

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka menempatkan pembentukan profil pelajar yang mandiri, kreatif, dan bernalar kritis sebagai orientasi utamanya. Khusus bagi jenjang sekolah dasar, kurikulum ini menekankan pentingnya pengalaman belajar yang konkret untuk memfasilitasi eksplorasi siswa dalam membangun karakter. Transformasi ini juga menyentuh aspek evaluasi dengan mengganti Ujian Nasional menjadi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Survei Karakter, serta meringankan beban administratif guru melalui penyederhanaan perangkat pembelajaran (Kuntari, 2023). Hal ini menegaskan bahwa fokus pendidikan kini bergeser dari sekadar capaian hasil akhir menuju pengembangan kompetensi siswa secara komprehensif melalui proses belajar yang bermakna.

Seiring dengan kemajuan teknologi, tenaga pendidik dituntut untuk mengintegrasikan media digital agar pembelajaran menjadi lebih partisipatif dan relevan. Media digital dianggap sangat efektif karena mampu menyajikan materi melalui beragam format, seperti teks, audio, visual (Anam et al., 2021). Penggunaan media yang tepat juga terbukti signifikan dalam mempermudah pemahaman konsep serta mendorong hasil belajar siswa (Wahyu et al., 2020). Dengan demikian, pemanfaatan teknologi menjadi komponen esensial untuk meningkatkan efektivitas pendidikan.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih terjebak pada metode konvensional seperti ceramah dan ketergantungan pada buku teks, sehingga suasana kelas cenderung kurang menarik. Mengingat kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan media merupakan faktor penentu keberhasilan belajar (Pambudi, 2022), maka inovasi

media yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa sekaligus memicu partisipasi aktif sangatlah krusial.

Kebutuhan akan media pembelajaran terasa semakin mendesak pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi energi yang bersifat abstrak. Penyampaian materi ini melalui metode ceramah semata sering kali menyulitkan siswa dalam menangkap esensi konsep. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu memvisualisasikan materi secara lebih konkret sesuai dengan perkembangan kognitif siswa Rahayu et al., (2024), sehingga mereka dapat memahami konsep secara mendalam dan bukan sekadar menghafal.

Pemanfaatan instrumen interaktif seperti *PowerPoint* atau media berbasis digital lainnya telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen multimedia yang memikat (Wahyuni et al., 2020). Sejalan dengan pemikiran (Rudianto, 2020), media yang tepat akan menjembatani komunikasi edukatif antara guru dan siswa, membuat iklim kelas lebih dinamis, dan mendukung penguasaan materi. Oleh karena itu, pengembangan media yang tidak hanya interaktif tetapi juga mudah diakses menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak.

Sebagai solusi, penelitian ini mengusulkan pengembangan *Website Energi Interaktif* (WEBERA) berbasis *Google Sites*. WEBERA dirancang sebagai platform pembelajaran mandiri maupun kolaboratif yang mengintegrasikan teks, visual, video, animasi, serta evaluasi ke dalam satu sistem terpadu. Pemilihan platform *Google Sites* didasarkan pada karakteristiknya yang gratis, mudah dioperasikan (*user-friendly*), serta fleksibel untuk diakses melalui berbagai perangkat digital.

Hasil observasi di SDN Soco 1 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS materi energi untuk kelas IV masih sangat bergantung pada buku teks dan penjelasan lisan. Keterbatasan akses terhadap sarana seperti proyektor menjadi kendala tersendiri dalam

penggunaan media teknologi, yang pada akhirnya meminimalisir keterlibatan siswa. Berdasarkan urgensi tersebut, pengembangan media yang adaptif terhadap karakteristik siswa dan kondisi infrastruktur sekolah menjadi sangat penting.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Darniyanti, 2023), memperkuat temuan bahwa penggunaan media berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS kelas IV terbukti efektif dalam mempermudah pemahaman dan meningkatkan hasil belajar siswa. Merujuk pada uraian tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran WEBERA (*Website Energi Interaktif*) Berbasis *Google Sites* untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", dengan harapan mampu menghasilkan media yang valid serta solutif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di lapangan.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media pembelajaran WEBERA (*Website Energi Interaktif*) berbasis *Google Sites* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran WEBERA (*Website Energi Interaktif*) berbasis *Google Sites* untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mencapai sasaran-sasaran sebagai berikut:

1. Menyusun prosedur pengembangan media interaktif WEBERA berbasis *Google Sites* sebagai perangkat pembelajaran untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Menganalisis kualitas validitas produk media WEBERA (*Website Energi Interaktif*) pada materi energi untuk menunjang pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang bersifat teoretis bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta memberikan implikasi praktis bagi pihak-pihak yang berkepentingan, sebagaimana dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media WEBERA berbasis *Google Sites* diharapkan mampu berkontribusi sebagai model pembelajaran alternatif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini menjadi rujukan penting dalam upaya mengoptimalkan pemahaman konsep materi energi pada mata pelajaran IPAS bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Temuan dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi pengembangan praktik pendidikan masa kini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi digital

- b. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi sebagai referensi bagi pengembangan media pembelajaran melalui *Google Sites* guna meningkatkan kualitas pemahaman siswa. Lebih lanjut, hasil studi ini diharapkan dapat menjadi pijakan bagi riset-riset mendatang terkait pengembangan media pembelajaran digital yang adaptif bagi siswa sekolah dasar

E. Spesifikasi Produk

Sebagai luaran dari penelitian ini, telah dikembangkan WEBERA, sebuah media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang bersifat interaktif. Media ini memiliki fleksibilitas akses yang tinggi karena dapat digunakan secara *online* melalui berbagai perangkat digital, seperti *laptop* dan *smartphone*. Selain itu, produk ini dikembangkan dengan mengutamakan aspek desain yang responsif dan intuitif guna mendukung pengalaman belajar yang optimal bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Sistem navigasi media ini dimulai dari halaman *login* menuju beranda, tempat siswa dapat mengakses berbagai komponen seperti tujuan belajar, materi pokok (definisi, klasifikasi, perubahan, dan aplikasi energi), konten video, LKPD, hingga fitur refleksi. Integrasi antar menu dibuat secara sistematis untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang dinamis dan bermakna. Fleksibilitas navigasi yang disediakan mempermudah siswa dalam memilih materi yang dibutuhkan tanpa harus mengikuti urutan linier. Melalui desain tersebut, media ini ditargetkan mampu memberikan solusi pembelajaran digital yang efektif dan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

F. Pentingnya Pengembangan

Tuntutan akan pembelajaran yang efektif di sekolah dasar memotivasi perlunya inovasi media pembelajaran berbasis digital. Media digital terbukti mampu mentransformasi materi pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Sebagai langkah strategis, penelitian ini mengembangkan WEBERA (*Website Energi Interaktif*) berbasis *Google Sites*. Media ini difungsikan untuk menjembatani kesulitan siswa dalam memahami konsep materi energi pada mata pelajaran IPAS yang cenderung abstrak. Berbagai fitur komprehensif yang terintegrasi di dalamnya, mulai dari penyampaian materi hingga kolom refleksi, dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Selain praktis dan fleksibel, penggunaan WEBERA diharapkan mampu menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran serta mendorong kemandirian belajar siswa secara optimal.

G. Definisi Istilah

Dikembangkan melalui *platform Google Sites*, WEBERA (*Website Energi Interaktif*) hadir sebagai solusi media pembelajaran digital untuk materi energi kelas IV IPAS SD. Media ini menawarkan fleksibilitas akses melalui koneksi internet, memungkinkan penggunaan perangkat *laptop* maupun ponsel pintar dalam proses pembelajaran.

WEBERA dirancang sebagai platform pembelajaran komprehensif yang memuat tujuan belajar, materi pokok terkait konsep energi, video pembelajaran berbasis animasi, LKPD, serta sesi refleksi. Integrasi seluruh komponen tersebut dalam satu situs bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang terpadu dan sistematis. Mengedepankan tampilan yang intuitif, menarik, dan mudah dioperasikan, media ini ditargetkan untuk membantu siswa menginternalisasi konsep-konsep energi yang abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret dan interaktif.