

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi pembangunan suatu negara. Saat ini penyelenggaraan pendidikan didukung oleh teknologi untuk menyebarkan ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran. Pesatnya perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi telah membawa kemudahan dan kemajuan dalam segala aspek. Hal ini dilakukan untuk menelusuri perkembangan revolusi industri 4.0 dalam pemanfaatan teknologi informasi khususnya ilmu komputer/ teknologi digital.<sup>1</sup>

Perkembangan teknologi pada revolusi industri informasi 4.0 menghasilkan sumber daya manusia yang maju dan berkualitas dalam dunia pendidikan. Keterampilan dibidang ini membuat perbedaan besar dalam proses pembelajaran. Menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan menyenangkan, membantu siswa mencapai potensi dirinya. Potensi peserta didik meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap positif yang mempengaruhi mutu Pendidikan. Upaya peningkatan mutu Pendidikan tidak hanya dilakukan oleh pemerintah saja, namun pihak lain juga turut berkontribusi dalam peningkatan pendidikan. Akhir-akhir ini kualitas pendidikan menjadi perbincangan yang serius karena mempunyai dampak yang besar terhadap kualitas lulusan itu sendiri.

Upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan antara lain dengan memperkenalkan kurikulum baru. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Standar proses pembelajaran

---

<sup>1</sup> Nafa kurnia fajar, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Kalipancur 02 Semarang" (Universitas Negeri Semarang, 2020).

Kurikulum 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran dalam satuan pengajaran dirancang secara inspiratif, interaktif, menantang dan menyenangkan serta memotivasi untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, juga dapat memberikan ruang yang luas untuk berkreasi, spontanitas, dan kemandirian, tergantung minat, bakat, perkembangan fisik dan psikis siswa. Demikian halnya dengan Kurikulum Merdeka yang fokus pada materi esensial dan pengembangan keterampilan siswa disetiap tahap. Pembelajaran menjadi lebih fokus, bermakna, dan menyenangkan. Setiap satuan pendidikan harus merencanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi lulusan. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat mendukung hal tersebut.

Media berasal dari kata latin disebut juga dengan "*medium*". Media dalam arti sebenarnya adalah alat perantara atau pengenalan. Media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran dan kemampuan anak sehingga dapat memperlancar proses belajar anak. Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada hakikatnya adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan isi pembelajaran kepada peserta didik guna mencapai tujuan yang diinginkan, berkomunikasi dengan jelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran memudahkan proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran IPS ini memadukan beberapa ilmu seperti sejarah, sosiologi, geografi, politik, ekonomi, hukum, dan budaya yang merupakan cabang dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Fenomena atau realitas sosial menjadi landasan rumusan ilmu-ilmu sosial untuk

menciptakan pendekatan interdisipliner dari aspek bidang ilmu-ilmu sosial diatas.<sup>2</sup> Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar, antara lain: (1) menyampaikan kepada peserta didik ilmu-ilmu sosial yang berguna kelak dimasyarakat; (2) membekali siswa dengan kemampuan menganalisis, mengidentifikasi, dan mengembangkan alternatif penyelesaian permasalahan sosial dimasyarakat; (3) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan masyarakat dengan berbagai disiplin ilmu dan pengetahuan; (4) membekali peserta didik dengan kesiapsiagaan melalui sikap sadar, sikap mental positif, dan keterampilan pengelolaan lingkungan; (5) memberikan kesempatan kepada peserta didik melalui kemampuan mengembangkan aspek kognitif dan keilmuan sosial selaras dengan kehidupan bermasyarakat dan perkembangan kehidupan dimasyarakat maupun IPTEK.<sup>3</sup>

Peran dan tujuan ilmu-ilmu sosial secara umum sejalan dengan perkembangan Pendidikan di Indonesia. Namun, masih banyak tantangan yang harus diselesaikan pada tingkat sekolah dasar. Menurut Puspitasari dalam Jurnal Pendidikan Dasar Cakrawala menjelaskan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap berbagai mata pelajaran IPS yang disajikan di sekolah mungkin tidak disertai dengan prosedur praktis, konsep, generalisasi, dan nilai. Terlepas dari permasalahan tersebut, keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 1 ed., 1 (Jakarta: Kencana, 2013).

<sup>3</sup> Rudy Gunawan, *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi* (Bandung: Alfabeta, 2011).

<sup>4</sup> Wina Dwi Puspitasari, "Efektivitas Penerapan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 5 Nomor 1 (t.t.): 19.

Permasalahan-permasalahan mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial juga terjadi di MI Miftahul Astar Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Berdasarkan hasil kegiatan observasi serta data dokumen berupa hasil belajar siswa di MI Miftahul Astar Ngadiluwih Kabupaten Kediri ditemukan beberapa permasalahan utamanya pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang cakupan materinya luas. Berikut adalah beberapa kesulitan yang ada pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya yaitu siswa kesulitan menghafal dan mengingat pembagian keragaman suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia. Permasalahan ini didukung dengan data hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya kelas IV MI Miftahul Astar Ngadiluwih Kabupaten Kediri sebanyak 26 anak, 16 siswa (60%) diantaranya belum mencapai KKM dan 10 siswa (40%) sudah memenuhi KKM.<sup>5</sup>

Permasalahan ini terjadi karena guru belum mengoptimalkan penggunaan media. Media yang digunakan masih sebatas buku guru, buku siswa, dan media gambar/visual tanpa ada sumber media pembelajaran lain yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Pemanfaatan media visual juga masih belum optimal. Menurut teori Prof. Dr. Munir, M.IT dan Cheppy Riyana dalam buku Moh. Zaiful Rosyid, dkk, mengatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran berbasis website yang dapat diakses secara

---

<sup>5</sup> Hasil Wawancara pada tanggal 09 September 2023

mandiri,<sup>6</sup> ditambah dengan adanya media interaktif yang didukung dengan tampilan menarik dan membantu dalam penyampaian materi sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di kelas IV MI Miftahul Astar Ngadiluwih Kabupaten Kediri untuk membantu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan serta siswa dapat belajar secara mandiri. Karena media yang dikembangkan mengandung materi yang lebih ringan dan disusun menggunakan bahasa yang mudah dimengerti peserta didik, kemudian disertakan dengan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi yang disajikan, dan kecepatan yang baik terhadap akses informasi kepada siswa karena kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan kapan dan dimana saja, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>7</sup>

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotorik. Untuk meningkatkan hasil belajar dapat dengan cara seseorang telah belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Moh. Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah, dan Nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, Cetakan II, Februari 2020 (Malang: Literasi Nusantara, t.t.).

<sup>7</sup> R Dhaniawaty, A Suci, dan B Hardiyana, "Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Perencanaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII," *Jurnal Teknologi dan Informasi* 11,2 (2021): 183–94.

<sup>8</sup> Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik" 2,1 (2019): 586–95.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Website Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD/MI”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka penelitian merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI?

## **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Dilihat dari rumusan masalah yang telah ada, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD/MI.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan atau dikembangkan dalam penelitian pengembangan website ini dibuat melalui platform *WordPress*. Keunggulan utama *WordPress* adalah kegunaannya yang mudah dan kemampuan untuk disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. *WordPress* menyediakan berbagai tema (*themes*) dan plugin yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan dan fungsionalitas situs keinginan tanpa harus memiliki pengetahuan pemrograman yang mendalam. Selain itu, tahap desain yang dilakukan untuk membuat tampilan pada web menggunakan aplikasi *canva*. Selain itu, pada web pengembangan ini terdapat kuis atau soal tes yang dibuat dengan mudah dan cepat melalui Plugin QSM (*Quiz and Survey Master*). Fitur pada media pembelajaran ini terdiri dari:

1. Tujuan pembelajaran sesuai Kurikulum 2013 yang menjelaskan tentang capaian siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya dengan benar.
2. Materi pembelajaran untuk IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Kurikulum 2013.
3. Evaluasi pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.
4. Daftar pustaka/ referensi
5. Daftar sumber
6. Profil pembuat

Pada media pembelajaran ini, yang masuk dalam multimedia interaktif adalah pada fitur evaluasi. Sedangkan pada video pembelajaran yang terdapat pada menu materi pembelajaran berupa multimedia atraktif. Selain itu juga dilengkapi dengan audio musik *soundcloud* dan isi video pembelajaran serta tampilan gambar-gambar pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya yang ada di Indonesia.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Media pembelajaran ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber belajar dan menjadi perantara agar siswa dapat belajar mandiri di sekolah dan di rumah. Selain pertimbangan-pertimbangan tersebut, siswa dibimbing untuk memperdalam pemahamannya dengan mengaitkan pertanyaan dan materi dengan pengalamannya sehari-hari, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan penjelasan diatas, pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut:

### **1. Bersifat Teoritis**

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu acuan teoritis dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis website pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

### **2. Bersifat Praktis**

- a. Bagi kepala Madrasah, sebagai masukan dalam meningkatkan intensitas supervise dan mengambil keputusan dalam mengembangkan multimedia interaktif berbasis website pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.
- b. Bagi Guru MI Miftahul Astar Ngadiluwih Kabupaten Kediri, dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.
- c. Bagi Peserta Didik, pada penelitian ini peserta didik diharapkan dapat terbantu untuk memahami materi serta memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- d. Bagi Sekolah, pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan hasil belajar dan diharapkan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat belajar siswa.
- e. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis website sehingga dapat memperluas wawasan dalam meningkatkan pribadi mampu bersaing di era globalisasi.

#### **F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website ini adalah:

##### 1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran multimedia interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang ada pada situs web ini mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan daya ingat dan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.
- b. Siswa dapat belajar secara mandiri.
- c. Validator pada media ini yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.
- d. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

##### 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif berbasis website terbatas yang berisi materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

- b. Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan)
- d. Uji coba produk dilakukan di kelas 4 SD/MI pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website telah banyak dilakukan baik diwujudkan dalam bentuk jurnal, sebagai berikut :

**Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu**

<b>Penelitian I</b>	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPS Di Perguruan Tinggi. 2021.
Nama Peneliti	Lealia Nurpratiwiningsih dan Prasetyo Yuli Kurniawan.
Jurnal	Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Metode Penelitian	Model pengembangan Borg&Gall.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa uji keefektifan media pembelajaran interaktif konsep dasar IPS pada mahasiswa terdapat nilai signifikansi. Data tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif konsep dasar IPS dapat dinyatakan efektif.
Persamaan	Persamaan penelitian ini terletak pada metode penelitian dan pengembangan media yaitu multimedia interaktif.
Perbedaan	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pada penelitian ini ditujukan untuk mahasiswa sedangkan pada penelitian yang hendak dilakukan ditujukan untuk siswa SD/MI.
<b>Penelitian II</b>	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Google Slide</i> pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. 2022
Nama Peneliti	Siti Marifah dan Nurrohmatul Amaliyah.
Jurnal	Jurnal BASICEDU
Metode Penelitian	Model pengembangan ADDIE.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang diciptakan berdasarkan <i>Google Slide</i> ini sangat praktis dan layak serta bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih bagaimana siswa dapat menginterpretasikan ide-ide, terutama pada mata pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi.
Persamaan	Persamaan penelitian ini terletak pada penelitian dan pengembangan yaitu multimedia interaktif.
Perbedaan	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis <i>Google Slide</i> dan pada mata pelajaran

	IPS materi Kegiatan Ekonomi, sedangkan pada penelitian yang hendak dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website dan mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa & Budaya.
<b>Penelitian III</b>	
Judul Jurnal dan tahun	Multimedia Interaktif Buku Digital 3D Pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. 2018.
Nama Peneliti	Debi Adis Setiawan, Wahjoedi, dan Siti Malikhah Towaf.
Jurnal	Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Malang
Metode Penelitian	Model pengembangan ADDIE.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif buku digital 3D dapat menambah motivasi siswa didalam belajar karena di era perkembangan teknologi seperti ini siswa lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi. Hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif buku digital 3D diketahui juga meningkat dan siswa menjadi lebih aktif ketika belajar.
Persamaan	Persamaan penelitian ini terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif.
Perbedaan	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu penelitian ini menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif buku digital 3D pada materi “Daerah Tempat Tinggalku”, sedangkan pada penelitian yang hendak dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website pada materi “Keragaman Suku Bangsa dan Budaya”.
<b>Penelitian IV</b>	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. 2020.
Nama Peneliti	Abdurrahman, I Nyoman Jampel, I Gede Wawan Sudatha.
Jurnal	Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha
Metode Penelitian	Model pengembangan ADDIE.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan multimedia interaktif pada muatan mata pelajaran IPS terpadu ini dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan. Agar multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran maka dilakukan uji validitas terhadap uji ahli isi multimedia pembelajaran, selanjutnya tahap uji coba multimedia yang dikembangkan.
Persamaan	Persamaan penelitian ini terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif
Perbedaan	Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu pada penelitian ini fokus pada keseluruhan materi IPS Kelas IV SD/MI, sedangkan pada penelitian yang hendak dilakukan hanya fokus pada 1 (satu) materi pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD/MI yaitu materi “Keragaman Suku Bangsa dan Budaya”.
<b>Penelitian V</b>	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Website Pada Materi Keanekaragaman Hayati. 2022.
Nama Peneliti	Impur Dermawan, Dalifati Ziliwu, Natalia Kritiani Lase.
Jurnal	EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan
Metode Penelitian	Research and Development model 4-D (define, design, develop, dan disseminate).
Hasil Penelitian	Hasil Penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website valid untuk digunakan.

Persamaan	Persamaan penelitian ini terletak pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran yaitu multimedia interaktif berbasis website.
Perbedaan	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dikembangkan terletak pada materi dan model pengembangan. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D pada materi Keanekaragaman Hayati. Sedangkan pada penelitian yang hendak dilakukan menggunakan model pengembangan Brog&Gall pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya.
<b>Penelitian VI</b>	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis Website WIX Pada Mata Pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati Di SMKN 2 Cilaku Cianjur. 2021.
Nama Peneliti	Restia Rahmawati, Yanni Achdiani, Mustika Nurmalia Handayani.
Jurnal	EDUFORTECH Universitas Pendidikan Indonesia
Metode Penelitian	Metode Waterfall
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis website WIX sangat layak digunakan dan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut.
Persamaan	Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran berbasis website.
Perbedaan	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah pada materi dan metode penelitian.
<b>Penelitian VII</b>	
Judul Jurnal dan tahun	Media Pembelajaran Sejarah Bangsa Indonesia Berbasis Website. 2020.
Nama Peneliti	Dita Ningtyas dan Maria Francisca.
Jurnal	Jurnal Ilmiah Komputasi
Metode Penelitian	Metode Waterfall
Hasil Penelitian	Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis website ini dinyatakan berhasil dan siap implementasikan kedalam web server.
Persamaan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran berbasis website.
Perbedaan	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan terletak pada materi dan metode penelitian.
<b>Penelitian VIII</b>	
Judul Jurnal dan tahun	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Bagi Guru SD IT Qurratu 'Ayun Kota Gorontalo. 2022.
Nama Peneliti	Herinda Mardin, Anisa Handani Uno, Siti Resti Despianti, Desy Nuraini Lakutu.
Jurnal	Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat
Metode Penelitian	Metode Tanya Jawab atau Ceramah
Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini adalah peserta dapat menambah pengetahuan mengenai media dan jenis media. Selain itu, peserta sangat antusias dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis website. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut layak digunakan.
Persamaan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran berbasis website.
Perbedaan	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang hendak dilakukan terletak pada materi dan metode penelitian.

## H. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan pengertian/ istilah yang dijelaskan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka definisi istilah pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah sebagai suatu kajian sistematis terhadap perancangan, pengembangan, dan evaluasi program, proses dan produk yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.<sup>9</sup>
2. Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum, wajar jika peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru “biasa”.<sup>10</sup>
3. Multimedia interaktif merupakan fase yang mewakili gelombang baru perangkat lunak komputer, khususnya yang berhubungan dengan informasi.<sup>11</sup> Multimedia interaktif tergolong media konstruktif yang terdiri dari media pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran. Media interaktif adalah media yang menggabungkan beberapa elemen, seperti teks, grafik, gambar, foto, video, audio, dan animasi terintegrasi. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, pendidik dapat mendukung inovasi pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Tatik Sutarti, “Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan” (In CV Budi Utama, 2017).

<sup>10</sup> Kati Soeharto, “Teknologi Pembelajaran Pendekatan Sistem, Konsepsi, dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media.” (Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 2003), 98.

<sup>11</sup> Tarigan D dan Siagian S, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi,” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2(2) (2015): 187–200.

<sup>12</sup> Try Sevita Haryanto, Wasis Djoko Dwiyoogo, dan Sulistyorini Sulistyorini, “Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo,” *Pendidikan Jasmani* 25(1) (2015): 123–28.

4. Website adalah keseluruhan halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi.<sup>13</sup>
5. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>14</sup>
6. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.<sup>15</sup>
7. Peserta didik adalah anak didik atau individu yang mengalami perubahan perkembangan sehingga masih memerlukan bimbingan dan arahan dalam membentuk kepribadian serta sebagai bagian dari struktural proses pendidikan.<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Jimi Asmara, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)," *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 2(1) (Mei 2019): 3.

<sup>14</sup> Supriya, "Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran." (Bandung: Rosda, 2009), 9.

<sup>15</sup> Pratiwi Wulandari dan Tin Indrawati, "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Talking Stick di Kelas V SDN 27 Anak Air Padang," *Journal of Basic Education* 4(1) (2021): 1976.

<sup>16</sup> Darmiah, "Hakikat Peserta Didik dalam Pendidikan Islam.," *Jurnal Mudarrisuna, Media Kajian Pendidikan Agama Islam.* 11(1) (2021).