

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yakni hasil penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka sebagai bentuk inovasi pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar. Pemahaman yang lebih holistik tentang hubungan antara alam dan kehidupan sosial manusia menjadi sasaran utama dari penggabungan ini (Nurngaini & Effendi, 2023). Menurut Hidayat dan Ramadhan (2025), IPAS mempelajari interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, baik dari sisi alam maupun sosial, sehingga peserta didik mampu memahami hubungan manusia dengan lingkungan sekitar secara utuh.

Pembelajaran IPAS juga memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang *holistic*, di mana peserta didik alih-alih hanya menguasai konsep sains dan sosial secara terpisah, peserta didik diharapkan mampu menangkap jalinan keduanya dalam situasi nyata sehari-hari. Vivi (2024) menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan solutif terhadap problem kontekstual merupakan tujuan yang ingin dicapai melalui IPAS. Selain itu, Benu dan Mbuik (2024) menambahkan bahwa IPAS mendukung terbentuknya karakter Profil Pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang cocok sama kehidupan dan pengalaman peserta didik. Selvi (2025) juga menekankan pentingnya rasa ingin tahu dalam Pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila

diperkuat oleh IPAS melalui penyajian materi yang berhubungan langsung dengan keseharian dan pengalaman siswa.

IPAS memiliki karakteristik yang membedakannya dari mata pelajaran lain, salah satunya adalah sifatnya yang interdisipliner. Zakarina et al. (2024) menjelaskan bahwa Hubungan antara konsep ilmiah dan realitas sosial di kehidupan nyata dapat dibangun oleh peserta didik berkat pendekatan interdisipliner yang diterapkan dalam IPAS. Sifat kontekstual pembelajaran ini menghubungkan bahan ajar dengan situasi aktual sehingga pemahaman siswa meningkat dan motivasi belajarnya pun terdorong (Aura et al., 2024). IPAS juga menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui pendekatan penemuan (Marzuki & Boroneo, 2023). Karakteristik lain dari IPAS yaitu mengintegrasikan nilai sosial dan kesadaran lingkungan (Anggrella et al., 2024), berorientasi pada pemecahan masalah (Erlangga et al., 2023), serta memanfaatkan teknologi digital sebagai media pendukung proses belajar (Aisyah et al., 2024).

Pembentukan fondasi berpikir ilmiah dan sosial pada peserta didik di tingkat Sekolah Dasar sangat bergantung pada peran strategis IPAS. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diajak untuk mengeksplorasi relasi antara manusia dengan alam sembari menanamkan kesadaran tentang urgensi pelestarian keseimbangan lingkungan (Azizah & Ahsani., 2026). Keterampilan proses seperti observasi, perumusan pertanyaan, investigasi, dan penyampaian temuan juga dikembangkan dalam IPAS. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep-konsep keilmuan semata (Oviana &

Hayatillah., 2025). Pembelajaran ini membantu peserta didik untuk mengasah kemampuan bernalar, berargumentasi, serta bekerja sama dalam memecahkan masalah.

Namun kenyataannya, masih terdapat kendala pada kegiatan belajar mengajar IPAS di SD. Melalui studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik yang peneliti laksanakan di kelas IV SD Negeri Teguhan 02 Kabupaten Madiun, ditemukan bahwa kegiatan belajar IPAS masih didominasi oleh guru. Kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh penjelasan guru secara sepihak melalui teknik ceramah, sehingga siswa hanya berperan sebagai pendengar dan pencatat tanpa dilibatkan secara aktif dalam proses bernalar maupun berdiskusi. Pembelajaran seperti ini membuat suasana kelas terasa kaku dan monoton, sehingga peserta didik tampak pasif serta kurang membuktikan rasa ingin tahu pada materi yang dibahas.

Selain itu, permasalahan juga muncul dari keterbatasan media pembelajaran yang dipakai. Sumber belajar yang digunakan pun terbatas pada buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS), tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang menarik atau relevan dengan konteks. Padahal, sebagian besar materi IPAS, khususnya pada aspek Ilmu Pengetahuan Alam, bersifat abstrak dan membutuhkan bantuan visual atau pengalaman nyata agar mudah dipahami. Pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar menuntut adanya objek nyata yang dapat diamati, diraba, dan dialami secara langsung oleh siswa karena kapasitas kognitif mereka masih berada pada fase operasional konkret. Ketika media pembelajaran tidak mendukung kebutuhan tersebut, peserta didik menjadi

cepat bosan, kesulitan memahami konsep, bahkan menganggap pelajaran IPAS sebagai sesuatu yang sulit dan membingungkan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dan rendahnya kemampuan mereka dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Keterbatasan media ajar yang hanya mengandalkan buku teks dan LKS menyebabkan peserta didik kesulitan memahami konsep secara konkret sehingga cepat bosan dan kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Padahal karakteristik IPAS menuntut proses belajar yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik namun media yang tersedia saat ini belum mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Pemahaman peserta didik terhadap materi pun menjadi dangkal karena minimnya sarana pendukung yang memadai sehingga hasil belajar khususnya dalam penalaran ilmiah dan penerapan konsep di kehidupan nyata ikut terdampak. Inovasi media pembelajaran yang variatif, menarik, mudah diakses, serta mampu menghadirkan pengalaman bermakna sangat diperlukan untuk menjawab tantangan ini dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Media dalam kegiatan pembelajaran berfungsi sebagai sarana atau perantara yang membantu guru menyampaikan pesan pembelajaran supaya lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Media bukan sekedar berperan menjadi alat bantu, akan tetapi menjadi komponen krusial guna membuat suasana pembelajaran yang menarik dan bermakna. Menurut Aulia dan Toriqularif. (2025), penggunaan media yang melibatkan unsur visual dan auditori dapat memperjelas informasi, menumbuhkan motivasi belajar, dan memudahkan

peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak secara konkret. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang tepat sangat menentukan sejauh mana peserta didik mampu mencapai pemahaman dan hasil belajar yang bagus. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran kini mengalami transformasi menjadi bentuk multimedia, yaitu perpaduan dari beragam bentuk media seperti teks, gambar, audio, video, dan tautan interaktif yang disajikan secara terpadu dalam satu kesatuan (Wulandari et al., 2022) . Dengan adanya multimedia, pembelajaran menjadi lebih menarik, variatif, dan mampu menyesuaikan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yang belajar melalui pengalaman visual dan interaktif (Ali et al., 2025).

Komunikasi dua arah antara pengguna dan media menjadi ciri utama dari multimedia interaktif, yang merupakan perkembangan lanjutan dari konsep multimedia. Menurut Samsi et al. (2025) peserta didik tidak hanya menerima penyajian materi secara visual melalui teknologi ini. Mereka juga memperoleh kendali atas proses pembelajaran melalui berbagai bentuk interaksi seperti pemilihan menu, pengerjaan latihan, atau respons terhadap pertanyaan. Interaktivitas ini menjadikan peserta didik tidak lagi pasif, melainkan aktif membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bisa menciptakan pembelajaran menarik, kontekstual, serta mendorong kemandirian belajar peserta didik, khususnya dalam mendalami konsep-konsep IPAS yang sifatnya abstrak (Tony et al., 2025) .

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai *platform* kini dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan multimedia interaktif yang

menunjang proses pembelajaran, salah satunya adalah *Google Sites*. Menurut Suryantari dan Mulyono (2023) *Google Sites* merupakan bagian dari *Google Workspace for Education* yang dirancang untuk membantu pendidik membuat situs web pembelajaran secara mudah tanpa memerlukan keahlian teknis khusus. Melalui *platform* ini, guru dapat menyusun dan menampilkan materi ajar dalam format yang menarik, interaktif, serta mudah digunakan oleh peserta didik secara fleksibel. Kemampuan mengintegrasikan beragam elemen multimedia, mulai dari teks, gambar, audio, video, hingga tautan interaktif dalam satu tampilan yang utuh dan terstruktur menjadi keunggulan utama *Google Sites* dibandingkan media konvensional. Hal tersebut sependapat dengan Ramadhan et al. (2023) bahwa *Google Sites* memberikan fleksibilitas tinggi bagi guru dalam mengembangkan konten pembelajaran berbasis teknologi digital yang mampu menyesuaikan sama kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, integrasi *Google Sites* dengan beragam layanan *Google* yang lain misalnya *Docs*, *Slides*, *Calendar*, dan *Drive* juga memudahkan guru memperkaya materi ajar serta mengelola kegiatan belajar secara efisien dan kolaboratif.

Penggunaan *Google Sites* pada konteks pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar menjadi sangat relevan karena dapat menjawab permasalahan yang masih sering ditemui di lapangan. Praktik pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) selama ini masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah. Media yang digunakan pun terbatas pada buku teks dan lembar kerja siswa sehingga kurang variatif. Padahal, karakteristik materi IPAS cenderung abstrak dan membutuhkan alat bantu visual atau interaktif untuk menjembatani

pemahaman peserta didik yang berada pada fase berpikir konkret. *Google Sites* hadir sebagai solusi bagi guru untuk menyajikan konten IPAS yang lebih atraktif melalui integrasi gambar, video animasi, dan kuis berbasis permainan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar yang kontekstual sesuai kebutuhan mereka. Dampaknya, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik dan partisipatif, tetapi juga mendorong penguasaan konsep secara lebih mendalam yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan capaian akademik.

Google Sites dapat menciptakan pengalaman belajar yang efektif. Platform ini bukan sekedar menumbuhkan motivasi dan keikutsertaan peserta didik, akan tetapi menumbuhkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis melalui eksplorasi digital yang aktif. Novfirman dan Aulia (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu mengembangkan efektivitas dan hasil belajar karena bersifat fleksibel, mudah diakses, serta memungkinkan integrasi berbagai bentuk media yang cocok sama karakteristik peserta didik abad ke-21. Pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan *Google Sites* berpotensi menjadi terobosan inovatif guna memperkuat penerapan Kurikulum Merdeka. Platform ini secara khusus dapat mendukung pembelajaran IPAS yang bersifat interaktif dan kontekstual dengan pendekatan berpusat pada peserta didik. Orientasi utamanya adalah peningkatan capaian hasil belajar secara optimal.

Pembelajaran bermakna tidak dapat terwujud hanya dengan mengandalkan media yang menarik. Pemahaman yang utuh dan mendalam baru

terbentuk ketika peserta didik berhasil menghubungkan informasi baru dengan skema pengetahuan yang sudah ada sebelumnya dalam konteks pendidikan. Khasanah et al. (2025) menegaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif jika peserta didik mampu memahami makna dari materi yang dipelajari, bukan sekadar menghafalnya. Oleh sebabnya, media pembelajaran bukan sekedar bermanfaat menjadi alat bantu penyampaian informasi, akan tetapi harus bisa mendorong peserta didik berpikir, menemukan, serta mengaitkan konsep secara mandiri.

Pembelajaran bermakna menuntut suatu pendekatan yang menyoroti proses kognitif peserta didik, bukan semata-mata capaian akhir. Keterlibatan aktif melalui pemikiran kritis dan reflektif menjadi inti dari pendekatan *Deep Learning* yang ditawarkan sebagai jawaban atas kebutuhan tersebut. Peserta didik didorong untuk membangun pemahaman secara mandiri dalam kerangka ini (Khasanah et al., 2025). Menurut Diputera et al. (2024), *Deep Learning* membantu peserta didik mengolah informasi secara mendalam, menghubungkan teori dengan pengalaman nyata, serta menerapkan konsep dalam situasi baru sehingga peserta didik tidak sekedar menerima data dari guru, tetapi sebagai pembelajar aktif yang berperan dalam memperoleh pengetahuannya sendiri.

Lebih jauh, pendekatan *Deep Learning* juga menumbuhkan kesadaran berpikir atau *metacognitive awareness* yang memungkinkan peserta didik memahami bagaimana mereka belajar dan bagaimana memperbaiki cara belajarnya (Mohan et al., 2026). Kesadaran ini memotivasi peserta didik melaksanakan refleksi pada proses belajar, menilai pemahaman yang telah

dicapai, dan menemukan strategi untuk memperdalam konsep. Melalui tahapan seperti membangkitkan rasa ingin tahu, mengeksplorasi informasi, melakukan refleksi, hingga menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata, peserta didik diarahkan untuk mengalami proses belajar yang utuh dan berkelanjutan (Pratiwi, 2026).

Pendekatan *Deep Learning* memegang peranan krusial dalam pembelajaran IPAS. Proses belajar yang bermakna dan mendalam tercipta melalui penerapannya. Penguasaan konsep yang bertahan lama menjadi orientasi utama dari strategi ini. Dewi et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran dengan *pendekatan* ini bukan sekedar menekankan pencapaian hasil belajar, akan tetapi menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kreatif. Selain itu, Rahmawati dan Mintohari (2024) menambahkan bahwa pembelajaran abad ke-21 mendorong penerapan *Deep Learning* agar peserta didik mampu mengembangkan kemandirian dan rasa tanggung jawab terhadap proses belajarnya. Pendekatan ini tidak sekedar menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, melainkan juga memperkuat pemahaman mendalam yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan nyata mereka.

Validitas, kepraktisan, dan efektivitas multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan capaian belajar serta motivasi siswa Sekolah Dasar telah terkonfirmasi melalui studi-studi sebelumnya. Penelitian yang diteliti oleh Zeintia (2024), Fauzi dan Bashri (2025), Rahmawati dan Mintohari (2024), serta Tony et al. (2025) menunjukkan bahwa Kelayakan media ini didukung oleh kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang atraktif dari

aspek substansi materi, kebahasaan, dan visual, dengan kemudahan akses bagi peserta didik. Selain itu, hasil data studi di atas juga mengindikasikan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik, terutama pada aspek pemahaman dasar dan ketertarikan terhadap materi. Temuan ini menegaskan bahwa *Google Sites* memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif yang cocok dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Aspek peningkatan motivasi dan pemahaman kontekstual masih menjadi fokus utama dari mayoritas penelitian tersebut apabila dikaji secara lebih mendalam. Pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik belum tersentuh secara signifikan. Peningkatan hasil belajar dari sisi pengetahuan dasar memang telah ditunjukkan oleh peserta didik. Namun pemahaman konseptual yang mendalam belum sepenuhnya tercapai karena mereka belum terlatih untuk berpikir kritis, analitis, dan reflektif terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini membuat proses belajar cenderung berhenti pada tahap *surface learning*, di mana peserta didik hanya memahami “apa” dari materi tanpa menggali lebih jauh tentang “mengapa” dan “bagaimana” konsep tersebut relevan dalam kehidupan nyata.

Kondisi tersebut memberikan dampak langsung terhadap arah penelitian yang peneliti kembangkan. Celah penelitian (*Research GAP*) penelitian sebelumnya menjadi dasar kuat untuk mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* ke dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Sites*. Integrasi tersebut dirancang supaya media yang dihasilkan bukan sekadar memiliki daya tarik visual, melainkan juga mampu mengajak peserta didik

mendalami materi IPAS melalui aktivitas yang bersifat eksploratif, reflektif, dan aplikatif. Melalui pendekatan semacam ini, *Google Sites* diproyeksikan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengaitkan teori dengan situasi konkret, serta membangun pemahaman belajar yang lebih langgeng.

Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengulang pengembangan media yang telah ada, tetapi memperbaikinya dengan mengarahkan fungsi *Google Sites* sebagai multimedia pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) melalui pendekatan *Deep Learning*. Dampak dari penelitian terdahulu mendorong peneliti untuk menekankan dimensi kualitas pemahaman peserta didik, bukan sekadar peningkatan hasil belajar. Dengan kata lain, penelitian ini menjadi bentuk pengembangan lanjutan yang mengisi kekosongan sebelumnya dari sekadar multimedia interaktif menuju media yang mampu menumbuhkan pemahaman lebih jauh dan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Penggunaan *Google Sites* juga selaras dengan pendekatan *Deep Learning* karena memungkinkan peserta didik belajar melalui eksplorasi mandiri, interaksi langsung dengan konten digital, serta refleksi terhadap hasil belajarnya.

Peneliti memandang penting untuk dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Harapan terhadap pengembangan ini adalah terciptanya pendalaman pemahaman peserta didik terhadap konsep IPAS, peningkatan dorongan motivasi belajar, dan penguatan partisipasi aktif mereka sepanjang kegiatan pembelajaran. Bagi para pendidik, media ini

menawarkan alternatif inovatif dalam merancang proses belajar mengajar berbasis digital yang relevan secara kontekstual dan sejalan dengan kebutuhan abad ke-21. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar, serta mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Keterbaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian pendekatan *Deep Learning* dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* untuk pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar, yang belum banyak dikaji pada penelitian sebelumnya. Temuan yang diperoleh kelak diharapkan mampu memperluas wawasan keilmuan dalam ranah pengembangan media pembelajaran, terutama di tingkat Sekolah Dasar. Dengan demikian, pembelajaran yang lebih variatif dan atraktif dapat terwujud sehingga partisipasi aktif serta capaian belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Diketahui paparan latar belakang masalah, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* Dengan Pendekatan *Deep Learning* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini diarahkan untuk menjawab sejumlah pertanyaan yang dirumuskan berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar?

2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Diketahui rumusan masalah yang dikemukakan, studi ini memiliki tujuan penelitian yakni:

1. Diketahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.
2. Diketahui kelayakan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.
3. Diketahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini akan memberikan hasil yang bisa dimanfaatkan untuk:

1. Pengembangan kajian ilmu pendidikan, terkhusus pada mata pelajaran IPAS di SD.

2. Memperkaya landasan teoretis mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dengan pendekatan *Deep Learning*.
3. Pedoman untuk penelitian berikutnya dengan terkait pada kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran digital di jenjang pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini akan membagikan hasil yang bisa dimanfaatkan untuk:

1. Bagi Peneliti
 - a. Menjadi tambahan wawasan serta pengalaman untuk mengembangkan multimedia interaktif yang menjadi bekal calon guru berkompeten.
 - b. Menjadi sarana penerapan teori serta konsep yang telah didapatkan saat berkuliah ke dalam praktik pengembangan media pembelajaran.
 - c. Menjadi bahan refleksi dan acuan dalam melakukan penelitian pengembangan selanjutnya di bidang pembelajaran berbasis teknologi.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik bisa belajar secara interaktif dan bermakna, serta terbantu untuk memahami materi secara mendalam.
 - b. Meningkatkan minat, motivasi, dan terlibatnya peserta didik secara aktif dalam proses belajar mengajar.

- c. Memfasilitasi pembelajaran mandiri maupun kolaboratif melalui dukungan media pembelajaran digital.

3. Bagi Guru

- a. Untuk memberikan alternatif media yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar secara yang praktis serta efektif.
- b. Untuk membantu guru menyajikan materi ajar dengan sistematis, guru bisa menjadikan peserta didik lebih menjadi termotivasi belajar dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik.
- c. Untuk mendukung penerapan kegiatan belajar mengajar yang berbasis teknologi serta mendukung pendekatan *Deep Learning* saat proses pembelajaran.

4. Bagi Kepala Sekolah

- a. Untuk mendukung dan mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang berinovasi digital pada lingkungan SD.
- b. Untuk menjadi referensi dalam memanfaatkan IPTEK demi meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di SD.
- c. Untuk menyalurkan kontribusi pada upaya pengembangan mutu pembelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar yang berlandaskan pada teknologi di SD.

E. Spesifikasi Produk

Penelitian ini spesifikasi produk yang akan didapat yakni berupa:

1. Multimedia interaktif yang dibuatkan pada *platform Google Sites*.

2. Multimedia interaktif berbasis *Google Sites* memuat teks, gambar, audio, video, E-LKPD, kuis *games*, dan *platform* diskusi yang bisa membuat peserta didik tertarik memiliki minat, motivasi, dan terlibat secara aktif.
3. Multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar yang bisa membuat hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal meningkat secara efektif.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis platform *Google Sites* perlu diwujudkan untuk menunjang kegiatan belajar IPAS di SD. Langkah ini diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik serta menciptakan interaksi yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Media digital ini dalam proses pembuatannya memadukan teks, gambar, audio, video, E-LKPD, kuis *games*, dan *platform* diskusi yang dapat menjadikan peserta didik lebih paham akan materi keragaman budaya dan kearifan lokal pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD secara bermakna, minat, motivasi dan terlibatnya peserta didik secara aktif menjadi lebih meningkat dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan *Google Sites* dengan pendekatan *Deep Learning* bisa menjadikan peserta didik lebih paham konsep dengan lebih mendalam lewat aktivitas eksploratif dan reflektif. Diharapkan dengan adanya solusi pengembangan multimedia interaktif ini, guru lebih praktis dan efektif menyajikan materi IPAS dengan menyesuaikan kebutuhan peserta didik di SD secara kontekstual.

G. Definisi Istilah

1. Multimedia interaktif adalah perpaduan beberapa media dengan beberapa unsur yang berisikan teks, gambar, audio, video, dan tautan yang bisa menyajikan interaksi secara langsung dua arah melalui pengguna serta media dalam kegiatan belajar mengajar.
2. *Google Sites* ialah *platform* bagian *Google Workspace for Education* memudahkan pembuatan dan pengelolaan situs web sebagai multimedia interaktif dalam pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan teknis khusus.
3. Pendekatan *Deep Learning* adalah pendekatan yang bertujuan menekan peserta didik untuk paham akan sebuah konsep dengan lebih dalam, paham kaitan antar konsep, serta mampu memiliki kompetensi yang bisa menerapkan pengetahuan pada situasi nyata.
4. Pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran hasil penggabungan IPA dan IPS yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami interaksi antara manusia, makhluk hidup, lingkungan alam dan sosial secara holistik.