

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi telah membuka akses pengetahuan tanpa batas. Dalam dunia pendidikan, hal ini membawa berbagai kemudahan. Sebagai contoh, siswa kini dapat mengakses materi pembelajaran dalam bentuk e-book, sehingga tidak perlu repot membeli buku fisik. Guru juga tidak lagi bergantung pada kapur untuk menulis di papan tulis, melainkan dapat memanfaatkan teknologi seperti fitur presentasi untuk menyampaikan materi. Selain itu, peran guru telah berkembang menjadi mentor yang terus mendampingi siswa, membantu memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kini tidak hanya berfokus pada pencapaian nilai, tetapi juga pada pengembangan holistik siswa melalui pendekatan kolaboratif dan berbasis teknologi.¹ Pada era ini juga peserta didik sudah terbiasa dengan yang namanya handphone atau mungkin mereka lebih pintar menggunakan handphone daripada orang tua, sehingga dalam era ini agar tidak tertinggal zaman pendidik bisa memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum fleksibel yang dirancang untuk memberikan siswa lebih banyak waktu mendalami konsep dan mengembangkan kompetensi. Dengan pendekatan yang beragam, kurikulum ini memungkinkan penyesuaian pembelajaran sesuai kebutuhan dan minat siswa. Guru memiliki kebebasan memilih berbagai media dan metode pengajaran yang paling sesuai

¹ Hendrik Legi,dkk, “Merdeka Mengajar Di Era Digital”, *Jurnal Ilmiah*, Vol. 01, No. 01, 2023

untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.² Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang secara fleksibel dengan penekanan pada pengembangan karakter, kompetensi, dan kreativitas. Diterapkan secara bertahap sejak tahun ajaran 2022/2023, kurikulum ini difokuskan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Implementasinya dimulai melalui program Sekolah Penggerak di sekolah-sekolah yang telah siap secara mandiri, baik dalam tahap belajar, berubah, maupun berbagi. Pemerintah merencanakan penerapan kurikulum ini secara menyeluruh di seluruh satuan pendidikan dalam wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).³ Salah satu mata pelajaran pada kurikulum merdeka sendiri yaitu IPAS, yang mulanya IPA dan IPS, akan tetapi kurikulum merdeka diganti dengan IPAS.

Pendidikan IPAS mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai representasi ideal dari karakteristik siswa Indonesia. IPAS membantu peserta didik menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Keingintahuan ini dapat mendorong siswa untuk memahami bagaimana alam semesta berfungsi dan bagaimana kehidupan manusia di bumi berinteraksi dengannya. Untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan, pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai masalah yang dihadapi dan menemukan solusinya. Peserta didik akan dibekali dengan sikap ilmiah seperti keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, kemampuan analitis, dan kemampuan untuk membuat kesimpulan yang tepat, yang akan menghasilkan kebijaksanaan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah akan diterapkan dalam

² Abdul Fattah Nasution,dkk, " Konsep Dan Implementasi Kurikulum Merdeka ", *Journal of Education*, Vol. 2, No. 3, 2023

³ Prof.Dr. H. E. Mulyasa, M.Pd, "*Implementasi Kurikulum Merdeka*", Jakarta, PT Bumi Aksara, 2023

proses pembelajaran IPAS. Mengingat Indonesia kaya akan budaya dan kearifan lokal, peserta didik didorong untuk menggali kearifan lokal yang relevan dengan IPAS serta memanfaatkannya sebagai solusi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan.⁴

Pelaksanaan pembelajaran IPAS diatur oleh pihak sekolah sendiri dimana hal ini sudah dituliskan dalam permendikbudristek nomer 12 tahun 2024 tentang kurikulum merdeka adalah peraturan yang mengatur implementasi kurikulum merdeka di sekolah-sekolah Indonesia.⁵ Sehingga sekolah bisa mengatur sendiri bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah mereka masing-masing. Di SDN 4 begadung sendiri untuk pelaksanaan pembelajaran IPAS, semester 1 digunakan untuk mempelajari materi IPA dan untuk semester 2 digunakan untuk mempelajari materi IPS. Sehingga peserta didik tidak bingung untuk mempelajari mata pelajaran IPAS ini.

IPS merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang himpunan kehidupan manusia didalam masyarakat. Pendidikan IPS dibagi menjadi dua yaitu pendidikan IPS diterapkan di sekolah dan pendidikan IPS untuk perguruan tinggi. Untuk mata pelajaran IPS yang dilaksanakan dilembaga SD/MI termasuk dengan pendidikan IPS untuk persekolahan. Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktifitas kehidupan manusia. Ilmu pengetahuan social merupakan kajian ilmu-ilmu social secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat menanamkan nilai-nilai yang baik sebagai warga Negara

⁴ Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Ipas) Fase A – Fase C*, 2022, Hal. 04

⁵ Permendikbudristek Nomer 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Merdeka

yang bermasyarakat sehingga mereka dapat menjadi warga Negara yang baik. Tujuan pendidikan IPS didasarkan pada gagasan bahwa itu adalah disiplin ilmu. Ada tiga komponen yang harus dipelajari dalam pendidikan IPS: aspek intelektual, sosial, dan kehidupan individu mengenai konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungannya; kemampuan dasar untuk berpikir kritis dan logis; rasa ingin tahu; inkuiri; memecahkan masalah; dan keterampilan memecahkan masalah.⁶

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk wawasan dan karakter peserta didik, khususnya dalam memahami lingkungan sosial, sejarah, serta kehidupan bermasyarakat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS masih menghadapi berbagai tantangan yang berdampak pada efektivitas proses belajar mengajar. Ada beberapa masalah yang terdapat pada mata pelajaran IPS antara lain : Rahma Fajrianti dan Septi Fitri Meilana menemukan masalah pada mata pelajaran IPS yaitu tentang rendahnya hasil belajar peserta didik,⁷ Ihfanti Fidya, Romdanih dan Eva Oktaviana masalah yang mereka temui ada pada hasil belajar peserta didik yang masih terbelah rendah,⁸ Nur Intan Permata S, Idawati dan Muhammad Nawir masalah yang mereka hadapi terdapat pada pendalaman materi dan hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah.⁹ Masalah-masalah diatas adalah sebagian kecil yang ada didalam mata pelajaran IPS.

⁶ Parni, "Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar", *Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara*, 03, 02, 2020

⁷ Rahma Fajrianti, Septi Fitri Meilana, "Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, 2022

⁸ Ihfanti Fidya, Romdanih dan Eva Oktaviana, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall", *Artikel*, 2021

⁹ Nur Intan Permata S, Idawati dan Muhammad Nawir, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4 No 1, 2024

Untuk memahami masalah yang ada pada mata pelajaran IPS khususnya pada SDN 4 Begadung, saya melakukan wawancara dan observasi agar bisa mengetahui masalah yang ada pada mata pelajaran IPS dengan wali kelas 4 yaitu Pak Eko Yuwono S.Pd, Sd. Hal-hal yang saya tanyakan seputar media yang digunakan dan metode yang digunakan, jumlah peserta didik, dan proses pembelajaran. Pak Eko menjelaskan “saya hanya menggunakan media papan tulis, buku paket dan buku lks, sementara untuk metode yang saya gunakan hanya tanya jawab, ceramah dan kelompok, untuk proses pembelajaran bisa terbilang kondusif”.¹⁰

Dalam wawancara yang dilakukan, walikelas turut menunjukkan data nilai hasil belajar para peserta didik. Dari nilai semua peserta didik nilai rata-rata keseluruhan peserta didik, yaitu 69.6, data yang memenuhi KKTP 5 siswa dari 24 siswa.¹¹ Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang telah disampaikan. Akibat dari rendahnya pencapaian tersebut, banyak peserta didik yang harus mengikuti program remedial sebagai bentuk upaya untuk memperbaiki nilai mereka. Remedial ini bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang atau memperdalam pemahaman terhadap materi yang belum dikuasai, sehingga diharapkan mereka dapat mencapai standar minimal yang telah ditetapkan. Walikelas juga menekankan pentingnya dukungan dari guru dan orang tua dalam proses remedial ini agar hasilnya lebih maksimal dan peserta didik tidak merasa terbebani secara mental. Situasi ini mencerminkan perlunya evaluasi terhadap metode pembelajaran yang

¹⁰ Eko Yuwono S.Pd, Sd, Wali Kelas 4, SDN 4 Begadung, 05 September 2024

¹¹ Dokumen Nilai Peserta Didik Kelas 4

diterapkan, serta perlunya pendekatan yang lebih efektif dan mendukung agar proses belajar dapat lebih optimal dan menyentuh kebutuhan individual setiap peserta didik.

Dan dari hasil observasi yang saya lakukan disaat melihat proses pembelajaran terbukti beliau hanya menggunakan media yang beliau sebutkan dan menggunakan metode itu juga, akan tetapi untuk proses pembelajaran terbilang kurang kondusif mungkin diawal terlihat proses pembelajaran kondusif, akan tetapi setelah beberapa saat banyak peserta didik yang bermain sendiri dengan menggunakan bolpoin mereka, ada juga yang berbicara dengan teman sebangku dan ada juga yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Kondisi sekolah sebenarnya sudah cukup memadai jika guru ingin menggunakan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. Sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas pendukung yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu fasilitas utama yang tersedia adalah akses internet melalui jaringan Wi-Fi, yang memungkinkan guru dan peserta didik untuk mengakses berbagai sumber belajar secara online dengan lebih mudah dan cepat. Selain itu, sekolah juga telah menyediakan proyektor yang dapat digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, video, atau media interaktif lainnya. Dengan adanya proyektor, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan visual, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil data yang saya dapatkan dari wali kelas kelas 4 di SDN 4 Begadung dapat disimpulkan, bahwa kelas 4 sudah menggunakan

kurikulum merdeka dimana pada kurikulum ini peserta didik diminta untuk aktif dalam pembelajaran yang berlangsung. Media yang digunakan berupa buku paket, dan buku lks, metode yang digunakan juga masih menggunakan metode tanya jawab, ceramah dan kelompok, sehingga media pembelajaran kurang digunakan. Tetapi jika peserta didik selalu diberikan media pembelajaran hanya menggunakan buku dan papan tulis, maka kemungkinan besar peserta didik akan bosan dalam pembelajaran. Saat saya melakukan observasi untuk proses pembelajaran yang berlangsung, pelaksanaan pembelajaran seperti biasa guru memulai pembelajaran dengan pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Disaat guru menjelaskan materi pembelajaran awal-awal peserta didik mendengarkan dan menyimak pembelajaran, akan tetapi beberapa saat kemudian peserta didik mulai bosan dengan pembelajaran yang dilakukan banyak peserta didik yang melakukan kegiatan diluar pelaksanaan pembelajaran. Metode tanya jawab, ceramah dan kelompok yang digunakan guru tidak terlalu berhasil untuk membuat peserta didik menjadi kondusif lagi. Sehingga pembelajaran yang dilakukan tetap berjalan tetapi tidak terlalu kondusif dengan diawal-awal disaat pembelajaran dilakukan, sebagian peserta didik ada bermain, berbicara dengan teman dan lain-lain. Hal ini terjadi dikarenakan guru hanya mengandalkan media pembelajaran berupa papan tulis, buku lks dan buku paket yang kurang menarik peserta didik.¹²

Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini digunakan untuk menyampaikan informasi dan menyebarkan pesan agar pembelajaran dapat

¹² Peserta Didik, Kelas 4, SDN 4 Begadung, 19 September 2024

berlangsung secara efektif dan efisien. Selain itu, media memiliki peran yang sangat signifikan dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran¹³. Media pembelajaran adalah elemen penting yang dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi baru antara guru dan peserta didik. Namun, efektivitasnya bergantung pada pemanfaatan media yang tepat. Dengan penggunaan media yang sesuai, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media memudahkan guru dalam menyampaikan ide-ide kepada siswa serta menciptakan pengajaran yang lebih menarik selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan media juga berkontribusi dalam membuat pembelajaran lebih menarik secara keseluruhan¹⁴. Jika guru selalu menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis, buku lks, dan buku paket, nantinya banyak peserta didik yang akan merasa bosan dan tidak akan mendengarkan penjelasan dari guru. Peserta didik akan merasa jenuh jika pembelajaran mereka monoton tidak ada yang menarik dimata mereka, dan pasti semangat mereka untuk belajar pasti akan pudar. Peserta didik yang merasa bosan dan jenuh cenderung melakukan berbagai aktivitas untuk menghilangkan rasa bosan tersebut, sehingga menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi tidak kondusif lagi. Agar hasil belajar peserta didik tidak mengalami penurunan diperlukan hal baru untuk memudahkan peserta didik memahami materi dan efektif.

Hasil belajar adalah perubahan pada individu akibat proses pembelajaran dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif mencakup peningkatan pengetahuan, afektif memengaruhi sikap dan minat, sedangkan

¹³ Utomo Dananjaya, “*Media Pembelajaran Aktif*”, Nuansa Cendekia, 2023

¹⁴ Fitri Firmadani, “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Resolusi Industri 4.0”, *KOPEN : Konferensi Pendidikan Nasional*, Vol. 2, No. 1, 2020

psikomotorik berkaitan dengan keterampilan praktis. Faktor seperti metode, lingkungan, dan motivasi belajar menentukan keberhasilannya. Oleh karena itu, pendekatan yang efektif dan kondusif diperlukan untuk hasil belajar yang optimal.¹⁵ Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat dengan hasil belajar karena berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan retensi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga memungkinkan setiap individu memperoleh hasil belajar yang optimal. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, baik melalui media digital seperti video, simulasi, dan aplikasi pembelajaran, maupun media konvensional seperti buku dan alat peraga. Dengan demikian, pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran akan memberikan peningkatan positif pada hasil belajar mereka.¹⁶

Dalam upaya mengatasi berbagai permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran IPS, sejumlah peneliti dan praktisi pendidikan telah mencoba berbagai pendekatan dan inovasi. Solusi-solusi yang sudah ada antara lain : Rahma Fajrianti, menggunakan media animaker,¹⁷ Ihfanti Fidya, menggunakan

¹⁵ Slameto, “*Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*”, Jakarta: Rineka Cipta, 2010

¹⁶ Arsyad, A, “*Media Pembelajaran*”, Jakarta: Rajawali Pers, 2019

¹⁷ Rahma Fajrianti, Septi Fitri Meilana, “Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, 2022

media game interaktif *wordwall*,¹⁸ dan menggunakan media pembelajaran digital interaktif.¹⁹ Dari solusi-solusi yang mereka gunakan semua media yang digunakan mengalami keberhasilan untuk mengatasi masalah pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan yang saya dapatkan, saya menawarkan untuk membuat media interaktif berbasis *web google sites*. media ini berbasis digital dan menarik untuk digunakan di kelas 4 yang rata-rata peserta didik mudah bosan, dan pada usia ini peserta didik mulai berpikir secara logis, mereka juga menunjukkan peningkatan dalam hal keterampilan, juga sudah bisa menunjukkan minat dan motivasi dalam berbagai bidang. Jika peserta didik hanya difasilitasi buku paket dan buku LKS saja kemungkinan besar mereka akan sulit untuk mengembangkan pola pikir mereka. Sehingga diperlukanya media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satunya media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites*.

Media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dibuat dan mengelola situs web dengan fitur interaktif menggunakan alat yang disediakan oleh *google sites*. *Google sites* merupakan sebuah media untuk membuat situs *web* yang mudah digunakan dan tidak memerlukan keterampilan pemrograman. Media ini menarik untuk digunakan pada kelas 4 agar bisa membuat peserta didik untuk berpikir secara kritis dan logis, media ini juga bisa menarik minat dan motivasi peserta didik. Adapun kelebihan dari media tersebut memudahkan pengguna pada media ini

¹⁸ Ihfanti Fidya, Romdanih dan Eva Oktaviana, "Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall", *Artikel*, 2021

¹⁹ Nur Intan Permata S, Idawati dan Muhammad Nawir, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*

tidak terlalu dibutuhkan skill yang hebat akan tetapi semua orang dan kalangan bisa mengakses media ini dengan tersedianya internet pada handphone maupun laptop, layanan pada media ini gratis tidak dipungut biaya, bisa berkolaborasi dengan *google* lain seperti *google docs* dan *sheets*, dan situs yang dibuat melalui *google sites* otomatis disesuaikan dengan berbagai perangkat contohnya handphone dan laptop. Sedangkan untuk kekurangan dari media ini adalah fitur yang dimiliki *google sites* terbatas dalam hal desain dan fitur interaktif, tidak ada akses offline sehingga untuk editing media ini memerlukan internet, dan jika memerlukan elemen interaktif yang kompleks atau aplikasi web khusus *google sites* kurang fleksibel.²⁰

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti membuat inovasi pengembangan media yang sesuai dengan permasalahan yang ada, peneliti menawarkan membuat media pembelajaran interaktif berbasis web *google sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS materi kerajaan. Media yang saya kembangkan bersifat interaktif dan dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik dengan pendampingan guru sebagai fasilitator. Tujuannya adalah mendorong siswa untuk tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran. Media ini memuat berbagai materi pembelajaran dalam bentuk e-book yang menarik dan mudah dipahami, serta video pembelajaran yang interaktif dan informatif. Materi-materi tersebut disusun untuk memperkaya pengalaman belajar dan membantu pemahaman peserta didik terhadap topik yang dipelajari. Selain itu, terdapat pula kuis

²⁰ Dwi Agus Suryanto, “Analisis Perbandingan Antara Blogger Dan Google Sites,” Fakultas Komunikasi Dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018

interaktif yang dikemas menarik melalui platform permainan edukatif digital. Media ini juga dipilih agar peserta didik mengetahui bentuk kerajaan yang ada di Indonesia. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis web *google sites* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 4 Begadung.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS menunjukkan perlunya upaya inovatif dalam proses pembelajaran. Melihat kasus yang terjadi di SDN 4 Begadung, untuk mengatasi masalah hasil belajar peserta didik peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Mata Pelajaran IPS Materi Kerajaan Hindhu-Budha Kelas IV Di SDN 4 Begadung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites* mata pelajaran IPS materi kerajaan hindhu-budha di SDN 4 begadung?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites* mata pelajaran IPS materi kerajaan hindhu-budha di SDN 4 begadung?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites* mata pelajaran IPS materi kerajaan hindhu-budha terhadap hasil belajar peserta didik di SDN 4 begadung?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini ditetapkan berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites* mata pelajaran IPS materi kerajaan hindhu-budha di SDN 4 begadung.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites* mata pelajaran IPS materi kerajaan hindhu-budha di SDN 4 begadung.
3. Untuk mengetahui keefektifan dan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites* mata pelajaran IPS materi kerajaan hindhu-budha di SDN 4 begadung.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran ini berbasis digital yang dapat diakses melalui web, model media ini layaknya media pembelajaran interaktif dimana ada ikon-ikon untuk memunculkan materi yang diinginkan,
2. Media ini terdiri dari beberapa *slide* disetiap *slide* akan ada ikon untuk mengakses seperti pada bagian halaman utama akan terdapat ikon petunjuk, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi dan profil,
3. Disetiap akan pindah ke menu yang diinginkan maka harus melalui ikon yang tertera,
4. Didalam media ini juga akan ada video mengenai kerajaan hindhu-budha yang ada di Indonesia hal ini dilakukan untuk menarik peserta didik untuk mempelajari sejarah,

5. Materi akan berisi penjelasan dan gambar yang menarik agar peserta didik tidak bosan dengan hanya melihat tulisan saja, pada *slide* materi terdapat e-book yang bisa dilihat dan dipelajari oleh peserta didik.
6. Evaluasi berisi soal-soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, soal evaluasi terdiri dari pilihan ganda 10 soal, dan soal salah benar 10 soal.
7. Evaluasi akan menggunakan aplikasi quiziz yang nantinya setiap peserta didik dapat mengakses melalui link yang sudah ada didalam media pembelajaran.
8. Media pembelajaran ini akan digunakan dengan bantuan perangkat seperti handphone/laptop dan speaker untuk mendukung penyampaian materi secara efektif.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi penulis

Diharapkan hasil dari pembuatan ini dapat dijadikan acuan atau dasar pengembangan untuk media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Dari hasil ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta memberikan pengalaman baru dalam proses belajar.

3. Bagi Guru

Diharapkan dari hasil ini dapat membantu pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan kreativitas mereka dalam menggunakan media pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dalam pengembangan media ini adalah media ini hanya digunakan untuk kelas 4 semester genap. Media ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi pelajaran kerajaan agar lebih aktif ketika proses pembelajaran dilakukan.
2. Keterbatasan media dikembangkan terbatas hanya terkait materi tentang kerajaan Hindhu-Budha yang terdapat pada kelas 4 mata pelajaran IPS.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian media pembelajaran interaktif berbasis web google sites mata pelajaran IPS telah banyak digunakan baik dalam wujud jurnal maupun skripsi sebagai berikut :

Tabel 1.1 : Perbedaan dan Persamaan Penelitian

Penelitian I	
Judul Jurnal dan Tahun	“Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD”. ²¹ Tahun 2021.
Nama Peneliti	Dilla Safira Adzkiya, dan Maman Suryaman.
Metode Penelitian	Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif
Hasil Penelitian	Penggunaan media pembelajaran Google Sites memberikan pengaruh positif pada pembelajaran daring. Media ini menarik minat peserta didik, sehingga motivasi mereka untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris meningkat. Selain itu, peserta didik merasa lebih nyaman belajar dengan media ini

²¹ Dilla Safira Adzkiya,dkk, “Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD”, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.6, No.2,Juli 2021

	karena materi disajikan dalam berbagai format, seperti teks berwarna, gambar, video, dan audio.
Perbedaan	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terhadap subyek penelitian, penelitian yang sudah dilakukan menggunakan kelas V sebagai subyek sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan kelas IV sebagai subyek.
Persamaan	Penelitian yang telah dilakukan maupun yang akan dilakukan kedua menggunakan media <i>google sites</i> sebagai sarana pembelajaran.
Penelitian II	
Judul Jurnal dan Tahun	“Penggunaan Google Sites Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar”. ²² Tahun 2022.
Nama Peneliti	Lenthera Mega Devya, Tatag Yuli Eko Siswono, dan Wiryanto.
Metode Penelitian	Menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D).
Hasil Penelitian	Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran google sites yang valid, praktis, dan efektif, dilihat dari uji coba yang sudah dilakukan diketahui bahwa media pembelajaran google sites dinilai valid, praktis dan efektif untuk menyampaikan materi pada peserta didik.
Perbedaan	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada mata pelajaran yang digunakan, penelitian yang akan dilakukan menggunakan mata pelajaran IPS sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran matematika pada materi pecahan.
Persamaan	Penelitian ini dan penelitian yang hendak dilakukan sama memanfaatkan media Google Sites sebagai alat untuk mengatasi permasalahan yang ada.
Penelitian III	
Judul Jurnal dan Tahun	“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. ²³ Tahun 2022.
Nama Peneliti	Fadillah Salsabila dan Aslam.
Metode Penelitian	Menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE
Hasil Penelitian	Media pembelajaran berbasis web google sites ini dibuat untuk mengetahui kelayakan penggunaan media tersebut pada mata pelajaran IPA sekolah dasar, dari uji coba yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web google sites

²² Lenthera Mega Devya,dkk, “Penggunaan *Google Sites* Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6 No. 4, 2022

²³ Fadillah Salsabila,dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, 2022

	pada mata pelajaran IPA sekolah dasar layak digunakan untuk penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik.
Perbedaan	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada mata pelajaran yang digunakan, penelitian yang akan dilakukan menggunakan mata pelajaran IPS sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA.
Persamaan	Penelitian ini serta penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan media Google Sites sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.
Penelitian IV	
Judul Jurnal dan Tahun	“Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar”. ²⁴ Tahun 2022.
Nama Peneliti	N. L. Gede Sulistyawati, I Md. Suarjana, dan I Md. Citra Wibawa.
Metode Penelitian	Menggunakan metode penelitian model pengembangan ADDIE.
Hasil Penelitian	Penelitian ini dibuat untuk untuk mengetahui validitas media website dan mengetahui efektivitas media website berbasis <i>google sites</i> pada mata pelajaran Matematika dalam statistika siswa kelas IV Sekolah Dasar, dari uji coba yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media website berbasis <i>google sites</i> media ini termasuk dalam kategori baik dan efektif untuk digunakan saat pembelajaran dengan bukti nilai peserta didik yang meningkat.
Perbedaan	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada mata pelajaran yang digunakan, penelitian yang akan dilakukan menggunakan mata pelajaran IPS sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran matematika pada materi Statistika.
Persamaan	Penelitian sebelumnya dan yang akan dilakukan sama memilih media <i>google sites</i> sebagai sarana pembelajaran yang akan digunakan.
Penelitian V	
Judul Jurnal dan Tahun	“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. ²⁵ Tahun 2023.
Nama Peneliti	Sunarmi Ningsih, Murtadlo, dan Mohammad Imam Farisi.
Metode Penelitian	Menggunakan metode penelitian model pengembangan ADDIE

²⁴ N. L. Gede Sulistyawati, I Md. Suarjana, dan I Md. Citra Wibawa, “Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 04, No. 04, 2022

²⁵ Sunarmi Ningsih,dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”, *Journal of Educational Management*, Vol. 4, No. 1, 2023

Hasil Penelitian	Media pembelajaran berbasis web menggunakan Google Sites memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Penggunaan media ini dalam pembelajaran meningkatkan aktivitas siswa dan berdampak positif pada hasil belajar siswa Sekolah Dasar, khususnya pada materi yang diajarkan. Media ini mampu memotivasi siswa sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan hasil belajar meningkat secara signifikan.
Perbedaan	Penelitian sebelumnya menggunakan materi keragaman budaya, sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan materi kerajaan hindu-budha di Indonesia.
Persamaan	Penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan sama menggunakan <i>google sites</i> sebagai sarana media pembelajaran.
Penelitian VI	
Judul Jurnal dan Tahun	“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS”. ²⁶ Tahun 2023.
Nama Peneliti	Zaen Nuraeni, Nurul Kemala Dewi dan Dyah Indraswati.
Metode Penelitian	Menggunakan metode penelitian model pengembangan ADDIE
Hasil Penelitian	Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis web google sites untuk peserta didik kelas V, dari uji coba yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis google sites untuk kelas V pada mata pelajaran IPS layak digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi yang akan dipelajari.
Perbedaan	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terhadap subyek penelitian, penelitian yang sudah dilakukan menggunakan kelas V sebagai subyek sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan kelas IV sebagai subyek.
Persamaan	Penelitian sebelumnya dan penelitian yang hendak dilaksanakan menggunakan <i>google sites</i> .
Penelitian VII	
Judul Jurnal dan Tahun	“Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar”. ²⁷ Tahun 2023.
Nama Peneliti	Ririn Puji Utami.
Metode Penelitian	Menggunakan metode penelitian kuantitatif.
Hasil Penelitian	Pemanfaat media pembelajaran berbasis google sites

²⁶ Zaen Nuraeni,dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS”, *Journal of Classroom Action Research*, 2023

²⁷ Ririn Puji Utami, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Riset Ilmiah*, Vol.2, No.2,2023

	untuk mengetahui keefektifan, motivasi, dan tingkat pemahaman peserta didik dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis google sites masuk dalam kategori baik untuk meningkatkan keefektifan, motivasi dan tingkat pemahaman peserta didik.
Perbedaan	Penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada mata pelajaran yang digunakan, penelitian yang akan dilakukan menggunakan mata pelajaran IPS sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA.
Persamaan	Sama memanfaatkan <i>google sites</i> sebagai media pembelajaran untuk membantu menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi peneliti.

H. Definisi Istilah

Definisi istilah memiliki tujuan untuk menegaskan pengertian atau istilah yang dijelaskan. Berdasarkan uraian diatas, maka definisi istilah pada pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media yang mengikutsertakan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran yang melalui teknologi seperti aplikasi, permainan, atau platform online.
2. Web *google sites* adalah salah satu platform untuk membuat situs web dengan mudah dan tidak memerlukan ketrampilan tertentu, platform ini juga dapat membantu untuk membuat media pembelajaran berbasis web yang dapat diakses kapan saja.
3. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah menjalani proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap, minat, dan watak), maupun psikomotorik (keterampilan).