

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan signifikan dari tahun ke tahun, baik dalam hal kurikulum di setiap tingkat pendidikan maupun pola pembelajaran yang diterapkan di berbagai sekolah. Dalam menghadapi kemajuan pendidikan yang cepat, sekolah diharuskan untuk mengadopsi metode-metode pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan zaman.

Penggunaan teknologi untuk pembelajaran bagi siswa sekolah dasar telah menjadi semakin umum dan penting dalam era digital ini. Melalui perangkat lunak pendidikan khusus, aplikasi edukatif, dan platform pembelajaran daring, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah dan menarik. Teknologi juga memungkinkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan personal, sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa. Selain itu, penggunaan teknologi membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan memikat, memungkinkan mereka untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, penggunaan teknologi telah membawa transformasi positif dalam pembelajaran bagi siswa sekolah dasar, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan dunia yang semakin digital di masa depan.

Konsep ini sejalan dengan definisi pendidikan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di mana pendidikan diartikan

sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya dalam aspek spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu, pendidikan juga harus mengikuti perkembangan zaman.

Teknologi sangat berperan penting dalam perkembangan dunia pendidikan selain itu teknologi mempunyai dampak positif serta negatif sekarang tinggal bagaimana individu menggunakannya. Teknologi juga berperan penting dalam pembelajaran IPA. Teknologi telah membuka akses yang lebih luas terhadap sumber daya belajar seperti jurnal ilmiah, video, simulasi, dan e-book yang membantu siswa untuk memahami konsep-konsep IPA dengan lebih baik. Dengan bantuan teknologi, pembelajaran IPA dapat ditingkatkan melalui simulasi interaktif dan visualisasi yang memungkinkan siswa untuk memahami konsep yang sulit dengan cara yang lebih jelas dan menyenangkan.

Teknologi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan bagi siswa sekolah dasar. Penggunaan teknologi membuka akses terhadap sumber daya pendidikan yang beragam dan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Melalui perangkat lunak pembelajaran khusus, aplikasi edukatif, dan alat pembelajaran daring, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu, teknologi juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih dinamis dan menarik, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih interaktif dan memikat

bagi siswa. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pendidikan sekolah dasar tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan.

Sebagaimana materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada dasarnya adalah disiplin ilmu yang memiliki ciri khusus, yakni mengkaji fenomena alam secara faktual, baik berdasarkan realitas/kejadian yang dapat diuji melalui percobaan (induksi), maupun dikembangkan berdasarkan teori (deduksi). Sebagai suatu proses dan hasil dari metode ilmiah, IPA mencakup pengetahuan yang melibatkan informasi faktual, konseptual, prosedural, dan pengetahuan meta-kognitif (Sukardjo, 2008: 1). Pembelajaran IPA harus dilakukan secara *learning by doing* atau belajar sambil melakukan. Sehingga pembelajaran IPA yang dilakukan siswa bukan hanya sekedar teori melainkan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Sebagaimana hasil observasi yang dilakukan di Kelas IV SDN 101771 Tembung, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa IPA khususnya materi bunyi dan pendengaran sebanyak 20 siswa memiliki nilai dibawah ketuntasan minimum (<70), sedangkan rata-rata kelas sebesar 57,55. Siswa yang memiliki nilai di atas kriteria ketuntasan minimal sebesar 15 orang dengan rata-rata perolehan nilai 42,45. Pembelajaran yang dilakukan guru hanya berdasarkan materi ajar yang ada dibuku. Guru tidak pernah mengembangkan materi ajar. Selama pembelajaran jarak jauh (PJJ), guru belum menyediakan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan siswa belajar dari rumah.

Guru selama ini telah mengembangkan teknologi, seperti menggunakan *Google site*. *Google site* merupakan platform pembuatan situs web yang disediakan oleh Google, memungkinkan pengguna untuk membuat situs dengan kemudahan tanpa memerlukan pengetahuan mendalam tentang pemrograman atau desain web. Tujuan utama dari *Google site* adalah mempermudah pembuatan situs web sederhana, terutama bagi pengguna yang ingin menyajikan konten statis dan berbagi informasi dengan mudah. Menurut Japrizal (2021: 38), *Google site* adalah produk dari Google yang berupa platform media pembelajaran, dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses informasi materi pelajaran. Fasilitas akses yang mudah ini menjadikan media pembelajaran melalui *Google site* lebih sederhana dibandingkan dengan opsi media pembelajaran lainnya.

Sebagaimana menurut Daryanto (2015: 4) menyatakan “Media pembelajaran merupakan sarana prasarana perantara dalam proses pembelajaran”. Salah satu media berbasis teknologi yang dapat dikembangkan yaitu *Google site*. *Google site* menawarkan beberapa fitur dan kemudahan pengguna termasuk dalam pemilihan template. Pengguna dapat memilih dari berbagai template yang disediakan untuk memulai desain situs web. Guru dapat menggunakan *Google site* sebagai platform untuk siswa menampilkan proyek-proyek mereka. Ini memungkinkan mereka untuk membuat portofolio yang menunjukkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep IPA dan pengalaman praktik mereka. Dalam hal ini, guru dapat mengintegrasikan konten interaktif seperti video pembelajaran, simulasi, atau kuis interaktif ke dalam *Google site* untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memperdalam pemahaman siswa tentang konsep

IPA. Dari segi kemudahan murid, *Google site* dapat diakses dari berbagai perangkat dengan koneksi internet. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran IPA di sekolah, rumah atau di tempat lain.

Menurut Ferismayanti (2022), *Google site* memiliki beberapa keunggulan, antara lain: 1) dapat digunakan secara gratis; 2) memudahkan pembuatan situs bagi pemula karena tidak memerlukan pengetahuan bahasa pemrograman; 3) situs yang dibuat disimpan dalam domain google.com, mempermudah indeksasi oleh mesin pencarian untuk halaman-halaman web yang telah dipublikasikan; 4) dapat diakses dari berbagai perangkat yang terhubung ke internet, seperti ponsel pintar, tablet, laptop, dan komputer pribadi; dan 5) menyediakan penyimpanan online gratis sebesar 100 MB..

Kelemahan *Google site* menurut Ferismayanti (2021) mencakup hal-hal berikut: 1) Tidak tersedianya opsi *drag and drop* untuk melakukan desain halaman web; 2) Pengaturan harus diubah secara manual, tanpa adanya kemudahan untuk mengubah pengaturan dengan cepat atau otomatis; 3) Ketidakmampuan dalam mendukung script dan iframe pada halaman-halamannya, memaksa pengguna untuk mencari solusi alternatif atau menggunakan gadget khusus untuk menggunakan iframe.

*Google site* dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk materi Bunyi dalam pelajaran IPA. Materi Bunyi mencakup gelombang yang dapat didengar oleh indera pendengaran manusia. Bunyi sendiri merupakan hasil dari getaran suatu benda, dan benda yang menghasilkan bunyi disebut sebagai sumber bunyi. Telinga manusia mampu menangkap bunyi dengan frekuensi antara 20 Hz hingga

20.000 Hz, yang disebut sebagai audiosonik. Bunyi dengan frekuensi kurang dari 20 Hz disebut infrasonik, sementara yang di atas 20.000 Hz disebut ultrasonic.

Materi tentang Bunyi dan Pendengaran dapat dirancang melalui aplikasi *Google site*, yang memudahkan pelacakan kemajuan siswa. Semua nilai dan rencana pembelajaran dapat diakses dengan mudah melalui *Google site*. Guru dapat mendapatkan umpan balik dari siswa melalui tanggapan terhadap kuis, tugas, dan diskusi yang dapat meningkatkan pemahaman mereka, serta mengidentifikasi kebingungan atau kefrustasian siswa. Melalui platform *Google site*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Bunyi dan Pendengaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Utami (2023), yang menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis *Google site* pada pembelajaran IPA, dari segi efektivitas, motivasi, dan pemahaman siswa, dapat dikategorikan sebagai baik (tinggi). Temuan dari penelitian ini sejalan dengan riset yang dilakukan oleh Napitu, Fitri, Limbong, dan Sulistiani (2023) dalam konteks multimedia menggunakan *Google site* yang diubah menjadi aplikasi berbasis Android. Penelitian tersebut melibatkan siswa kelas III Sekolah Dasar dan menerapkan metode penelitian DnD (Design and Development) yang diintegrasikan dengan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki tingkat kevalidan yang memadai dan memberikan kemudahan penggunaan, dengan respon siswa mencapai 85,7%.

Oleh karena itu, diperlukan solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada materi Bunyi dan Pendengarannya tersebut. Memperhatikan permasalahan yang telah dikemukakan, maka akan dilakukan penelitian pengembangan dengan judul: **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE SITE* PADA TEMA 1 INDAHNYA KEBERSAMAAN SUBTEMA 1 KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU PELAJARAN 1 DI KELAS IV SD NEGERI 101771 TEMBUNG T.A 2022/2023”**.

## **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah adalah:

- 1) Hasil belajar siswa kelas IV SD N 101771 Tembung IPA khususnya materi bunyi dan pendengaran sebanyak 20 siswa memiliki nilai dibawah ketuntasan minimum (<70).
- 2) Pada tema Indahnya Kebersamaan materi Bunyi dan Pendengaran, rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 57,55.
- 3) Siswa yang memiliki nilai di atas kriteria ketuntasan minimal sebesar 15 orang dengan rata-rata perolehan nilai 42,45.
- 4) Pembelajaran yang dilakukan guru hanya berdasarkan materi ajar yang ada dibuku.
- 5) Guru tidak pernah mengembangkan materi ajar selama pembelajarannya jarak jauh (PJJ).
- 6) Selama PJJ guru belum menyediakan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan siswa belajar dari rumah.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, masalah penelitian perlu dibatasi agar menjadi suatu fokus kajian dalam penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini mencakup pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Google site* pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsa” pada pelajaran 1 Semester I di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2022/2023.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validasi pengembangan media pembelajaran *Google site* pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsa” pada pelajaran 1 Semester I di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran *Google site* pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsa” pada pelajaran 1 Semester I di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran *Google site* pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsa” pada pelajaran 1 Semester I di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2022/2023?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menciptakan produk media pembelajaran berbasis *Google site* pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” pada pelajaran 1 Semester I di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2022/2023 yang valid.
2. Untuk menciptakan produk media pembelajaran *Google site* pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” pada pelajaran 1 Semester I di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2022/2023 yang praktis.
3. Untuk menciptakan produk media pembelajaran *Google site* pada tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 “Keberagaman Budaya Bangsaku” pada pelajaran 1 Semester I di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2022/2023 yang efektif.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan menambah wawasan tentang analisis.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran terhadap beberapa pihak terutama kepada:

1) Bagi Siswa

Dengan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan motivasi belajar siswa, pemahaman konsep, pencapaian kepada tiga aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap meningkat.

2) Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan mempermudah guru dalam memahami pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Google site* dimasa pandemic ini atau pun dapat mempermudah dimasa yang akan datang nanti.

3) Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi institusi pendidikan. Ini mencakup pemahaman lebih baik tentang pengembangan media pembelajaran bagi siswa yang dilakukan di rumah dengan memanfaatkan aplikasi *Google site*.

4) Bagi Peneliti

Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran siswa, yang dilakukan dirumah dan untuk menambah wawasan dalam menerapkan metode penelitian R&D (Research And Development) dalam mengetahui kesulitan belajar.

5) Bagi Peneliti Lanjut

Diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan atau mengembangkan lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran ini.