

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran mendasar untuk pembentukan karakter serta kompetensi individu. Sebagai salah satu tonggak pokok dalam pembangunan bangsa, pendidikan berfungsi mentransmisikan nilai-nilai, keterampilan, dan pengetahuan kepada anak bangsa. Dalam konteks ini, pembelajaran bukan sekadar aktivitas transfer informasi, tetapi juga proses pembentukan pola pikir kritis dan kreatif bagi siswa.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Konsep pembelajaran konvensional berbasis teks dan ceramah mulai beralih ke pembelajaran berbasis digital dan interaktif. Filsafat pendidikan modern menekankan perlunya menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan zaman, di mana teknologi dijadikan sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran.

Pembelajaran interaktif berakar pada konsep konstruktivisme, dimana siswa harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Teknologi digital memungkinkan penerapan prinsip-prinsip konstruktivisme dengan lebih luas agar pengalaman belajar siswa lebih mendalam dan bermakna.

Seperti yang dinyatakan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya sadar yang direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang penting bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Pendidikan adalah upaya sadar selama proses pembelajaran yang direncanakan sehingga siswa akan menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan awal yang merupakan tingkat pendidikan dasar juga sangat berpengaruh terhadap pendidikan selanjutnya.

Pemerintah telah menetapkan berbagai regulasi untuk mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran salah satunya melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dimana pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi agar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan sosiologi pendidikan dari Kurikulum Merdeka yang dinyatakan dalam Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, pendidikan diharapkan dapat memberikan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang diperlukan dalam menanggapi realitas revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0. yang relevan di abad 21. Era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0 juga membutuhkan lingkungan belajar yang inspiratif, kreatif, dan motivatif bagi siswa. Teori pembelajaran yang mendukung penggunaan media interaktif dalam pendidikan mencakup teori konstruktivisme, teori kognitif, dan teori

behaviorisme. Piaget dan Vygotsky dalam teori konstruktivisme menyatakan bahwa agar pembelajaran berhasil, siswa perlu mampu menciptakan pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang kaya. Konstruktivisme menekankan bahwa siswa harus aktif membangun pengetahuan, sementara teori kognitif menyatakan belajar semakin efektif apabila siswa memiliki keterlibatan langsung dengan bahan ajar yang dipelajari.

Kemajuan dalam metode pembelajaran memprioritaskan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, media pembelajaran interaktif menjadi alat yang mampu mendukung prinsip-prinsip dimana siswa dituntut berinteraksi langsung dengan materi. Mawar Sari dkk., (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis digital memperlancar komunikasi siswa dan guru, serta meningkatkan minat belajar. Penggunaan media seperti video animasi memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Bukan saja pengalaman belajar yang dinamis namun peningkatan motivasi belajar juga diperoleh melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Dalam hal ini, keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran bukan saja meningkatkan pemahaman materi namun juga memperkuat motivasi intrinsik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi adalah faktor psikologis yang berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran siswa. Teori belajar behavioristik mengemukakan bahwa perubahan perilaku adalah sebagai akibat interaksi antara stimulus dan respon (Siregar & Nara,

2014: 25). Dalam hal ini penerapan media pembelajaran interaktif adalah stimulusnya sedangkan motivasi belajar adalah respon yang ditimbulkannya.

Seorang pendidik harus menyikapi secara positif dengan memanfaatkan kelemahan sebagai suatu kelebihan. Guru perlu membuat terobosan atau inovasi baru dalam pembelajaran untuk meminimalisis kemalasan siswa dalam membaca. Kemajuan teknologi dalam industri terus tumbuh secara pesat. Revolusi Industri 4.0 dan Masyarakat 5.0 telah mempengaruhi dunia di semua bidang termasuk pendidikan. Periode Pendidikan 4.0 ditandai dengan kemajuan teknologi digital yang mencapai tahap integrasi kecerdasan buatan, yang memiliki pengaruh besar dalam berbagai sistem pendidikan dan pembelajaran digital. Pergeseran dinamis Masyarakat 5.0 juga berkontribusi pada transformasi pendidikan, baik formal, non-formal, maupun informal, karena berbagai layanan data yang terbuka dan fleksibel yang disediakan oleh internet. Pada era Pendidikan 4.0 sebelumnya, penekanan utama adalah pada teknologi. Pada era Masyarakat 5.0, penekanan utama adalah pada manusia, sebagai pusat perhatian, manusia yang dapat berinteraksi dengan teknologi, dan memanfaatkan teknologi, serta inovasi dengan cara yang rasional, kritis, dan manusiawi.

Untuk menyiapkan generasi bangsa masa depan yang dapat bersaing secara global, pendidik adalah pemegang kendali untuk memaksimalkan peran dan fungsinya dalam membentuk pribadi-pribadi yang unggul dan siap menghadapi tantangan global. Inovasi-inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan telekomunikasi (IT) dan berpusat pada

kebutuhan siswa merupakan bagian ikhtiar para pendidik untuk menyiapkan generasi penerus bangsa. Fleksibilitas dalam Kurikulum Merdeka memberikan ruang kepada semua insan pendidikan untuk berkreasi dan berinovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran digital.

Jawaban urgensi transformasi yang konkret ialah Kebijakan Merdeka Belajar. Dengan pembentukan profil Pelajar Pancasila, Program Merdeka Belajar bertujuan untuk mencapai Indonesia yang berjaya, berdaulat, dan mandiri dengan tujuan pembelajarannya yang harus dibangun dan dikembangkan adalah pembelajaran yang mampu memperbaiki kompetensi pendidikan yang menyenangkan dan berorientasi pada siswa. Program ini memberikan semangat perubahan untuk menentukan langkah yang terbaik dalam penerapan metode dan berbagai inovasi pembelajaran yang dilakukan secara maksimal oleh siswa dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terutama dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Hasil observasi awal oleh peneliti sebagai guru di SDN 01 Mojorejo bahwa pemahaman materi mayoritas siswa rendah dan belum optimal karena kurangnya motivasi belajar sehingga hasil belajar rendah. Sebagian besar siswa kesulitan memahami konsep pada tingkat yang lebih dalam dan ini telah mengakibatkan sejumlah besar siswa memperoleh nilai dibawah KKTP IPAS yaitu 75. Diketahui bahwa pada pembelajaran IPAS yang diikuti oleh 23 siswa terdapat 19 siswa yang masih memperoleh nilai di bawah 75 dan hanya 4 siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria ketetapan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa 82,61% siswa belum tuntas dan perlu dilakukan remedial

dan hanya 17,39% yang telah mencapai ketuntasan belajar.

Meskipun digitalisasi telah diterapkan dalam pembelajaran melalui pemanfaatan video pembelajaran dari YouTube dan penggunaan Google Formulir untuk evaluasi, peserta didik masih merasa metode yang digunakan kurang menarik. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran masih didominasi oleh ceramah, sehingga pengalaman belajar terasa monoton bagi mereka. Pada tahap pendidikan sekolah dasar, siswa berada dalam masa perkembangan yang membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif agar lebih mudah memahami materi. Peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yakni dengan memanfaatkan metode yang lebih variatif, seperti edugame, tontonan video interaktif, serta kuis yang merangsang partisipasi aktif. Dengan pendekatan yang lebih menarik, pemahaman konsep dapat meningkat, sehingga hasil belajar pun lebih optimal.

Pemerintah Kota Madiun dengan program Madiun Smart City telah memberikan bantuan Laptop serta Chromebook gratis bagi pelajar SD dan SMP Negeri Kota Madiun. Sejalan dengan hal tersebut peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS dengan menerapkan pembelajaran digital berbasis *googles sites* dengan merujuk pada penelitian yang dilakukan sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *google sites* sebagai media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran IPAS (Lutfiah, 2022) dan penelitian lainnya menyatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPAS melalui website *google sites* pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Maisaroh

dkk., 2024).

Berdasarkan urgensi permasalahan yang ada maupun penelitian terdahulu, peneliti terdorong untuk menerapkan multimedia pembelajaran interaktif *google sites* dalam pembelajaran IPAS di kelas untuk meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas 6 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, ada permasalahan yang muncul dalam konteks pendidikan, khususnya pada motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas VI di SDN 01 Mojorejo yaitu:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa. Kesulitan sebagian besar siswa kelas 6 yakni dalam mempertahankan motivasi belajar, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Pembelajaran konvensional yang masih didominasi metode ceramah kurang menarik minat siswa, sehingga mereka lebih pasif saat pembelajaran.
2. Minimnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Saat pembelajaran guru belum mengoptimalkan menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Guru cenderung hanya memanfaatkan video pembelajaran dari youtube serta terbatas pada buku teks dan materi cetak, sehingga kurang menarik bagi siswa yang terbiasa dengan teknologi digital.

3. Kurangnya variasi media pembelajaran. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi menimbulkan rasa bosan siswa dan sulit memahami konsep-konsep dalam IPAS. Media pembelajaran yang interaktif, seperti *google sites*, sangat minim diterapkan dalam proses pembelajaran.
4. Hasil Belajar yang kurang optimal. Berdasarkan hasil evaluasi, nilai rata-rata siswa pada pelajaran IPAS belum mencapai target yang diharapkan. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran belum efektif untuk meningkatkan pemahaman dan capaian akademik.
5. Keterbatasan akses terhadap sumber belajar yang menarik dan interaktif. Siswa membutuhkan sumber belajar yang mudah diakses, interaktif, dan mendukung pola digitalisasi pembelajaran siswa. Namun, keterbatasan dalam penggunaan platform digital membuat siswa kurang mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dan mendalam dalam belajarnya.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif seperti *google sites*, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih menarik, fleksibel, dan memenuhi gaya belajar mereka.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Sesuai identifikasi masalah yang dijabarkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan multimedia pembelajaran interaktif *google sites* dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas 6 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun?
2. Apakah penerapan multimedia pembelajaran interaktif *google sites* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS?
3. Apakah penerapan multimedia pembelajaran interaktif *google sites* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 6 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun?

Sedangkan untuk mengatasi permasalahan yang telah dirumuskan, berikut adalah beberapa pemecahan yang dapat diterapkan:

1. Penerapan *google sites* sebagai multimedia pembelajaran
 - a. Membuat tampilan *google sites* yang menarik dan interaktif, dengan materi yang sesuai dengan kurikulum IPAS.
 - b. Menyediakan berbagai fitur multimedia seperti video, materi ajar, kuis interaktif, dan LKPD untuk memperkuat pemahaman siswa.
 - c. Memberikan akses kepada siswa supaya mampu belajar secara mandiri melalui platform digital.
2. Strategi meningkatkan motivasi belajar
 - a. Digitalisasi pembelajaran yang lebih menantang dan sesuai dengan karakteristik siswa.

- b. Mendorong partisipasi aktif siswa melalui forum diskusi atau tugas yang berbasis eksplorasi dalam *google sites*.
 - c. Memberikan penghargaan atau penguatan positif terhadap pencapaian siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.
3. Meningkatkan hasil belajar melalui evaluasi berkelanjutan
 - a. Menggunakan asesmen berbasis digital seperti kuis online atau refleksi mandiri untuk mengukur pemahaman siswa.
 - b. Menyediakan materi yang dapat dipelajari kembali oleh siswa kapan saja untuk meningkatkan penguasaan konsep.
 - c. Mengintegrasikan *google sites* dengan metode pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok dan proyek berbasis penelitian.
 4. Mengatasi kendala dalam penerapan *google sites*
 - a. Memberikan pelatihan kepada guru dan siswa terkait penggunaan *google sites* agar mereka lebih familiar dengan platform tersebut.
 - b. Menyediakan akses internet yang memadai dan perangkat yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif.
 - c. Melakukan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan terhadap desain serta efektivitas *google sites* dalam meningkatkan pembelajaran.

Penerapan solusi di atas, diharapkan penerapan *google sites* sebagai multimedia pembelajaran interaktif berimplikasi pada peningkatan motivasi dan hasil capaian akademik siswa kelas 6 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan:

1. Menganalisis penerapan multimedia pembelajaran interaktif *google sites* dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas 6 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun.
2. Mengukur peningkatan motivasi belajar siswa kelas 6 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun dalam pembelajaran IPAS dengan penerapan multimedia pembelajaran interaktif *google sites*.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas 6 SDN 01 Mojorejo Kota Madiun dalam pembelajaran IPAS dengan penerapan multimedia pembelajaran interaktif *google sites*.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih inovatif serta membantu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar IPAS di sekolah dasar.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharap bermanfaat bagi dunia pendidikan, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis
 - a. Pengembangan kajian ilmu pendidikan
 - 1) Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penggunaan media interaktif dalam pendidikan dasar.

- 2) Menambah referensi bagi penelitian lain yang berfokus pada pemanfaatan *google sites* sebagai media pembelajaran interaktif.
- b. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi
- 1) Menghasilkan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.
 - 2) Memberikan pemahaman lebih dalam mengenai efektivitas teknologi dalam mendukung pembelajaran IPAS.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi siswa
- 1) Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan motivasi dalam memahami materi IPAS.
 - 2) Membantu siswa dalam mengakses sumber belajar yang lebih variatif, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
- b. Bagi guru
- 1) Sebagai metode pembelajaran alternatif berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
 - 2) Memudahkan guru dalam menyusun dan menyampaikan materi pembelajaran secara lebih sistematis dan menarik melalui *google sites*.
 - 3) Menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan dan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

- 1) Mendorong sekolah untuk lebih mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- 2) Menjadi model penerapan pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan oleh sekolah lain dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi peneliti dan akademisi

- 1) Menyediakan data dan analisis terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan dasar.
- 2) Memberikan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti di bidang pendidikan teknologi untuk mengembangkan metode yang lebih efektif.

Penelitian ini diharapkan mampu mewujudkan peningkatan mutu pembelajaran IPAS melalui implementasi teknologi yang lebih inovatif dan menarik.

F. Definisi Istilah

Berikut ini adalah definisi istilah berdasarkan judul thesis peneliti yakni Penerapan Multimedia Pembelajaran Interaktif *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas 6 SDN 01 Mojorejo adalah

1. Penerapan: proses penggunaan atau pengimplementasian suatu metode, teknik, atau alat dalam suatu konteks tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif: sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran, seringkali menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman.
3. *Google sites*: platform berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat dan mengelola situs web secara mudah tanpa memerlukan keterampilan pemrograman, digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran untuk transfer bahan ajar lebih menarik dan terstruktur.
4. Motivasi Belajar: dorongan atau keinginan dari dalam diri siswa yang mempengaruhi tingkat keterlibatan dan usaha mereka dalam memahami serta menguasai materi pembelajaran. Motivasi bisa bersifat intrinsik (dari dalam diri) maupun ekstrinsik (dari lingkungan).
5. Hasil Belajar: tingkat pencapaian atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang biasanya diukur melalui evaluasi seperti tes, tugas, atau observasi.
6. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial): mata pelajaran yang menggabungkan konsep-konsep dari ilmu pengetahuan alam dan sosial guna membantu siswa memahami lingkungan sekitar dan kehidupan sosial berdasarkan pendekatan ilmiah dan kontekstual.