

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar menjadi sebuah upaya perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap serta berbagai kemampuan lainnya (Djamaluddin dan Wardana, 2019). Pelaksanaan kegiatan pembelajaran tentu perlu dilengkapi dengan komponen-komponen pembelajaran. Adapun komponen pembelajaran yang perlu dipersiapkan pendidik seperti bahan ajar, media, sumber belajar, suasana belajar dan guru sebagai subjek belajar (Mardicko, 2022). Komponen pembelajaran tersebut guna ditujukan sebagai suatu alat bantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sama halnya dalam pendidikan yang memiliki tujuan yang sistematis dan terarah, pembelajaran pun memiliki tujuan yang mampu dicapai oleh peserta didik. Pembelajaran IPS juga mengharapakan bahwa setiap peserta didik mampu mengetahui keragaman bangsa, budaya serta sejarah bangsa dan keadaan alamnya.

Pembelajaran IPAS sebagai pembelajaran yang didalamnya memuat perpaduan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPAS mengkolaborasikan studi ilmu-ilmu alam dengan ilmu-ilmu sosial guna memberikan pemahaman kepada peserta didik. Dengan kata lain, bahwa kajian IPAS membahas mengenai lingkungan sekitar yang meliputi fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar manusia, alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan sosial (Lestari, dkk., 2023). Pada pembelajaran IPAS guru sebagai pengajar dalam melaksanakan pembelajaran yang mana dalam proses pembelajarannya memerlukan inovasi media pembelajaran. Tujuan pembelajaran IPAS yakni membangun mengembangkan rasa ingin tahu, berperan aktif, beradaptasi antara diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta meningkatkan pemahaman mengenai konsep IPAS. Dengan kata lain, pendidik mampu menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran yang inovatif (Damiyanti, dkk., 2023).

IPS merupakan salah satu disiplin ilmu dan mata pelajaran yang diberikan dari tingkat dasar hingga tingkat menengah. Pembelajaran IPS adalah bentuk penyederhanaan materi disiplin ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Parni, 2020). Mata pelajaran IPS tidak hanya mengkaji mengenai konsep saja, tetapi mempelajari bagaimana cara berinteraksi dan berhubungan dengan masyarakat sekitar. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran IPS dirancang guna membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial dan terlibat dalam masyarakat dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan sosialnya (Oktafrina, dkk., 2024). Hal tersebut bermakna bahwa materi yang diajarkan bukan hanya teori dan ilmu sosial, tetapi hal-hal yang bersifat praktis yang bermanfaat bagi diri dirinya dalam kehidupan dan kehidupannya kini dan masa depan dalam berbagai lingkungan serta aspek kehidupan yang berbeda.

Pada dasarnya pendidikan dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin maju dengan era digitalisasi memiliki peran dan tanggung jawab yang penting guna menjadikan generasi penerus bangsa untuk memiliki keterampilan dalam mengimplementasikan dan memanfaatkan teknologi secara bijak termasuk pada ranah pendidikan dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Ahsani (2021) (dalam Putri, dkk., 2016) menyatakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan dalam pemanfaatan teknologi serta informasi menggunakan media berbasis digital dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Digitalisasi dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Hal tersebut mencakup penerapan aplikasi digital seperti *Canva*, *Microsoft*, *Youtube*, dsb dalam kegiatan pembelajaran. Digitalisasi pun mencakup *e-learning*, dimana mengubah cara penyampaian materi yang disampai guru sebagai pendidik dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan dengan gaya belajarnya.

Digitalisasi dalam pembelajaran telah memainkan peran yang penting dalam memajukan ilmu pengetahuan, memudahkan dan mempercepat perkembangan dan memungkinkan kolaborasi secara global yang mengarah pada

penemuan dan inovasi yang signifikan. Perkembangan teknologi yakni penerapan digitalisasi dalam pembelajaran memudahkan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan para praktisi pendidikan dalam meninjau guna peningkatan mutu pendidikan. Di sisi lain dapat memudahkan siswa dalam mengakses lebih luas berbagai model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru (Dewi, Zaqia Rahma dan Sunarni, 2024). Dengan memanfaatkan teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran *e-learning*, proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Sejalan dengan hal tersebut, digitalisasi memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, seperti halnya mengumpulkan dan mengolah informasi dari berbagai sumber digital, serta mengembangkan kreativitas dan kolaborasi (Nisa, dkk., 2023).

Berhubungan dengan hal tersebut, peranan digitalisasi dalam pembelajaran mempengaruhi generasi sekarang. Karakteristik generasi digital atau generasi Z, sangat dipengaruhi oleh teknologi. mereka tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi oleh perangkat digital dan internet, sehingga mempunyai keterampilan untuk cepat beradaptasi dengan teknologi baru. Generasi ini cenderung lebih terbiasa dengan pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, *platform e-learning* (Dewi, Zaqia Rahma dan Sunarni, 2024). Dengan kata lain, digitalisasi dalam pembelajaran tidak hanya relevan, tetapi menjadi kebutuhan guna memenuhi gaya belajar yang sesuai dengan karakteristik mereka. Dengan demikian, digitalisasi dalam pendidikan selain meningkatkan efektivitas pembelajaran, media pembelajaran juga membantu peserta didik keterampilan yang dibutuhkan di era digital, seperti literasi digital dan kemampuan kolaborasi.

Pemanfaatan digitalisasi dalam pembelajaran mempengaruhi perubahan sudut pandang pada generasi saat ini. Tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi oleh teknologi dan media sosial. Kecenderungan memiliki sifat bergantung pada perangkat digital dapat mengalihkan perhatian mereka terhadap pembelajaran konvensional, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih menarik dan relevan melalui digitalisasi (Rizal, dkk., 2023).

Pentingnya pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran perlu diperhatikan secara maksimal. Jika tidak diperhatikan dengan baik, maka akan berpengaruh pada upaya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Seperti hasil penelitian dari Pupuh dan Sobry S (2010) (dalam Nasution, 2017) yang menganalisis mengenai metode pembelajaran yang tepat digunakan oleh pendidik, diharapkan semakin efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital diharap dapat membawa pengaruh baik untuk kemajuan dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun seperti hasil penelitian lainnya dari A. D. Putri dan Lasari (2023) juga menyatakan pembelajaran IPS saat ini perlu mulai mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan saat ini, seperti penggunaan media pembelajaran yang efisien dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran pada mata pelajaran IPAS secara khusus pada IPS (Ilmu pengetahuan Sosial) di SD yang telah dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar tidak sedikit kita temui bahwa guru sebagai pendidik dalam menyampaikan suatu informasi, ilmu atau materi pada peserta didiknya masih minim secara pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, dimana hal tersebut merupakan suatu kondisi bahwa guru sebagai fasilitator belum dalam secara optimal dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Kondisi dimana guru masih cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional dengan metode pembelajaran ceramah dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. IPS sebagai salah satu disiplin ilmu yang kompleks dimana didalamnya memuat berbagai ilmu-ilmu sosial yang memerlukan upaya pembaharuan atau inovasi secara signifikan untuk dapat menyampaikan materi yang akan disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital perlu dikembangkan dengan tujuan untuk mengoptimalkan dan mewujudkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan serta mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan digitalisasi dapat menunjang pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, kreatif dan interaktif.

Pembelajaran yang menyenangkan akan berdampak pada peserta didik baik secara afektif, kognitif dan psikomotor.

Dampak pemanfaatan digitalisasi dalam pengembangan media pembelajaran berbuah positif, pada saat ini pengembangan media pembelajaran sudah hadir dalam berbagai macam jenis dan keunikannya. Media pembelajaran inovatif dan interaktif akan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Jika sebelumnya guru melaksanakan pembelajaran dengan alat bantu media konvensional dengan salah satu kekurangannya yaitu mudah rusak atau tidak tahan lama dan penggunaan metode dalam penyampaian materi hanya disampaikan secara ceramah dengan pendekatan *teacher centers*. Maka pada saat ini, guru sudah dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dikemas secara inovatif dan interaktif dengan berbantu berbagai macam akses digitalisasi. Media yang inovatif, interaktif dan kreatif, media yang didalamnya memuat berbagai macam fungsi dan kegunaannya yang dikemas secara menarik, seperti memuat materi ajar, *games*, video pembelajaran, *podcast*, dst. Media tersebut dapat menumbuhkan minat belajar siswa, motivasi belajar siswa bahkan mempengaruhi hasil belajar.

Digitalisasi mewadahi pengembangan media pembelajaran, seperti sekarang ini pengembangan melalui *Canva*, *Power Point*, *Microsoft*, *Google* dsb. Salah satu fitur yang tersedia dari *Google* yakni *Google sites*, pengembangan media *website* interaktif berbasis *Google sites*. Materi IPS yang disajikan secara menarik melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu memberikan banyak kemudahan terhadap peserta didik terkait proses pemahaman pada konsep dalam materi yang diberikan oleh guru (Heryani, dkk., 2022). Salah satu contoh media berbasis digital adalah *Website* interaktif berbasis *Google Sites*. Dalam temuan yang dijelaskan oleh Diandita Nungky, dkk. (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dengan berbasis *Google Sites* memuat beberapa komponen seperti materi, gambar, video serta uji pemahaman yang dapat disajikan secara menarik dan interaktif. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* tersebut dapat menjadi salah satu alternatif guru sebagai pendidik dan fasilitator untuk menyampaikan materi yang diajarkan

secara lebih menarik. Penggunaan *Website* berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta peserta didik lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang mewadahi dan memuat aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan pun terlaksana.

WINRAH merupakan media pembelajaran dengan wadah berbentuk *website* digital yang dikemas secara interaktif didalamnya memuat materi pembelajaran dalam bentuk tulisan digital (*e-book*), rekaman audio (*Podcast*), permainan edukatif berbasis digital yang dibuat dan dirancang aplikasi *Canva Pro* untuk desainnya dan aplikasi *Wordwall*, *Educaplay* dan *Gambilab* untuk membuat permainan (*games*) edukatif digital. WINRAH (Website Interaktif Sejarah) berisi materi mengenai sejarah daerah tempat tinggal. Materi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang merujuk pada capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka. Selain itu, pada *website* ini dikemas dengan tersedianya bahan materi tulisan digital disertai adanya elemen visual pendukung dengan warna menarik yang disukai anak-anak, teks digitalisasi, konten grafik, *hyperlink*, *games*, animasi dan *podcast*. Pada *website* ini tidak hanya terdapat materi saja dalam bentuk tulisan digital tetapi terdapat akses rekaman audio (*podcast*) dan permainan edukatif digital yang menarik, efisien, dimana hal tersebut merupakan bentuk penerapan metode pembelajaran berdiferensiasi yang terdapat pada *website* dalam materi pembelajaran IPS yang dapat menjadi referensi pengembangan media pembelajaran digital yang menarik. Hadirnya WINRAH (Website Interaktif Sejarah) diharapkan mampu sebagai inovasi media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang inovatif dan interaktif terutama siswa Sekolah Dasar (SD) kelas IV dalam mempelajari materi sejarah daerah tempat tinggal, serta membantu guru dalam mengajar menggunakan media berbasis digital.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan WINRAH (Website Interaktif Sejarah) Berbasis *Google Sites* Sebagai Inovasi Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, adapun rumusan masalah yang didapatkan, diantaranya sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana desain media digital yang dibutuhkan siswa?
- 1.2.2 Bagaimana pengembangan WINRAH (Website Interaktif Sejarah) sebagai media pembelajaran IPS?
- 1.2.3 Bagaimana tingkat kelayakan media WINRAH (Website Interaktif Sejarah) yang telah dibuat peneliti?
- 1.2.4 Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran WINRAH (Website Interaktif Sejarah)?
- 1.2.5 Bagaimana evaluasi yang diberikan oleh validator dan subjek penelitian terhadap media WINRAH (Website Interaktif Sejarah) yang telah dibuat peneliti?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian, diantaranya sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk menganalisa desain media digital yang dibutuhkan siswa.
- 1.3.2 Untuk menganalisa pengembangan WINRAH (Website Interaktif Sejarah) sebagai media pembelajaran IPS.
- 1.3.3 Untuk mengukur tingkat kelayakan media WINRAH (Website Interaktif Sejarah) yang telah dibuat peneliti.
- 1.3.4 Untuk menganalisa respons siswa terhadap media pembelajaran WINRAH (Website Interaktif Sejarah).
- 1.3.5 Untuk menganalisa evaluasi yang diberikan oleh validator dan subjek penelitian terhadap media WINRAH (Website Interaktif Sejarah) yang telah dibuat peneliti.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teori maupun praktis. Adapun diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adanya penelitian ini, diharapkan mampu menjadi sumber referensi dalam mengembangkan media pembelajaran terutama *website* berbasis digital sebagai media yang dapat menarik perhatian peserta didik dan mampu menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar kelayakan pengimplementasian pengembangan media pembelajaran *website* berbasis *google sites* sebagai inovasi pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPS pada materi sejarah daerah tempat tinggal melalui media *website* digital dengan penerapan metode pembelajaran berdiferensiasi.

a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu dapat menjadi wadah pembekalan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran secara khusus sebagai alternatif media digital yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk siswa sebagai pengalaman belajar yang berbeda pada materi sejarah daerah tempat tinggal sehingga menciptakan suasana pembelajaran baru yang menarik dan menyenangkan melalui pemanfaatan media berbasis digital.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, sekolah secara langsung dan tidak langsung telah melakukan pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan tuntutan di era perkembangan teknologi yang sudah pesat seperti sekarang ini. Hal tersebut dapat menjadi langkah awal untuk sekolah terus berkembang melakukan pembelajaran berbasis teknologi dengan melihat peluang yang ada.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Adanya penelitian ini, mampu dijadikan sebagai referensi atau sumber rujukan untuk peneliti lainnya dalam menciptakan sebuah media pembelajaran yang inovatif, interaktif dan efektif, baik itu pada konsentrasi yang sama dengan penelitian ini ataupun konsentrasi lainnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Skripsi yang telah dibuat oleh peneliti terdiri atas tiga bab yaitu, Bab 1 mengenai Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, dan Bab III membahas mengenai Metode Penelitian. Adapun uraian dari setiap babnya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, memuat 5 sub bab diantaranya adalah, (1) Latar belakang yang berisi mengkaji mengenai permasalahan yang muncul yaitu penggunaan metode pembelajaran yang masih mempergunakan metode ceramah pada pembelajaran IPS yang membuat peserta didik merasa jenuh dan tidak bersemangat dan penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional serta bersifat kurang interaktif dan inovatif, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa dalam hasil proses pembelajaran optimal. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan media yang berbasis teknologi berupa media *website* sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran mengenai materi peninggalan sejarah daerah tempat tinggal; (2) Rumusan masalah yang memuat permasalahan yang akan dibahas dan diselesaikan dalam penelitian ini; (3) Tujuan penelitian yang merujuk pada rumusan masalah yang dibahas, menjelaskan maksud dari penelitian ini dilakukan; (4) Manfaat penelitian yang memuat mengenai penjelasan kebermanfaatan penelitian yang dilakukan bagi berbagai pihak terkait dalam penelitian dan (5) Struktur organisasi skripsi yang menjelaskan mengenai sistematika dan gambaran terkait isi dari penelitian.

Pada bagian Bab II yaitu Tinjauan Pustaka menjelaskan mengenai pembahasan teori-teori yang relevan dengan penelitian yang dilakukan serta disesuaikan dengan variabel penelitian yaitu: (1) Media Pembelajaran yang didalamnya membahas meliputi pengertian, fungsi, kelebihan, kekurangan dan jenis-jenis media pembelajaran, (2) Media *website* digital dengan pembahasan terdiri atas pengertian, fungsi, manfaat, kelebihan dan kekurangan, (3)

Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites*, (4) Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Pada bagian bab III yaitu Metode Penelitian. Pada bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian dan desain yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode R&D (*Research and Development*), dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Dalam bab ini peneliti menjelaskan jenis penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, populasi, sampel dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, definisi operasional, dan prosedur analisis data.