

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi pilar utama dalam membentuk generasi penerus bangsa yang unggul dan kompetitif. Pada saat ini, kurikulum merdeka ditetapkan sebagai pedoman dalam pendidikan. Kurikulum Merdeka memberi keleluasaan dan kemandirian lebih luas bagi satuan pendidikan untuk merancang kurikulum operasional yang selaras dengan karakter serta kebutuhan peserta didik. Penerapannya menjadi strategi penting dalam transformasi pendidikan nasional agar pembelajaran makin kontekstual dan berorientasi pada siswa.

Pengintegrasian IPA dan IPS menjadi IPAS dalam Kurikulum Merdeka merujuk pada Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum PAUD serta Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai acuan di jenjang tersebut. Dalam kerangka ini, peleburan kedua mata pelajaran diarahkan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih terpadu dan menyeluruh, sekaligus menumbuhkan nalar kritis dan kreativitas siswa dalam memahami lingkungan sekitarnya.

Proses pembelajaran yang efektif menjadi fondasi utama dalam mencapai tujuan tersebut. Meski demikian, upaya mewujudkan pembelajaran yang menarik, bermakna, dan memotivasi peserta didik kerap menemui hambatan di berbagai jenjang, termasuk Sekolah Dasar pada mata pelajaran

IPAS. Melalui IPAS, siswa diharapkan mampu mengasah kemampuan berpikir kritis dan analitis serta menumbuhkan kepedulian terhadap persoalan lingkungan dan sosial yang dekat dengan kehidupan mereka. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS masih sering menghadapi kendala dalam membangkitkan motivasi belajar siswa dan mencapai capaian belajar yang optimal, khususnya di tingkat SD.

Salah satu penentu utama keberhasilan pembelajaran ialah motivasi belajar peserta didik. Pada dasarnya, motivasi belajar ialah daya dorong yang bersumber dari dalam maupun luar diri siswa untuk memicu perubahan perilaku, yang umumnya tampak melalui sejumlah indikator pendukung (Uno, 2011). Motivasi yang kuat membuat siswa lebih terlibat, ulet, dan berinisiatif dalam memahami materi. Sebaliknya, motivasi yang lemah cenderung menurunkan partisipasi, menyulitkan pemahaman konsep, dan akhirnya menekan capaian belajar. Di sisi lain, hasil belajar menjadi tolok ukur penting untuk melihat tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari; capaian yang baik menandakan proses pembelajaran berjalan efektif. Hasil belajar sendiri dipengaruhi beragam faktor, antara lain strategi/metode pembelajaran, mutu materi ajar, lingkungan belajar, serta media pembelajaran yang digunakan.

Hingga kini, penyampaian materi oleh guru masih kerap bertumpu pada buku teks. Penyajian berbasis buku tidak jarang membuat anak kurang tertarik karena umumnya didominasi tulisan dan tidak menghadirkan visual yang hidup, sehingga tampak datar dan monoton. Kondisi ini mudah memicu

kejenuhan dan pada akhirnya menurunkan minat belajar. Situasi serupa juga terlihat di SD Negeri Banjarejo. Dari hasil pengamatan serta diskusi dengan sejumlah guru, tampak bahwasanya motivasi dan capaian belajar siswa belum mencapai tingkat yang diharapkan, terlihat saat pembelajaran berlangsung di kelas. Salah satu pemicunya ialah strategi mengajar yang masih minim variasi, sehingga keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar kurang terbangun. Dampaknya, nilai khususnya pada mata pelajaran IPAS masih banyak yang berada di bawah batas ketuntasan minimal.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi belajar kepada siswa. Kehadirannya dalam kegiatan belajar-mengajar diharapkan dapat memudahkan guru mengoptimalkan capaian belajar peserta didik. Seiring kemajuan teknologi, media pembelajaran terus berevolusi salah satunya melalui pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran. Pada jenjang SD, dukungan multimedia menjadi sangat penting karena mampu menyajikan materi secara lebih menarik, membantu mengoptimalkan hasil belajar, serta menumbuhkan minat belajar anak. Karena itu, dibutuhkan perangkat multimedia yang memikat perhatian siswa sekaligus mendorong perkembangan kecerdasannya.

Salah satu upaya untuk memikat minat belajar ialah menyajikan pembelajaran melalui perangkat multimedia. Kehadiran multimedia diharapkan menghadirkan atmosfer belajar yang lebih segar dan menyenangkan. Secara empiris, penyampaian informasi berbasis multimedia dapat memperkuat daya ingat karena materi audio-visual lebih mudah

dipahami, sementara manusia secara fisiologis cenderung lebih responsif ketika melibatkan banyak indera. Karena itu, sebagai respons atas persoalan tersebut, perlu dikembangkan pembelajaran multimedia interaktif. Media ini diharapkan meringankan tugas guru dalam mengajar sekaligus membantu siswa menangkap materi lebih cepat tanpa merasa jenuh.

Pembelajaran multimedia interaktif yang dinilai cocok diterapkan pada siswa kelas IV SD Negeri Banjarejo ialah Google Sites, karena memungkinkan guru menyajikan materi secara runtut, interaktif, dan dapat diakses siswa kapan pun serta di mana pun. Melalui Google Sites, beragam format teks, gambar, video, hingga audio dapat dipadukan dalam satu laman daring. Guru juga dapat menambahkan kuis, penugasan, maupun ruang diskusi untuk memperkuat keterlibatan siswa. Dengan dukungan fitur tersebut, proses belajar berpeluang menjadi lebih menarik sekaligus lebih efektif bagi peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu yakni : (1) Peningkatan Motivasi dan Prestasi belajar dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis Game (2) Pemanfaatan media gambar guna mengoptimalkan motivasi serta hasil belajar IPA siswa kelas III SD, juga (3) pengaplikasian media permainan monopoli sebagai sarana untuk mendorong motivasi dan capaian belajar telah membahas bagaimana motivasi berkontribusi pada partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, yang pada akhirnya memperdalam penguasaan materi. Namun, beberapa penelitian tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Seiring laju teknologi yang kian cepat, riset

berikutnya perlu menelaah bagaimana motivasi dan capaian belajar terbentuk ketika siswa berinteraksi dengan beragam media, khususnya media interaktif. Pendalaman terhadap pola interaksi tersebut akan memberi masukan penting untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, atraktif, dan selaras dengan tuntutan era digital.

Bertolak dari uraian latar belakang tersebut, peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa perlu diupayakan melalui penelitian tindakan kelas. Karena itu, penulis melaksanakan PTK bertajuk “Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPAS dengan Menggunakan Media *Google Sites* pada Siswa Kelas IV SD Negeri Banjarejo Kota Madiun”.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana pemaparan latar belakang, dituliskan identifikasi masalah yakni:

1. Pembelajaran hanya mengacu pada buku teks (buku siswa).
2. Kurangnya motivasi belajar siswa di kegiatan pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa belum mencapai target yang diharapkan.
4. Media pembelajaran yang digunakan belum memanfaatkan teknologi interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Google Sites* dalam mengoptimalkan motivasi dan hasil belajar IPAS pada siswa Kelas IV SD Negeri Banjarejo Kota Madiun?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Banjarejo Kota Madiun pada pelajaran IPAS?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Banjarejo Kota Madiun pada pelajaran IPAS?

Untuk menanggulangi persoalan tersebut dan mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan, guru memegang peran kunci serta dituntut menguasai strategi mengajar yang efektif dan mampu menentukan model pembelajaran yang paling selaras dengan konsep materi yang diajarkan. Karena itu, dilakukan penelitian tindakan kelas guna mengoptimalkan motivasi dan hasil belajar IPAS melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Google Sites*.

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, penelitian ini diarahkan pada tujuan-tujuan berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Google Sites* dalam mengoptimalkan motivasi dan hasil belajar IPAS pada siswa Kelas IV SD Negeri Banjarejo Kota Madiun.
2. Mendeskripsikan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Banjarejo Kota Madiun pada pelajaran IPAS.
3. Mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Banjarejo Kota Madiun pada pelajaran IPAS.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat, antara lain :

1. Manfaat teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan memperluas wawasan, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites untuk mengoptimalkan motivasi dan capaian belajar siswa, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai rujukan bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, bisa dijadikan acuan dalam menentukan media pembelajaran yang mampu mendorong motivasi sekaligus mengoptimalkan capaian belajar.
- b. Bagi siswa, memberi pengalaman belajar yang lebih beragam dan inovatif sehingga minat belajar meningkat dan hasil belajarnya ikut terangkat.

- c. Bagi sekolah, menjadi rujukan penyediaan media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses belajar.

F. Definisi Istilah

Berangkat dari fokus serta rumusan masalah penelitian, berikut dipaparkan penjelasan makna istilah yang digunakan.

1. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep dan prinsip dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara utuh dan terpadu. Mata pelajaran IPAS mencakup pemahaman tentang berbagai fenomena alam, lingkungan, teknologi, serta bagaimana makhluk hidup beradaptasi dan berinteraksi, aspek geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan kebudayaan, serta bagaimana manusia hidup bermasyarakat, berinteraksi dengan sesama, dan dengan lingkungan sekitarnya.
2. Motivasi belajar ialah dorongan internal dan eksternal yang membangkitkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku individu untuk terlibat dan berhasil dalam proses pembelajaran.
3. Hasil belajar merujuk pada kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, yakni capaian kemampuan yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

4. *Google Sites* ialah layanan daring yang dirilis Google sejak 2008 untuk memudahkan pembuatan situs kelas, sekolah, atau proyek sederhana mengedit dokumen.