

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang efektif adalah proses mengajar yang dapat memberikan pengetahuan kepada siswa dan mencapai prestasi belajar yang memuaskan. Proses belajar siswa akan dianggap lebih efektif jika siswa dapat memperoleh pengetahuan baru yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Oleh karena itu, ketika tingkah laku berubah, pengetahuan, pemikiran, atau potensi fisik berubah, prestasi belajar juga berubah.¹

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang membantu proses pembelajaran berhasil karena dapat membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa atau sebaliknya.

Berikut ini beberapa keuntungan dari penggunaan media selama proses belajar, seperti: Memperjelas penyampaian materi pembelajaran sehingga tidak terlalu verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, mengatasi sikap pasif siswa, menguba pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret, memberikan insentif dan rangsangan untuk belajar secara aktif, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar sehingga mereka dapat meningkatkan prestasi.²

Salah satu karakteristik media pembelajaran interaktif adalah siswa tidak hanya dipaksa untuk berinteraksi selama pelajaran, tetapi mereka juga memperhatikan konten atau penyajian. Penggunaan media interaktif memiliki manfaat untuk menyampaikan informasi dalam berbagai bentuk, seperti visual dan multimedia.³ Media pembelajaran interaktif sangat cocok untuk sekolah dasar karena visualisasi dan multimedia dapat membantu siswa memahami konsep yang rumit dan kompleks dengan lebih baik.

¹ Fauzi Rahmanul Hakim, 'Urgensi Model Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam', *Tsamratul Fikri | Jurnal Studi Islam*, 15.1 (2021), 1 <<https://doi.org/10.36667/tf.v15i1.698>>.

² Maisarah Maisarah, Try Annisa Lestari, and Sirikanda Sakulpimolrat, 'Urgensi Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia', *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2.1 (2022), 65 <<https://doi.org/10.30821/eunoi.v2i1.1348>>.

³ Udi Budi Harsiwi and Liss Dyah Dewi Arini, 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), 1104–13 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>>.

Dengan bantuan simulasi interaktif, media interaktif ini dapat membantu siswa sekolah dasar mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai materi pelajaran. Ini karena simulasi interaktif dapat menunjukkan fenomena dan proses yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

Siswa sekolah dasar juga dapat lebih terlibat dengan pembelajaran interaktif. Dalam model pembelajaran konvensional, siswa biasanya hanya menjadi pendengar pasif dan tidak terlibat dalam aktivitas dan interaksi yang ditawarkan oleh media interaktif. Permainan edukatif dan platform belajar digital dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dengan menawarkan tugas dan tantangan yang menarik.⁴

Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Anindito mengatakan “keunggulan kurikulum Merdeka adalah pembelajaran yang relevan dan interaktif. Dengan mengurangi beberapa materi, maka terdapat ruang untuk menerapkan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan implementatif. Kurikulum Merdeka menyediakan waktu sekitar 30% jam pelajaran dialokasikan khusus untuk pembelajaran interaktif. Melalui pembelajaran seperti ini diharapkan dapat mengembangkan karakter peserta didik.”⁵ Dari pemaparan diatas pada proses pembelajaran sekarang lebih terfokus pada pembelajaran interaktif didukung dengan adanya kurikulum Merdeka.

Siswa memiliki motivasi untuk belajar berdasarkan apa yang mereka lakukan. Menurut Paul B. Diederich, beberapa aktivitas belajar yang dapat mendukung motivasi mereka untuk belajar adalah kegiatan visual (*visual activities*), kegiatan lisan (*oral activities*), kegiatan menulis (*writing activities*), dan kegiatan emosional (*emotional activities*). Kegiatan visual memotivasi siswa untuk membaca dan melihat, kegiatan lisan menunjukkan

⁴ Fuad Try Satrio Utomo, ‘INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR’, 08.2 (2023), 3636–37 <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>>.

⁵ Romanti Nabila Oudri, ‘Sederhana, Mendalam, Relevan, Dan Interaktif: Keunggulan Kurikulum Merdeka Dibanding Pendahulunya’, *Kemndikbudristek*, 2022 <<https://itjen.kemdikbud.go.id/web/sederhana-mendalam-relevan-dan-interaktif-keunggulan-kurikulum-merdeka-dibanding-pendahulunya/>> [accessed 23 September 2024].

prinsip atau fakta, kegiatan menulis menunjukkan kemampuan menulis, dan kegiatan emosional memungkinkan siswa untuk membedakan dan berani menampilkan.⁶ Adanya motivasi yang diberikan oleh guru kepada siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang tidak tepat akan menjadi penghalang bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sehingga media pembelajaran akan memberikan hasil yang optimal hanya jika dapat digunakan untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam pembelajaran sekolah.

Penelitian yang telah dilakukan Aurellia mengatakan bahwa pengembangan media google sites berbasis ethno sains pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar dianggap efektif. Pada penelitian tersebut, menyuguhkan hasil berupa media pembelajaran berbasis web *Google Sites* memenuhi kriteria kelayakan media yaitu valid, praktis, dan efektif dapat digunakan pada pembelajaran IPAS. Dilihat dari hasil uji efektivitas rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *Google Sites* secara keseluruhan tuntas.⁷

Berdasarkan hasil observasi di SD Mambaul Hisan Badalpandean Ngadiluwih, dalam pembelajaran IPAS di kelas V-A, motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS rendah. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional dengan buku belum menyentuh kepada teknologi digital. Terlebih lagi dalam pembelajaran IPAS diperlukan visualisasi dalam beberapa materi yang tidak bisa hanya dijelaskan dengan kata-kata. Penyampaian pembelajaran IPAS Pendidik menggunakan buku Implementasi Kurikulum Merdeka yang Dimana buku berisi materi yang dominan visual sehingga sedikit mendorong motivasi belajar peserta didik. Pendidik dalam hal ini

⁶ Wiwik Andeka, Yulia Darniyanti, and Agus Saputra, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung', *Consilium: Education and Counseling Journal*, 1.2 (2021), 193 <<https://doi.org/10.36841/consilium.v1i2.1179>>.

⁷ Aurellia Faradita Putri, Ishmatun Naila, and Kunti Dian Ayu Afani, 'Pengembangan Media Google Sites Berbasis Ethno Sains Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7.3 (2023), 433 <<https://doi.org/10.30998/sap.v7i3.16067>>.

belum mengembangkan media yang lebih menarik dan interaktif sehingga kecilnya motivasi belajar peserta didik.⁸

Setelah hasil pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara kepada Bapak Muhaimin selaku guru kelas V-A untuk menganalisis kebutuhan dan mengetahui lebih detail dari peserta didik kelas V-A, dari wawancara yang dilakukan dapat diambil inti jawaban dari Bapak Muhaimin bahwasannya peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik melihat dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan dengan hanya fokus menggunakan buku peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Terdapat fasilitas yang bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran yaitu laboratorium computer yang hanya digunakan pada Pelajaran TIK. Pada saat peserta didik mengikuti pembelajaran TIK sangat antusias karena menggunakan teknologi atau komputer.

Didukung dengan adanya perkembangan teknologi saat ini dapat memberikan dampak yang signifikan terkhusus dalam dunia Pendidikan, perangkat lunak dan media interaktif dapat memecahkan masalah yang terdapat dalam dunia pendidikan. Media interaktif dapat berupa teks, video, audio dan animasi sebagai bentuk menyenangkan, sehingga dapat diterapkan untuk membantu dalam proses pembelajaran yang menarik.

Tujuan dari adanya penelitian ini untuk menghasilkan produk yaitu media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dimulai dari step analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi, revisi produk, dan distribusi produk.⁹

Salah satu keunggulan *Google Sites* sebagai platform pembelajaran adalah sebagai berikut: gratis untuk digunakan dan digunakan, mudah digunakan dan dioperasikan, dapat dibuka di berbagai perangkat dengan mudah, alamat web (link) mudah dibagikan, dan soal latihan dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga membuat siswa termotivasi untuk mengerjakan soal evaluasi. Selain itu, *Google Sites* aman dari virus,

⁸ Muhammad Muhaimin, *Wawancara Dengan Bapak Muhammad Muhaimin* (Kediri, 2024).

⁹ Sigit Purnama, 'Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)', *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4.1 (2016), 19 <[https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)>.

sehingga data tidak terkontaminasi. Selain itu, bagi siswa yang membutuhkan bimbingan dan instruksi tentang cara menggunakan media Google Sites ini.

Indikator yang digunakan dalam menilai motivasi belajar siswa adalah tekun dalam mengerjakan tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan belajar, memiliki dorongan untuk menjadi peserta didik yang berprestasi, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan memiliki keinginan mendalami pengetahuan, terus berusaha untuk berprestasi, menunjukkan minat dan kepekaan terhadap problematika lingkungan sekitar, senang dan rajin dalam belajar, memiliki keterarikan dalam belajar.¹⁰

Menurut peneliti, pembelajaran yang dilakukan hanya dengan buku mapel IPAS tentu memiliki dampak pada kurangnya optimalisasi proses belajar. Ditambah dengan masalah guru yang tidak menyediakan media pendamping pembelajaran, yang membuat peserta didik tidak memiliki peluang untuk mendapatkan bahan ajar dan menjadi kurang tertarik dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi tentu sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.¹¹ Karena itu, variasi media pembelajaran dapat membantu siswa tetap tertarik pada pelajaran mencegah mereka bosan dan memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

Berdasarkan analisa permasalahan pembelajaran yang telah diuraikan diatas, perlunya suatu media yang tepat untuk pembelajaran IPAS. Metode R&D merupakan salah satu metode yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengembangkan produk. Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* sebagai pendamping buku mata pelajaran serta mengangkat judul penelitian “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V-A di SD Mambaul Hisan Badalpandean Ngadiluwih”. Media pembelajaran

¹⁰ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Bumi Aksara, 2023).

¹¹ Ainul Yaqin, ‘Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Sebagai Pendukung Bahan Ajar Pada Materi Pph Pasal 21’, *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5.1 (2017).

interaktif berbasis *Google Sites* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Melalui pengembangan media ini, peneliti berharap dapat mengurangi kejenuhan yang sering dialami peserta didik selama proses pembelajaran, sekaligus mendorong mereka untuk terus mempelajari materi yang dibutuhkan secara mandiri dan berkelanjutan

B. Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti merumuskan dua permasalahan yang akan diuji:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interkatif berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V-A di SD Mambaul Hisan Badalpandean Ngadiluwih?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interkatif berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V-A di SD Mambaul Hisan Badalpandean Ngadiluwih?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interkatif berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V-A di SD Mambaul Hisan Badalpandean Ngadiluwih?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interkatif berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V-A di SD Mambaul Hisan Badalpandean Ngadiluwih.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interkatif berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V-A di SD Mambaul Hisan Badalpandean Ngadiluwih.

3. Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V-A di SD Mambaul Hisan Badalpandean Ngadiluwih

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* terdiri dari materi implementasi kurikulum Merdeka dan pendamping buku mata pelajaran IPAS.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dilengkapi dengan visualisasi yang menarik minat belajar peserta didik dengan konten materi di dalamnya, sehingga diharapkan dapat memunculkan semangat belajar peserta didik.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dilengkapi dengan beberapa menu interaktif seperti materi, video pembelajaran, contoh soal sebagai instrument evaluasi tentang materi IPAS yang diharapkan dapat menarik ketertarikan belajar peserta didik.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* ini tersusun atas materi sekaligus rangkumannya sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara mendalam.
5. Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* merupakan media yang dikembangkan melalui fitur platform google dimana *Google Sites* merupakan platform pembuat *website*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Diharapkan temuan ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berikutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dan mendapatkan pengalaman belajar yang

menyenangkan. Akibatnya, diharapkan bahwa motivasi peserta didik untuk belajar akan meningkat.

3. Bagi Guru

Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan mendorong peningkatan kreativitas guru dalam mengembangkan serta memanfaatkan media pembelajaran secara inovatif.

4. Bagi Sekolah

Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* diharapkan dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, media ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mengurangi kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran, dan mendorong mereka untuk terus belajar secara mandiri. Di sisi lain, penggunaan media ini juga diharapkan dapat mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang inovatif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a) Tersedianya fasilitas laboratorium komputer di SD Mambaul Hisan yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*.
- b) Media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dapat diakses oleh peserta didik dengan mudah, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga siswa dapat belajar secara fleksibel dan tidak terbatas hanya di lingkungan sekolah.
- c) Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya mencakup materi ekosistem pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V.

2. Keterbatasan Media

- a) Media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites hanya ditujukan untuk siswa kelas V SD.
- b) Media ini hanya digunakan untuk satu mata pelajaran, yaitu IPAS, dan belum mencakup mata pelajaran lainnya.
- c) Media ini membutuhkan jaringan internet yang lancar.

G. Peneliti Terdahulu Yang Relevan

Untuk menghindari terjadinya pengulangan dan memastikan orisinalitas penelitian, penting untuk mengkaji beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan tema pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini:

1. Penelitian karya Salsabila dkk. Yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites* pada materi segitiga dan segi empat” penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui metode pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan platform *Google Sites* pada materi segitiga dan segi empat. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dimodifikasi dari Borg & Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Validasi dari ahli materi memperoleh skor presentase sebesar 80%, Validasi dari ahli media sebesar 85%, Validasi dari ahli pendidikan sebesar 81%, dan Respon peserta didik terhadap media pembelajaran sebesar 80%. Hasilnya menunjukkan bahwa validator materi mendapat skor presentase sebesar 80%, validator media mendapat skor presentase sebesar 85%, validator pendidikan mendapat skor presentase sebesar 81%, dan respon peserta didik mendapat skor presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa situs web pembelajaran berbasis *Google Sites* merupakan media yang layak dan efektif untuk digunakan

dalam kegiatan pembelajaran.¹² Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis media yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*. Perbedaan penelitian terletak pada: Materi pembelajaran, penelitian sebelumnya berfokus pada materi segitiga dan segi empat dalam mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada materi ekosistem dalam mata pelajaran IPAS kelas V. Model pengembangan, penelitian sebelumnya menggunakan model Borg & Gall yang dimodifikasi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model *Research and Development (R&D)* yang lebih sederhana dan disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Penelitian oleh Deswina dkk. (2024) Penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Google Sites untuk Kelas V: Tema 3 Subtema 1 Materi Sistem Pencernaan pada Hewan*" ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* guna mempermudah guru dalam menyusun dan mengelompokkan berbagai sumber belajar, seperti teks, video, dan audio. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap proses belajar-mengajar, khususnya dalam menjelaskan konsep-konsep kompleks seperti sistem pencernaan pada hewan. Media ini juga mendukung pembelajaran berbasis proyek, visualisasi materi, serta kemudahan dalam melakukan evaluasi dan pengawasan pembelajaran.¹³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Perbedaan penelitian terletak pada: Materi pembelajaran, penelitian ini berfokus pada sistem pencernaan

¹² Salsabila Nazhifatin Khair, Ratu Sarah Fauziah Iskandar, and Rika Sukmawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Google Sites Pada Materi Segitiga Dan Segiempat', *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 22, 2022, 201–9.

¹³ Deswina Fitria Kurniawati, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Sistem Pencernaan Hewan Untuk Meningkatkan Menggunakan Google Sites Tema 3 Subtema 1 Materi', 3.3 (2024), 233–44 <<http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>>.

hewan, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada materi ekosistem dalam mata pelajaran IPAS kelas V. Metode penelitian: penelitian oleh Deswina dkk. menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D).

3. Penelitian oleh Anita Syahri dkk. (2023) Penelitian yang berjudul “*Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites pada Pembelajaran Sistem Komputer Kelas VIII SMPN 1 Bukittinggi*” ini bertujuan untuk menciptakan bahan ajar interaktif yang bernilai, praktis, dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran sistem komputer. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dirancang mendapatkan penilaian positif dari para ahli (autentikator) pada setiap komponennya. Selain itu, media tersebut dianggap bermanfaat berdasarkan observasi serta tanggapan dari guru dan siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹⁴ Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan metode R&D serta pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Perbedaan terletak pada: Tujuan penelitian, penelitian ini berfokus pada perancangan media, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengembangan media pembelajaran secara menyeluruh dan implementatif. Materi dan jenjang pendidikan, penelitian oleh Anita Syahri dkk. mengkaji materi sistem komputer untuk kelas VIII SMP, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan media untuk materi ekosistem pada mata pelajaran IPAS kelas V SD.

¹⁴ Anita Syahri, Hari Antoni Musril, and Husni Rahmiyati, ‘Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site Pada Pembelajaran Sistem Komputer Kelas Viii Smpn1 Bukittinggi’, *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7.6 (2023), 3940–46 <<https://doi.org/10.36040/jati.v7i6.7966>>.

4. Penelitian oleh Syifa dan Puri (2021) Penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar*” ini bertujuan untuk menentukan kualitas dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* untuk pembelajaran materi pecahan sederhana di jenjang sekolah dasar. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Uji validasi oleh ahli materi memperoleh skor 98% dengan kategori sangat layak, Uji validasi oleh ahli media memperoleh skor 71,1% dengan kategori layak, dan Respons siswa terhadap media menunjukkan skor 93% dengan kategori sangat baik. Temuan ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* dinilai layak dan efektif, terutama dalam meningkatkan pemahaman konsep serta menarik minat belajar siswa.¹⁵ Persamaan penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang didasarkan pada *google sites*. Perbedaan penelitian ini akan menggunakan metode ADDIE, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan metode R&D. Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *platform Google*. Perbedaan terletak pada: *Platform* media yang digunakan, penelitian ini menggunakan *Google Slide*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan *Google Sites*. Materi pembelajaran, penelitian ini berfokus pada materi pecahan sederhana, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada materi ekosistem dalam mata pelajaran IPAS kelas V SD.
5. Penelitian oleh Rizka dkk. (2023) Penelitian yang berjudul “*Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar*” ini bertujuan untuk menjelaskan peran situs web berbasis *Google* (*Google*

¹⁵ Syifa Jamilah Purnama and Puri Pramudiani, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* Pada Materi Pecahan Sederhana Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 2440–48 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>>.

Sites) sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Google Sites* dapat dimanfaatkan secara efektif sebagai media pembelajaran interaktif, terutama dalam konteks kemajuan teknologi saat ini. *Google Sites* menawarkan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran, seperti tampilan yang menarik melalui kombinasi teks berwarna, gambar, video, dan audio. Hal ini dinilai mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.¹⁶ Persamaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites*. Perbedaan terletak pada: Metode penelitian, penelitian oleh Rizka dkk. menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR), sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Fokus penelitian, penelitian ini lebih menitikberatkan pada tinjauan konseptual dan sintesis literatur, sementara penelitian yang akan dilakukan akan berfokus pada pengembangan produk media pembelajaran dan implementasinya secara langsung.

H. Definisi Istilah

Adapun dibawah ini penulis cantumkan beberapa definisi istilah-istilah yang sering disebutkan pada penelitian ini, sehingga meminimalisir terjadinya miskonsepsi, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan penelitian merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang memiliki tujuan dan manfaat yang jelas. Proses pengembangan ini mencakup perumusan dan analisis kebutuhan, desain produk, serta pengujian kelayakan dan efektivitas produk tersebut. Produk yang dihasilkan

¹⁶ Rizka Maulidiyah Mashudi and others, 'Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.8 (2023), 931–42.

harus melalui tahap validasi agar dapat dipastikan layak untuk digunakan secara luas, khususnya dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, produk hasil pengembangan diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.¹⁷

2. Menurut Seels dan Glasgow, media pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara satu arah, namun tetap memungkinkan adanya respons aktif dari siswa. Respons yang diberikan oleh peserta didik berperan dalam menentukan kecepatan dan urutan penyajian materi pembelajaran berikutnya. Dengan demikian, media interaktif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menyesuaikan alur pembelajaran berdasarkan keterlibatan aktif siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan personalisasi dalam proses belajar.¹⁸
3. *Google Sites* merupakan salah satu produk yang dikembangkan oleh Google, yang menyediakan platform untuk membangun dan mengelola situs web secara mudah dan praktis. Layanan ini memungkinkan pengguna, baik individu maupun institusi, untuk membuat halaman web tanpa harus memiliki keterampilan pemrograman. Kemudahan dalam pembuatan, pengelolaan, serta integrasi dengan layanan Google lainnya menjadikan *Google Sites* sebagai alat yang efektif untuk digunakan dalam berbagai konteks, termasuk sebagai media pembelajaran di lingkungan pendidikan.¹⁹
4. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut M. Dalyono, motivasi belajar adalah dorongan atau kekuatan yang

¹⁷ Sugiyono, 'Kualitatif, Dan R&D, Bandung: Alfabeta', *Cet. Vii*, 2009.

¹⁸ Arum Donna Safira, Iva Sarifah, and Tunjungsari Sekaringtyas, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2.2 (2021), 237–53 <<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>>.

¹⁹ Siti Jubaidah and M. Rizki Zulkarnain, 'Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII Smpn 1 Astambul', *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15.2 (2020), 68–73.

mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas belajar. Dorongan ini dapat bersumber dari dalam diri individu (motivasi intrinsik), seperti rasa ingin tahu, minat, dan keinginan untuk berprestasi, maupun dari faktor eksternal (motivasi ekstrinsik), seperti imbalan, hukuman, atau pengaruh lingkungan. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan fokus dalam mencapai tujuan pembelajaran.²⁰

5. Salah satu ciri khas dari implementasi Kurikulum Merdeka di jenjang sekolah dasar adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran terpadu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menurut Purnawanto, penggabungan ini didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar yang cenderung memahami dunia secara menyeluruh dan terpadu. Anak-anak pada usia ini masih menggunakan pola berpikir yang konkret, sederhana, holistik, dan komprehensif, meskipun belum mendalam atau rinci. Oleh karena itu, pendekatan integratif melalui IPAS dinilai lebih sesuai untuk membantu siswa membangun pemahaman yang bermakna terhadap fenomena alam dan sosial secara bersamaan.²¹

²⁰ Ifni Oktiani, 'Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Kependidikan*, 5.2 (2017), 216–32 <<https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>>.

²¹ Neneng Widya Sopa Marwa, Herlina Usman, and Baina Qodriani, 'Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka', *Metodik Didaktik*, 18.2 (2023), 54–64 <<https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>>.