

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang paling dasar yang dapat meningkatkan taraf hidup seseorang dan berkontribusi pada pembentukan dan kemakmuran bangsa. Percepatan pembangunan juga memiliki dampak konstruktif terhadap pendidikan teknologi didukung dengan cara memberdayakan pendidikan. Sejalan dengan isi UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 diperjelas bahwa pendidikan di Indonesia adalah pendidikan yang dipimpin dari Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, mulai dari nilai religi, budaya bangsa Indonesia yang mengikuti arus perkembangan yang terjadi di masa kini. Tujuan dari sistem pendidikan ini adalah generasi muda merasa didukung dalam pengembangan potensi pribadi seperti halnya pada bidang industri, sosial, moral, dan spiritual.

Theodore Brameld (dalam Anwar 2015) mengatakan pendidikan ini berperan sebagai kekuatan dan memiliki kewenangan yang kuat bagi kita maupun orang lain sebagai salah satu upaya untuk menentukan keadaan dunia sesuai dengan apa yang diinginkan dan cara untuk mengadaptasi dunia seperti itu. (Arifah dkk., 2021) Segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan manusia ini ada sentuhan teknologi yang ikut campur dalam kegiatan manusia pada kehidupan sehari-hari. Hal tersebut memiliki keuntungan untuk lebih mengefektifkan dan mengefisienkan waktu serta mempermudah manusia dalam bekerja. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Danuri, (2019) bahwa kehidupan manusia ini tidak terlepas dari campur tangan sistem teknologi informasi. Bahkan kegiatan manusia yang diawali pada pagi hari sampai istirahat itu akan dipermudah dengan adanya kecanggihan teknologi, dan hal tersebut menjadi gambaran di masa yang mendatang. Tantangan menghadapi era modern yang mana semua unsur kehidupan dikaitkan dengan peran sebuah kemajuan teknologi, salah satunya pada dunia pendidikan. Penguatan pendidikan pada zaman ini ialah

dengan adanya pendidikan budi pekerti yang bertujuan untuk meredam sebuah sifat yang ada dalam diri manusia, yaitu rasa jahat yang terkadang sulit untuk di kendalikan. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Ki Hadjar Dewantara Ki Hadjar Dewantara (dalam Hidayat, 2022) bahwa hal yang paling mendasar pada dunia pendidikan itu ialah budi pekerti. Sebab budi pekerti ini merupakan bulatnya dari jiwa manusia, yang menyatu dengan pikiran, maupun perasaan yang menimbulkan sebuah tindakan.

Era masa kini yang mana perkembangan teknologi semakin canggih dan terus berkembang ini di dunia pendidikan perlu adanya sebuah inovasi yang tentunya bisa menguntungkan pihak pengajar atau tenaga kependidikan dalam proses belajar mengajar. Inovasi ini dikebangkan untuk agar pembelajaran dilaksanakan tidak itu-itu saja, atau dengan kata lain masih saja menggunakan perangkat yang sama. Menurut (Syamsuar & Reflianto, 2019) Kegiatan belajar mengajar yang baik itu tidak terlepas dari peranan media pembelajaran dan sangat amat penting bagi mereka dengan fungsi untuk membantu pembelajaran siswa. Dalam pengembangan media ini juga perlu ada keterkaitan dengan karakteristik dari siswanya juga. Dengan adanya itu, siswa bisa berperan lebih aktif lagi dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran secara umum berarti sebuah alat yang akan bermanfaat dalam menyampaikan materi selama berlangsungnya kegiatan belajar di kelas. Tidak hanya itu, menurut Briggs (dalam Nuryanto, 2004) media pembelajaran ini ialah sebuah fisik yang menyampaikan isi materi kepada peserta didik seperti buku, video, dan sebagainya. Adapun tujuan dari media pembelajaran menurut (*Assiciation of Education and Communication Technoligy*) AECT (dalam Rahmi & Samsudi, 2020) menyatakan bahwa batasan pada media pembelajaran yang jelas bertujuan sarana penyampaian informasi maupun pesan. Media pembelajaran ini juga bertujuan untuk merangsang daya pikir peserta didik selama belajar. Maka dari itu proses pembelajaran ini akan menimbulkan interaksi antara pengajar dan peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Perlu adanya suatu kebaruan yang dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajarnya, salah satunya pengembangan variasi media pembelajaran sesuai dengan apa yang menjadi *trend*

anak masa kini. Menurut penelitian (Ristawati, 2017) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sebab, media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan serba guna untuk penyajian materi. Penelitian tersebut selaras dengan hasil penelitian (Yuliani H & Winata, 2017) menyatakan bahwa Media pembelajaran ini menambah motivasi belajar. Hal ini mendukung pernyataan dari penelitian (Ni & Astini, 2019) bahwa anak masa kini lebih akrab dengan dunia teknologi. Sehingga mereka menginginkan sesuatu yang sangat instan.

Berdasarkan tanggapan guru dari salah satu sekolah di Kota Cimahi, bahwa pada kegiatan belajar pada mata pelajaran IPA ini siswa masih kurang memahami betul bagaimana proses yang akan terjadi dalam sistem pencernaan manusia ini. Adapun sudah disertakan dengan media pembelajaran seperti video animasi, penayangan PPT sebagai sajian materi yang diberikan. Namun siswa masih kesulitan dalam mengakses dan menggunakan media yang digunakan, sebab media yang mereka peroleh tidak melibatkan aksi siswa dalam pengendalian atau penggunaan dari media pembelajaran. Dari sudut pandang siswa, bahwa materi dan pelajaran di kelas V ini merupakan pelajaran yang cukup sulit dan kurang menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian (Estin, 2019) bahwa dari kebosanan siswa pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, kurangnya partisipan aktif selama kegiatan berlangsung, sebab materi yang disampaikan sangat sulit dan medianya kurang menarik.

Salah satu materi-materi yang dikatakan cukup sulit di kelas V ini adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA di sekolah dasar tetap memberikan petunjuk untuk menghafalkan konsep-konsep IPA. Guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan menciptakan konsep abstrak siswa mudah lupa setelah pelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Bundu (dalam Herlina & Kelana Bayu, 2021) bahwa rendahnya pemahaman konsep sains disebabkan oleh: Pembelajaran sains melalui ceramah guru dan sedikit kesempatan bagi siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Tentunya dengan sedikit pemahaman tentang konsep sains mempengaruhi hasil belajar. Berdasarkan hal tersebut, perlu ditingkatkan lagi pemahaman siswa terhadap konsep IPA dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Untuk

mengatasi permasalahan tersebut yaitu melalui penggunaan media gambar yang menarik.

Adapun salah satu dari pengembangan media pembelajaran digital yang terkenal pada masa kini ialah media pembelajaran melalui *Google Site*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Fernando & Sabri, 2022) diperoleh data bahwasanya penggunaan bahan ajar berbasis *web* ini memiliki kepraktisan dalam keberlangsungan belajar mengajar dikelas, sehingga memiliki perolehan sebesar 3,62 yang dapat digolongkan bahwasanya bahan ajar berbasis *web* tersebut sangat praktis. Selanjutnya menurut penelitian dilakukan (Ririn Puji Utami, 2023) bahwasanya penggunaan *google sites* yang digunakan pada materi IPA ini diperoleh persentasae sebesar 95% yang berkategori sangat baik. Tidak hanya itu, selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Siti Juhairah, 2022) pada penggunaan media pembelajaran *web* ini diperoleh data disimpulkan bahwasanya media yang dikembangkan tersebut sangat layak untuk digunakan. Terakhir menurut penelitian (Putra, 2023) menggunakan bantuan *google sites* sebagai fasilitas pembelajaran di sekolah dalam pembelajaran IPA, yang diperoleh hasil media yang sangat layak untuk digunakan. Dari beberapa data yang dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites* ini sangat membantu keefektifan berlangsungnya belajar, serta mampu memberikan respon baik dari siswa sebagai penguji atau penilai dari media yang sudah dikembangkan.

Dengan diperlukannya media pembelajaran serta adanya pendekatan baru antara siswa dengan pengenalan teknologi digital, hal tersebut merupakan sebuah alternatif penyelesaian untuk permasalahan tersebut. Supaya memotivasi dan meningkatkan keaktifan anak di sekolah dalam proses belajar mengajar. adapun penelitian yang akan direncanakan oleh peneliti berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berbasis *Google Site* Materi IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Adapun kebaruan dari penelitian sebelumnya, bahwa pengembangan media pembelajaran sistem pencernaan manusia berbasis *google sites* materi IPA kelas V sekolah dasar ini ialah adanya laman fitur *game* yang disimpan

dalam media tersebut. Tujuan dari penyisipan fitur *game* ini ialah supaya siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta siswa bisa berpartisipasi aktif pada saat kegiatan belajar berlangsung. Hal ini sejalan dalam penelitian (Kristianto dkk, 2019) bahwasanya penyisipan permainan dalam pembelajaran ini berdampak ke arah positif, dimana siswa lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, permasalahan yang ditemukan tersebut berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran Sistem Pencernaaan Manusia berbasis *Google Site* materi IPA kelas V sekolah dasar maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Sistem Pencernaaan Manusia berbasis *Google Site* materi IPA kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran Sistem Pencernaaan Manusia berbasis *Google Site* materi IPA kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran Sistem Pencernaaan Manusia berbasis *Google Site* materi IPA kelas V sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti ini mengenai pengembangan media pembelajaran sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Sistem Pencernaaan Manusia berbasis *Google Site* materi IPA kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran Sistem Pencernaaan Manusia berbasis *Google Site* materi IPA kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mendeskripsikan respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran Sistem Pencernaaan Manusia berbasis *Google Site* materi IPA kelas V sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari masalah yang sudah dirumuskan, penelitian ini bisa memberikan manfaat. Berikut ini merupakan manfaat yang diharapkan dari guru pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Site* materi IPA kelas V sekolah dasar.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini mampu memberikan pengetahuan mengenai materi Sistem Pencernaan Manusia di Sekolah Dasar menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Site*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa : mampu meningkatkan minat baca dalam memperoleh pengetahuan tentang materi Sistem Pencernaan Manusia melalui media pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia berbasis *Google Site* materi IPA kelas V sekolah dasar.
- b. Bagi guru : penelitian ini berharap dapat membantu memperoleh pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi.
- c. Bagi peneliti : mampu memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran sebagai persiapan untuk mengajar di masa yang akan datang.
- d. Bagi sekolah : memperbanyak pengetahuan dalam pengembangan variasi media pembelajaran yang berkualitas dan relevan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari V bab yang dispesifikasikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II Kajian Pustaka membahas mengenai kajian pustaka yang relevan dengan judul penelitian diantaranya media pembelajaran, media *Google Sites*, Pembelajaran IPA di SD, *Google sites*, Teori yang mendukung, penelitian relevan, dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian membahas mengenai metode dan desain penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan membahas mengenai hasil temuan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan beserta dengan pembahasan.

Bab V Kesimpulan, implikasi dan rekomendasi membahas mengenai simpulan dari temuan penelitian, uji kelayakan, dan rekomendasi atas penelitian yang telah dilakukan.