

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Penerapan teknologi informasi telah membawa perubahan mendasar dalam dunia pendidikan di sekolah. Penggunaan teknologi memungkinkan pengajar untuk menyusun media belajar yang lebih variatif dan berdaya guna, agar mampu meningkatkan semangat serta capaian akademik siswa. Langkah ini tidak sekadar menghadirkan metode belajar yang lebih kreatif, tetapi juga memastikan dunia pendidikan tetap relevan dengan pesatnya arus digitalisasi (Riendy & M, n.d.).

Media pembelajaran merupakan instrumen krusial bagi guru dalam menyampaikan isi materi. Pemanfaatan sarana penunjang, seperti media digital, animasi, tayangan video, dan ilustrasi visual, terbukti sangat membantu peserta didik dalam mencerna materi pelajaran (Riendy & M, n.d.). Google Sites menjadi salah satu platform yang sangat mendukung pengembangan media tersebut. Sebagai perangkat pembuatan situs web yang mudah digunakan, Google Sites menawarkan solusi praktis bagi guru untuk membangun media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Dengan menggabungkan berbagai jenis konten seperti teks, video, dan gambar ke dalam satu wadah, akses siswa terhadap bahan ajar menjadi jauh lebih efisien (Fauzi et al., 2025). Penggunaan sarana berbasis web ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa di ruang kelas. Selain itu, platform ini

memudahkan guru dalam menyusun dan mengelola materi secara lebih rapi dan sistematis (Meilina & Afriyah, 2024).

Salah satu hambatan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah proses belajar yang kurang optimal, di mana pembelajaran di kelas sering kali terjebak pada penyampaian teori tanpa dikaitkan dengan konteks nyata. Fokus pengajaran yang hanya berorientasi pada pemahaman teoretis menuntut pendidik untuk lebih inovatif dalam merumuskan strategi pembelajaran. Mewujudkan pendidikan yang berkualitas bukanlah tugas yang mudah, terutama di tengah pergeseran paradigma dari pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pengajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam menyelesaikan masalah, sehingga tujuan pendidikan nasional dapat terealisasi secara optimal.

Keberhasilan transformasi tersebut sangat bergantung pada pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat. Briggs mendefinisikan media sebagai perangkat fisik yang berfungsi sebagai penyampai pesan sekaligus perangsang minat belajar siswa, misalnya melalui buku, film, atau kaset. Sejalan dengan itu, NEA mendefinisikan media sebagai seluruh sarana komunikasi, baik berbentuk cetak maupun audiovisual beserta perangkat teknis yang menyertainya (Aminatun et al., 2023).

Lebih lanjut, media pembelajaran adalah komponen yang tidak bisa dipisahkan dari efektivitas kegiatan edukatif. Oleh karena itu, penting bagi

pendidik untuk memiliki kompetensi dalam mengoptimalkan fungsi dan karakteristik dari berbagai jenis media (Seran & Situmorang, 2024). Di era modern, pemanfaatan beragam media, terutama media digital interaktif, menjadi prioritas utama. Pendekatan ini diakui sebagai salah satu metode paling efektif untuk membangkitkan kembali motivasi serta antusiasme siswa dalam kegiatan belajar di sekolah.

Berdasarkan observasi di SDN Bendo 2, menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang bervariasi sehingga cenderung pasif atau kurang menarik dan guru masih mengandalkan buku paket, LKS, dan media cetak lainnya, sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kurang optimal. Selain itu, media cetak memiliki keterbatasan dalam penyajian materi secara interaktif, seperti menyajikan video, maupun latihan soal yang dapat memberikan umpan balik secara langsung. Oleh sebab itu, inovasi media pembelajaran sangat diperlukan sesuai dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar di sekolah tersebut.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya nyata untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan teknologi berbasis situs web menjadi solusi alternatif yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang sekolah dasar (Hardiningrum, 2022). Salah satu wujud implementasinya adalah pengembangan media pembelajaran IPAS melalui Google Sites yang menyajikan konten interaktif, termasuk elemen visual, video, animasi, dan

fitur kuis evaluasi sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif dan tidak hanya bergantung pada media cetak. Pengembangan ini diharapkan mampu memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan hasil belajar siswa (Putu et al., 2023).

Dorongan inilah yang melatarbelakangi keinginan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites yang mencakup materi, video pembelajaran, permainan edukatif, serta evaluasi. Implementasi media interaktif ini diharapkan dapat menjadi motor penggerak bagi peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Media ini tidak hanya menciptakan atmosfer kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui konten multimedia yang disajikan.

Dengan memadukan aspek audio, visual, dan kinestetik, media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Nurrita, 2018), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif berperan signifikan dalam memotivasi siswa serta mempermudah pemahaman konsep yang rumit. Melalui penelitian pengembangan ini, diharapkan akan dihasilkan produk media yang valid, efektif, dan menarik, yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi sekaligus meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Dari uraian latar belakang yang telah dijabarkan di atas, peneliti bermaksud akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN**

**MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS *GOOGLE SITES*
PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KETAMPAKAN ALAM
DAN BUATAN DI DAERAH KU SISWA KELAS III SDN BENDO 02”**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS materi ketampakan alam dan buatan di daerahku siswa kelas III SDN Bendo 02?
2. Bagaimanakah kelayakan media digital berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS materi ketampakan alam dan buatan di daerahku siswa kelas III SDN Bendo 02?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini, antara lain:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS materi ketampakan alam dan buatan di daerahku siswa kelas III SDN Bendo 02.
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran digital berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS materi ketampakan alam dan buatan di daerahku siswa kelas III SDN Bendo 02.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan praktis, dari kedua teori tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran melalui platform Google Sites secara teoretis dapat mendorong keaktifan siswa di kelas. Selain itu, metode ini mampu memperkuat penguasaan konsep siswa berkat desain pengalaman belajar yang menarik serta interaktif.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penyediaan media pembelajaran berbasis Google Sites bertujuan untuk menciptakan proses belajar IPAS yang lebih efektif dan menarik bagi siswa kelas III SDN Bendo 02, sehingga mampu mengoptimalkan keterlibatan mereka di dalam kelas

b) Bagi Siswa

Penggunaan media digital berbasis Google Sites bertujuan untuk mengoptimalkan ketertarikan dan semangat belajar peserta didik, serta membantu pendalaman materi melalui penyajian pembelajaran yang menarik dan relevan dengan konteks nyata.

c) Bagi Sekolah

Dapat menjadi inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mendukung program transformasi digital di lingkungan sekolah.

d) Bagi Peneliti

Memperkaya berbagai pengetahuan dan wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa khususnya dalam konteks mata pelajaran IPAS.

E. Spesifikasi Produk

Media digital merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan cara yang menarik dengan tampilan visual. Media digital didesain dengan menggunakan platform canva, kemudian diunggah dalam *web Google Sites*. Media Digital berisi judul, petunjuk penggunaan, halaman menu, materi, video pembelajaran, game edukatif, dan quiz sebagai evaluasi mengenai Ketampakan Alam Dan Buatan Di Daerahku.

Bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD dalam mata pelajaran IPAS, media pembelajaran ini dikembangkan dengan basis web agar mendukung aksesibilitas yang optimal pada berbagai platform, mulai dari perangkat mobile hingga desktop.

Media Digital memiliki desain yang menarik, dengan tampilan warna dan ikon-ikon pendukung menggunakan ilustrasi agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, tampilan antarmuka dibuat sederhana dan mudah dioperasikan agar siswa tidak kesulitan saat menggunakan media secara mandiri.

Media Digital mempunyai kelebihan utama yaitu sifatnya yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Media ini tidak hanya dapat

digunakan pada saat pembelajaran tatap muka di kelas, tetapi juga cocok untuk pembelajaran siswa secara mandiri. Dengan demikian, media pembelajaran digital diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran IPAS lebih bermakna, serta membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk pembelajaran menjadi instrumen krusial dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, terutama di tengah tuntutan inovasi dan adaptasi digital yang semakin masif. Produk yang dirancang dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik berpotensi menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, bermakna, serta mampu memicu partisipasi aktif siswa dalam menyerap materi. Dalam konteks ini, pengembangan media digital berbasis *Google Sites* menjadi langkah strategis untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi "Ketampakan Alam dan Buatan di Daerahku". Sejalan dengan pandangan (Tafonao, 2018), media pembelajaran dipahami sebagai segala sarana yang berfungsi sebagai penyalur pesan dari pendidik kepada peserta didik, yang secara efektif mampu menstimulasi pikiran, perasaan, atensi, serta minat belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki signifikansi tinggi dalam membantu guru mengontekstualisasikan nilai serta konsep materi. Secara teoretis maupun praktis, produk ini diharapkan dapat mengatasi kendala kebosanan, meningkatkan efektivitas pemahaman

materi, serta menyajikan pengalaman belajar yang lebih edukatif dan menyenangkan.

G. Definisi Istilah

a. Media Pembelajaran Digital

Penggunaan alat berbasis digital, seperti perangkat komputer dan akses internet, diklasifikasikan sebagai media pembelajaran digital. Pemanfaatan teknologi ini terbukti memperkaya kualitas komunikasi edukatif serta membantu pendidik dalam menyajikan informasi secara lebih efisien.

b. *Google Sites*

Sebagai alat pembuat situs web berbasis *cloud*, *Google Sites* memfasilitasi pendidik dalam mengonsolidasikan beragam elemen multimedia, termasuk visual, video, dan materi presentasi, menjadi satu platform edukasi yang terintegrasi. Media ini bersifat adaptif karena dapat diakses secara *online* melalui berbagai perangkat, mulai dari komputer hingga gawai seluler, dengan sistem manajemen izin akses yang fleksibel

c. . IPAS

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, IPAS hadir sebagai mata pelajaran yang memadukan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penggabungan kedua bidang ilmu ini ditujukan untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif serta kritis secara holistik

d. Ketampakan Alam dan Buatan

Dalam mata pelajaran IPAS, siswa mempelajari konsep ketampakan alam dan buatan. Ketampakan alam didefinisikan sebagai bentang alamiah yang ada di bumi tanpa pengaruh tangan manusia, contohnya laut, hutan, sungai, dan gunung. Adapun ketampakan buatan adalah segala bentuk permukaan bumi yang merupakan hasil karya atau campur tangan manusia, seperti waduk, jembatan, jalan, dan berbagai jenis bangunan