dari media pembelajaran yaitu: media sebagai sumber belajar, fungsi semantik artinya media sebagai simbol dari suatu pembelajaran, fungsi manipulative (menampilkan kembali suatu peristiwa), fungsi fiksatif (kemampuan merekam), fungsi distributif, fungsi psikologis, dan fungsi sosio-kultural.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui indikator yang menunjukkan bahwa materi dapat dipahami sepenuhnya dan siswa dapat memahaminya dengan lebih mudah.

Selain itu, dapat mendorong dan memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar.

d. **Manfaat Media Pembelajaran**

Adapun kegunaan media pembelajaran menurut Hayes (2017), yaitu: Guru akan mudah dalam menyampaikan Bahasa agar lebih menyatu; kegiatan belajar mengajar akan menarik; kegiatan mengajar akan lebih interaktif; menghemat waktu dan tenaga; kualitas belajar akan lebih baik; pembelajaran dapat dilakukan dimana dan tidak terikat waktu; sikap positif siswa akan terbentuk pada pelaksanaan belajar mengajar; peran siswa akan lebih terarah.

Begitu pula pendapat dari Triyani (2023) bahwa terdapat beberapa manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat membantu guru menyajikan rencana pembelajaran yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa; lingkungan belajar yang merangsang dan meningkatkan perhatian siswa; meningkatkan motivasi belajar dan menumbuhkan keinginan mereka untuk belajar.

Pendapat lain dari Jediut (2021) menyebutkan bahwa ada beberapa manfaat media pembelajaran di antaranya: (1) Sebagai alat untuk interaksi antara siswa dengan siswa lain untuk meningkatkan komunikasi. (2) Menyediakan alat bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran. (3) Menjadi media pertukaran informasi dan interaksi selama pembelajaran bahasa asing. (4) Pekerjaan akan menjadi efektif dan efisien. (6) Sebagai proses pengajaran, seperti strategi dan metode pengajaran.

Berdasarkan penuturan diatas, maka dapat dibuat kesimpulan bahwa kegunaan media pembelajaran akan digunakan untuk penyampaian konsep pembelajaran secara konkret sehingga akan membuat siswa lebih memiliki motivasi untuk belajar, dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. *Google Sites*

a. Pengertian *Google Sites*

Google sites didefinisikan sebagai aplikasi yang diperuntukkan guna membuat situs web sekolah, universitas, atau situs web lainnya. Pengguna *Google Sites* dapat mengakses berbagai informasi dalam satu lokasi, misalnya video, presentasi, gambar, teks, dan lainnya yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan mereka (Mukti et al., 2020). Produk dari *Google* yang dapat digunakan membuat situs web yaitu *Google Sites*. *Google Sites* dapat digunakan oleh pengguna awal karena mudah dibuat dan dimodifikasi terutama seorang guru (Jubaidah & Zulkarnain, 2020). Sedangkan menurut Setiawan (2022) *Google Sites* diartikan sebagai salah satu sumber daya situs web yang bisa berguna selama proses memperoleh pengajaran. Aplikasi online dikembangkan oleh *Google* pada tahun 2008 yang berguna untuk membuat situs web sekolah, universitas, semudah membuat dokumen di sebut dengan *Google Sites* (Taufik 2018). Pengguna *Google Site* dapat mengakses berbagai informasi seperti teks, video, kalender, presentasi, dan lampiran.

Google sites sebagai alat pembelajarn memberikan contoh kondisi teknologi digital saat ini, yang dapat memfasilitasi pemahaman materi, dan dapat menyajikan video animasi sehingga menjadi cara yang bagus untuk mempelajari lebih lanjut tentang beberapa topik yang tidak jelas yang mencakup kunci jawaban yang dapat ditinjau ulang dengan cepat. Setiap siswa dapat belajar sebanyak yang mereka suka di luar kelas tanpa harus khawatir kehabisan waktu untuk belajar secara mandiri. (Rosita & Hardini, 2022).

Sejalan dengan pendapat dari Mardin & Nane (2020) yang menyatakan bahwa *Google sites* dapat digunakan sebagai sumber daya pendidikan oleh guru untuk mengirimkan video instruksional dengan materi dan karakteristik topik yang sangat abstrak, sehingga lebih mudah dipahami oleh para peserta pelajaran. *Google Sites* memungkinkan guru untuk menggabungkan beberapa rencana pelajaran dan tautan topik untuk siswa, sehingga memungkinkan untuk menggunakan *Google Sites* sebagai sistem manajemen pembelajaran (*LMS*). Sedangkan menurut Pratama (2023) *Google Sites* didefinisikan sebagai salah satu aplikasi yang tersedia pada situs web dan praktis bagi guru untuk digunakan dalam proses pengajaran karena dapat memberikan informasi dengan cepat dan, yang mengejutkan, dapat diakses dari mana saja selama pengguna menginginkannya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* merupakan aplikasi website gratis yang disediakan oleh *Google*. Platform ini memudahkan pengguna dalam membuat website atau situs,

tanpa perlu memahami bahasa pemrograman. *Google sites* bisa dimanfaatkan untuk membuat situs dalam bentuk situs kelompok maupun pribadi.

b. Kegunaan *Google Sites*

Melalui layanan *google sites*, seseorang bisa menggunakan situs web guna melaporkan berbagai kegiatan ataupun pembelajaran secara online. Situs *web Google* sekarang menawarkan berbagai fitur, termasuk template yang dirancang dengan elegan. Tidak hanya memungkinkan bagi pengembang untuk membuat situs web di situs *Google*, tetapi mereka juga dapat dengan bebas mengunggah dokumen dan file penting yang dapat dibagikan secara online (Dwi Agus, 2018).

Penggunaan situs *Google* untuk pendidikan bermanfaat bagi guru dan siswa. Menurut Suryana (2023) kegunaan *Google Sites* yaitu: (1) *Google Sites* berpotensi membuat siswa antusias. (2) *Google Sites* bisa menyediakan materi pendidikan yang beragam sehingga siswa mampu mempelajarinya tanpa batas waktu. (3) *Google Sites* memiliki akses ke materi awal hingga akhir pelajaran. Siswa bisa meninjau kembali materi yang telah diberikan oleh guru karena tidak secara otomatis hilang. (4) Siswa dapat menyelesaikan tugas yang telah diberikan pada lokasi tertentu. (5) *Google Sites* dapat memberikan informasi individual kepada pengguna tentang tugas atau informasi lainnya.

Pendapat lain mengenai manfaat *Google Sites* yaitu pendapat dari Pratama (2023) adapun manfaatnya: *Google Sites* dapat memberikan

informasi spesifik; siswa bisa mengunggah tugas-tugas yang telah disediakan; *Google Sites* dapat digunakan untuk mengakses materi pembelajaran dari awal semester hingga akhir semester; *Google Sites* dapat mengunggah materi pelajaran, dan materi dapat diakses dan dimodifikasi oleh siswa kapanpun dan dimanapun mereka berada; *Google Sites* memiliki kemampuan untuk meningkatkan antusiasme siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan manfaat dari *Google Sites* yaitu *Google Sites* dapat memberikan informasi terkait materi yang telah di unggah oleh guru; dapat diakses kapan pun dan dimana pun; menjadi siswa lebih antusias dalam belajar; dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

c. Kelebihan *Google Sites*

Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *Google Sites* memiliki banyak kelebihan. Adapun beberapa kelebihannya menurut Rosiyana (2021), yaitu: (1) Mampu mengajar siswa dengan lebih efektif. (2) Mampu memberikan perhatian yang lebih terfokus kepada siswa. (3) Mampu memberikan pembelajaran yang terjadi di tempat dan waktu yang sesuai bagi siswa. (3) Mampu meningkatkan interaksi pembelajaran antara siswa dan guru. (4) Meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran atau materi yang diberikan oleh gurunya. (5) Membangkitkan semangat belajar siswa selama proses belajar.

Sejalan dengan hal di atas, masih terdapat beberapa kelebihan dari *Google Sites* diantaranya: dapat dipakai secara gratis, mudah digunakan dan

dioperasikan, cocok untuk berbagai platform, alamat (link) *Google Sites* mudah untuk diketahui orang banyak, rencana pembelajaran dibuat dengan instruksi yang jelas untuk membantu siswa menjadi lebih percaya diri saat menyelesaikan tugas evaluasi, dan keamanan data terjamin (Salsabila & Aslam, 2020). Sedangkan menurut Sari (2022) kelebihan dari *Google Sites* yaitu: sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memikat. Mudah digunakan di berbagai perangkat dan dapat bekerja dengan browser desktop, tablet, dan seluler. Selain itu, dapat diakses melalui berbagai peramban tanpa mengharuskan pengguna membuka perangkat lunak tambahan.

Kelebihan dari *google sites* juga di sebutkan oleh Lutfiah (2023) yaitu: *Google Sites* tidak di pungut biaya untuk mengaksesnya, proses pembuatan materi edukasi menggunakan *Google Sites* cukup sederhana, alat ini memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dalam penerapannya, alat pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memikat, menyediakan 100 MB penyimpanan. Sedangkan menurut Suharsono (2021) kelebihan *Google Sites* sebagai *Learning Management System* diantaranya: mudah diakses, dapat digunakan banyak orang, dapat diakses dengan gratis dan mudah untuk dipelajari.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat di simpulkan kelebihan dari *Google Sites* adalah mudah untuk di akses, layanan gratis tidak dipungut biaya, mudah untuk digunakan pada berbagai perangkat, dapat digunakan

banyak orang, menarik dan memikat, serta menyediakan banyak penyimpanan.

d. Kekurangan *Google Sites*

Media pembelajaran *google sites* selain memiliki kelebihan tentunya juga mempunyai kekurangan. Menurut Dwi Agus (2018), kekurangan dalam menggunakan *Google Sites* diantaranya: 1) *Google Sites* tidak menyertakan fitur seret dan lepas (*drag-and-drop*) untuk desain situs web. 2) Untuk mengubah pengaturan, diperlukan tenaga manusia. 3) *Google Sites* tidak mendukung skrip pada halaman-halamannya. 4) Pengguna harus mencari cara yang tepat untuk menggunakan *iframe* perangkat. Adapun kekurangan *Google Sites* lainnya yaitu: perangkat harus terhubung dengan jaringan internet, perlunya bimbingan bagi siswa yang masih belum paham (Salsabila & Aslam, 2020).

Selain pendapat di atas, masih ada beberapa kekurangan dari *Google Sites* di antaranya: tidak bisa menuliskan rumus secara langsung, dan terlalu banyak memuat jenis media di dalamnya (Sari et al., 2022). Sedangkan menurut Suharsono (2021) kekurangan dari *Google Sites* di antaranya: harus di akses secara online, dan kurang dinamisnya untuk tampilan.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan kekurangan dari *Google Sites* adalah, harus terhubung dengan jaringan internet, desain media cukup sederhana, harus diakses secara online, dan memuat banyak jenis media di dalamnya.

3. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

a. Definisi *Problem Based Learning*

Problem Based Learning merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada masalah/masalah untuk dipecahkan atau masalah konseptual sebagai masalah pembelajaran terbuka (Hotimah, 2020). Keterampilan siswa dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran PBL. Pembelajaran yang menggunakan model PBL lebih mengutamakan proses pembelajaran dan tugas pendidik lebih difokuskan dalam membantu peserta didik memperoleh keterampilan mandiri.

Selain pernyataan di atas masih ada pernyataan lainnya, model PBL adalah jenis metodologi pengajaran yang dapat diterapkan dalam proses kegiatan pembelajaran jangka panjang, yang lebih berfokus pada siswa dan guru memiliki peran sebagai fasilitator (Widayanti et al., 2024). Pendapat lain dari Susanto & Airlanda (2023) yang mengemukakan bahwa PBL adalah pendekatan pengajaran yang menggunakan permasalahan sebagai fokus utama dalam mengembangkan pemahaman siswa terhadap pengetahuan mereka sendiri melalui metode ilmiah langkah demi langkah. Hal ini memungkinkan untuk mempelajari konsep-konsep yang terkait dengan materi pelajaran dan, pada gilirannya, mengembangkan kemampuan mereka untuk menyelesaikannya.

Wujud model pembelajaran yang memberikan siswa masalah sehari-hari untuk membantu mereka memahami materi di sebut dengan *Problem Based Learning* (Iryanto 2021). Model ini juga menuntut siswa

untuk menggunakan pemikiran kritis dalam pemecahan masalah. Menurut Yusita (2021), Model pembelajaran PBL yaitu dengan memanfaatkan masalah sehari-hari untuk meningkatkan keterampilan siswa serta membantu menyelesaikan masalah. Sedangkan menurut Yuliasari (2017), model pembelajaran PBL adalah model dimulai dengan menampilkan masalah *real-life* dan siswa diharapkan bisa menyelesaikan masalah itu dengan tepat.

Sejalan dengan penuturan mengenai model *Problem Based Learning* diantaranya pendapat dari Marpaung & Simbolon (2022) model PBL adalah model pembelajaran yang menggunakan permasalahan autentik. Sedangkan pendapat dari Ruchaedi & Baehaki (2016), PBL mampu memfokuskan siswa pada proses kegiatan belajar mengajar dan dapat aktif dalam menemukan kembali konsep, melakukan refleksi berdasarkan informasi yang sudah didapat, mampu memecahkan masalah, mengkomunikasikan serta mengaplikasikan.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* diartikan sebagai salah satu metode pembelajaran dimana siswa akan dihadapkan pada suatu permasalahan nyata. Melalui model ini peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta mendorong siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah baik secara kelompok maupun individu.

b. Langkah-Langkah Model PBL

Penerapan model *Problem Based Learning* tentunya harus disesuaikan dengan langkah-langkahnya. Adapun langkah-langkah dari model *Problem Based Learning* menurut Safitri (2023) sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-Langkah Model PBL

Fase atau Tahapan	Aktivitas Guru
Fase 1: Orientasi siswa	Memaparkan tujuan pembelajaran, menuturkan statistic yang dibutuhkan, menyajikan fenomena untuk diangkat masalahnya, mendorong siswa agar gigih dalam penyelesaian masalah.
Fase 2: Pengorganisasian Siswa	Membantu dalam mencari arti dari tugas belajar yang kaitannya dengan permasalahan.
Fase 3: Pembimbingan secara individu maupun kelompok	Mendorong siswa untuk pengumpulan informasi yang relevan serta mencari solusi.
Fase 4: Pengembangan dan penyajian	Membantu siswa untuk menyelidiki dan menyiapkan tugas mereka yang sesuai dengan silabus dan juga membantu mereka untuk saling bertukar tugas dengan siswa lain.
Fase 5: Analisa dan memberi nilai terhadap penyelesaian masalah	Membantu siswa dalam melakukan refleksi atau penilaian terhadap karya mereka sendiri dan prosedur-prosedur yang mereka gunakan.

c. Kelebihan Model PBL

Kelebihan model PBL adalah: 1) meningkatkan kapasitas siswa untuk menemukan informasi baru, 2) Aktivitas dan motivasi belajar siswa meningkat, 3) Mentranfer pengetahuan dapat membantu siswa memecahkan masalah nyata, 4) Dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan baru dan menilai hasil belajar mereka, 5) meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan, 6) Membebaskan siswa dalam

menggunakan pengetahuan yang di miliki, 7) Membantu siswa memahami konsep untuk memecahkan masalah (Hotimah, 2020).

Sejalan dengan hal di atas kelebihan model PBL juga dikemukakan oleh Alan & Afriansyah (2017) yaitu: 1) Pembelajaran berbasis masalah adalah model yang bagus untuk memahami materi pembelajaran, 2) PBL dapat menantang pengetahuan agar siswa memperoleh pengetahuan yang baru, 3) Model ini dapat memberikan peningkatan dalam pembelajaran siswa, 4) PBL dapat melatih berpikir siswa pada pembelajaran, 5) Dapat meningkatkan pembelajaran yang digemari dan menyenangkan, 6) Model ini juga dapat memberikan perkembangan siswa dalam berpikir kritis, 7) Dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan yang nyata di kehidupan.

Selain pendapat diatas, Haryanti (2017) juga menyebutkan kelebihan model PBL, yaitu: 1) Siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, 2) Siswa belajar memberikan solusi untuk masalah dengan menggunakan kemampuan dan pengetahuan mereka, 3) Siswa belajar menerapkan pengetahuan dan keterampilan mereka ke situasi dunia nyata.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan beberapa kelebihan dari model PBL, yaitu: siswa dapat mengembangkan tingkat berpikir kritis; dapat belajar dengan menerapkan pengetahuan yang dimiliki secara nyata; dan pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

d. Kekurangan Model PBL

Adapun kelemahan model pembelajaran PBL sebagai berikut: 1) Jika siswa menganggap bahwa permasalahan itu sulit dipecahkan, sehingga tidak mau untuk mencobanya, 2) Siswa menganggap bahwa memecahkan suatu permasalahan mereka harus memahami materi yang digunakan, dan akhirnya mereka tidak memiliki kemauan untuk berusaha mempelajari materi tersebut untuk mendapatkan solusi permasalahan (Hotimah, 2020).

Sesuai dengan pendapat diatas, Alan & Afriansyah (2017) juga menyebutkan beberapa kekurangan dari model pembelajaran PBL yaitu: 1) Karena mereka tidak percaya bahwa masalah itu mudah diselesaikan, siswa tidak mau menyelesaikannya, 2) Membutuhkan waktu yang cukup untuk keberhasilan pembelajaran menggunakan model ini, 3) Siswa harus memahami sebuah permasalahan dan baru memberikan solusinya. Sedangkan menurut Haryanti (2017), adapun kelemahan dari model pembelajaran PBL, sebagai berikut: 1) Siswa akan sulit mencoba jika mereka berpikir masalah tersebut sulit dipecahkan, 2) Waktu yang dibutuhkan cukup lama, 3) Harus memahami terlebih dahulu materi, baru bisa dalam penyelesaian masalah.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan kelemahan dari model PBL, yaitu: siswa kurang percaya diri sehingga siswa akan enggan untuk mencoba menyelesaikan suatu permasalahan; kurangnya pemahaman siswa terhadap materi; dan kurangnya pemahaman konseptual yang mendasar.

4. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS adalah salah satu wujud mata pelajaran inti dari kurikulum merdeka, yang merupakan gabungan antara pembelajaran IPA dan IPS. Karakteristik pendidikan IPAS sangat beragam dan berdampak pada siswa dan guru dalam melaksanakan program pembelajaran. Siswa akan diberikan kesempatan untuk belajar dengan menganalisis masalah yang berkaitan dengan isu-isu sosial, isu lingkungan, dan perilaku manusia (Widayanti et al., 2024). Tujuan pendidikan IPAS dalam kurikulum Merdeka adalah untuk meningkatkan pemikiran kritis dan keinginan untuk belajar, menjadi proaktif, mengembangkan pemikiran imajinatif, meningkatkan kesadaran diri dan kesadaran lingkungan, serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep IPAS (Agustina et al., 2022).

Salah satu program pendidikan pada kurikulum Merdeka yang dibuat untuk pengembangan dalam individu yang memahami mengenai literasi sains yaitu pembelajaran IPAS. Tujuan dari metodologi pengajaran ini adalah untuk mendorong siswa mempelajari ilmu pengetahuan alam dan sosial yang lebih kompleks. Siswa melakukan pengamatan tentang kejadian alam dan sosial sebagai suatu kejadian yang saling terkait secara terus-menerus sambil mempelajari lingkungan (Mirzon Daheri, Juliana, Deriwanto, 2020). IPAS mencakup pengetahuan tentang keadaan alam biotik dan abiotik di dunia serta interaki dengannya. IPAS juga belajar tentang kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang saling

berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selama pelajaran ini, diharapkan para siswa dapat mengekspresikan keinginan mereka untuk menyelidiki fenomena pada lingkungan sekitar (Azzahra et al., 2023).

Berdasarkan penuturan diatas dapat ditarik kesimpulan pembelajaran IPAS merupakan gabungan antara mata Pelajaran IPA dan IPS dalam pelaksanaan kurikulum Merdeka. Pembelajaran IPAS mencakup pembelajaran antara makhluk hidup dan benda mati yang dipelajari dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Tujuan Pembelajaran

1) Tujuan Pembelajaran BAB 8

- a) Belajar tentang norma dan adat istiadat
- b) Mengetahui bedanya peraturan tertulis maupun tidak tertulis
- c) Identifikasi norma serta peran norma di lingkungan

2) Tujuan Pembelajaran Topik B

- a) Siswa mampu membedakan peraturan tertulis maupun tidak
- b) Pemahaman tentang peraturan
- c) Demonstrasi tentang peraturan dan pelanggaran di suatu tempat.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebelum penelitian melakukan penelitian terlebih dahulu melakukan penelusuran tentang penelitian terdahulu untuk dijadikan referensi. Adapun kajian penelitian yang relevan pada penelitian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada materi keberagaman budaya negeriku. Hasil validitas diperoleh dengan menggunakan metode berikut: 93% untuk media; 93,3% untuk konten; 92% untuk bahasa; dan 91,6% untuk desain, yang dikategorikan sebagai sangat valid. Persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *Google Sites*. Perbedaannya terletak pada isi produk yang dikembangkan serta mata Pelajaran yang digunakan.
2. Penelitian Sulistyawati (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Website Berbasis *Google Sites* pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya berupa pengembangan media pembelajaran *Google Sites*, yang telah divalidasi oleh beberapa ahli sebagai berikut: 93% dari dua orang ahli materi; 95% dari dua orang ahli program pembelajaran; 92% dari ahli materi. Sedangkan hasil uji coba perorangan memperoleh nilai 95,5%, uji coba kelompok kecil sebesar 92,5%; dan 91,8% uji lapangan. Hasil validasi dan anket respon termasuk dalam kategori sangat baik. Setelah itu, dilakukan uji efektifitas media *Google Sites* dan mendapatkan hasil bahwasanya media *Google Sites* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya melakukan pengembangan media pembelajaran berupa

Google Sites. Persamaan lainnya yaitu yang diteliti sama-sama kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata Pelajaran yang digunakan peneliti dalam membuat produk.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2023) dengan judul “Pengembangan Media *Google Sites* Berbasis *Ethno Sains* Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses validasi pada penelitian ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dari ahli media mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 96,6%, validasi dari kedua ahli materi memperoleh persentase 98%. Hasil kedua validasi termasuk dalam kategori sangat efektif. Sedangkan tanggapan siswa pada media memiliki tingkat keberhasilan 93% dan dapat dikatakan sangat memuaskan, sedangkan tanggapan guru terhadap media pembelajaran ini memiliki tingkat keberhasilan 94% dan dapat dikatakan sangat memuaskan. Efektivitas penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa hasil belajar dan tingkat ketuntasan sebesar 85% dengan kategori tuntas. Persamaan dengan penelitian ini yaitu keduanya melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *Google Sites*. Selain itu, juga keduanya mengembangkan pada Pelajaran IPAS untuk Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu menggunakan pendekatan yang berbeda dan tempat penelitian.

Persamaan dari ketiga penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu keduanya mengembangkan media

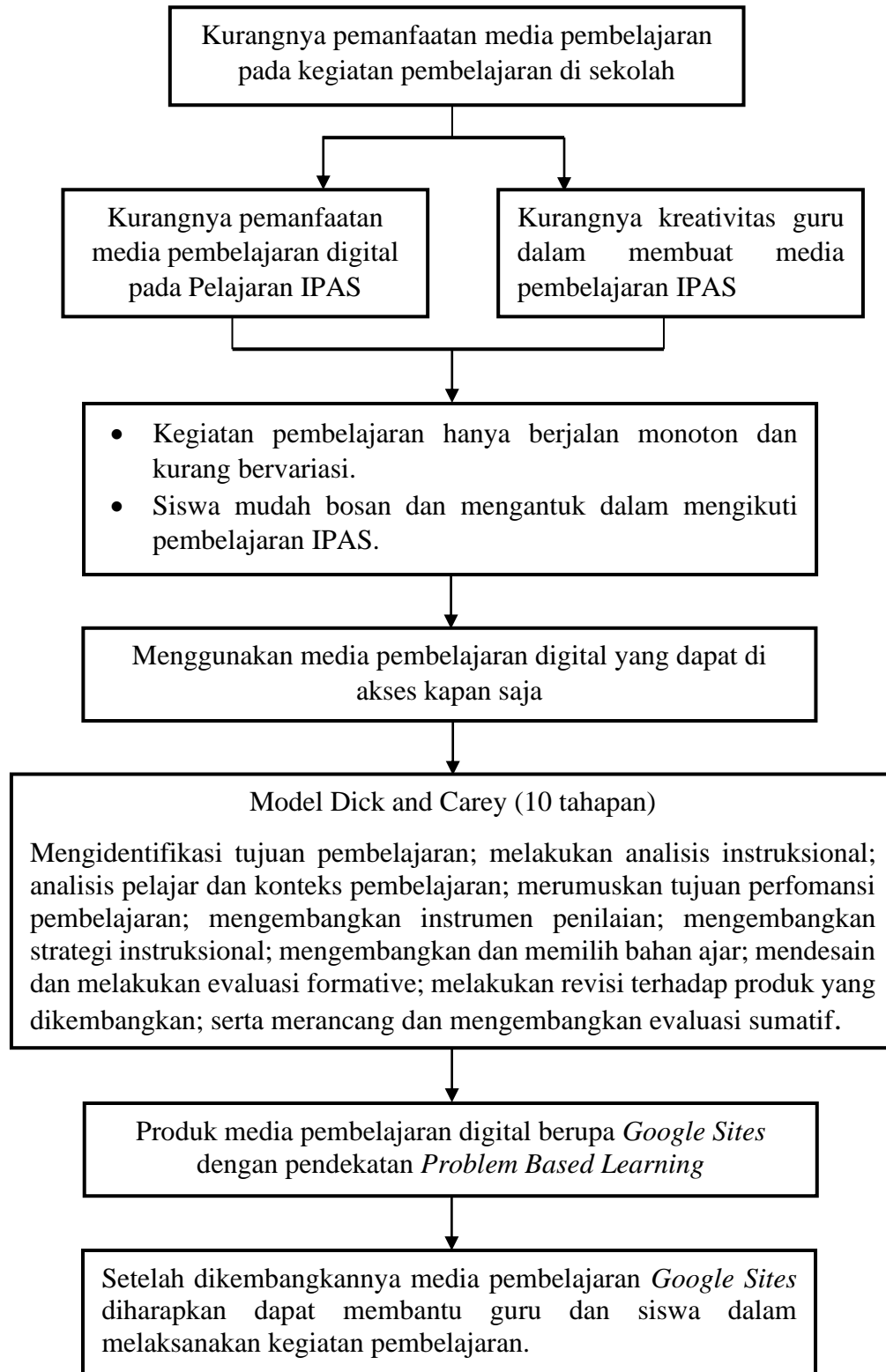
pembelajaran berupa *Google Sites*. Sedangkan perbedaan antara penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada pendekatan yang digunakan. Peneliti akan menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* pada penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, juga terletak dari isi *Google Sites* yang dikembangkan. Pada penelitian ini lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran IPAS pada kurikulum Merdeka khususnya kelas IV Sekolah Dasar.

C. Kerangka Berpikir

Masalah yang timbul di Sekolah Dasar adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan tidak bervariasi. Selain itu, juga kreativitas guru belum maksimal. Terutama pada mata Pelajaran IPAS. Guru hanya memanfaatkan bahan ajar seadanya, seperti buku paket, LKS, Modul, dan lainnya pada kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadikan siswa mudah bosan dan mengantuk dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, terutama pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS seharusnya dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran secara maksimal, supaya kegiatan pembelajaran dapat tercapai sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS dengan memanfaatkan website. Adapun media yang akan dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran menggunakan *Google Sites*.

Pengembangan *Google Sites* dengan menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning*. PBL adalah salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana siswa nanti akan dihadapkan pada suatu permasalahan nyata pada kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran *Google Sites* ini akan dikembangkan menggunakan model Dick and Carey dengan 10 tahapan pengembangan.

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media *Google Sites* yang dikembangkan layak digunakan pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Media *Google Sites* praktis jika digunakan pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan pendekatan *Problem Based Learning*.