

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran bertahap untuk menghadapi sebuah persoalan atau permasalahan. Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang harus dipenuhi, oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan terus dilakukan melalui berbagai cara.

Pendidikan sangat berpengaruh dalam mencerdaskan dan mensejahterakan rakyat dalam suatu bangsa. Pendidikan juga memperoleh dampak konstruktif dari percepatan kemajuan ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi yang berbasis kepada pendidikan yang memberdayakan.

Perkembangan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan seiring dengan zaman. Dalam pembelajaran sehari-hari teknologi menjadi salah satu penunjang proses pembelajaran.

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik yang berkaitan dengan desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian proses belajar dan sumber daya. Teknologi pembelajaran memiliki 2 pendapat. Pertama, kata pembelajaran lebih sesuai dengan fungsi teknologi. Kedua, karena kata pendidikan lebih sesuai untuk hal-hal yang berhubungan dengan sekolah atau lingkungan pendidikan.

Menurut UNESCO dalam (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2021), ada lima manfaat teknologi bagi pendidikan, yang pertama mempermudah dan memperluas akses pendidikan, kedua meningkatkan kesetaraan pendidikan, ketiga meningkatkan mutu pembelajaran, keempat

meningkatkan profesionalisme guru dan yang terakhir meningkatkan efektivitas dan efisiensi manajemen, tata kelola dan administrasi pendidikan.¹

Menurut Haag dan Keen (Tekege, 2017), teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.² Teknologi ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran berupa multimedia. Multimedia merupakan penggunaan dari berbagai macam media, baik berupa teks, gambar, serta video untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Teknologi telah masuk kedalam dunia pendidikan dalam banyak hal, termasuk pembelajaran. Kebijakan pendidikan diorientasikan pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan di seluruh dunia.

Berdasarkan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia, 2003) menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³

Penerapan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang tepat dalam dunia pendidikan merupakan salah satu faktor kunci penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas sumber daya manusia. Oleh

¹ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, "Pembelajaran Berbasis TIK (Pembatik) dalam Meningkatkan Level Kompetensi TIK Guru di Indonesia"
<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-berbasis-tik-pembatik-dalam-meningkatkan-level-kompetensi-tik-guru-di-indonesia/> diakses pada 13 Oktober 2022. 18:34

² Tekege, M. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran SMA YPPGI Nabire. *Jurnal Teknologi Dan Rekayasa*, 2(1), hal.44

³ Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia, 1 (2003).

karena itu, pengembangan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi bukan hanya mengikuti tren dunia, tetapi juga merupakan langkah strategis untuk meningkatkan akses dan kualitas pendidikan. Ini juga merupakan salah satu faktor penting untuk mengejar ketertinggalan Indonesia di dunia pendidikan dan sumber daya manusia. Perkembangan dunia abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala segi kehidupan, khususnya pada dunia pendidikan di Indonesia. Kemendikbud merumuskan bahwa pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan dan berpikir analitis dan kerja sama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Menurut (Daniels, 2008), “Kemampuan untuk memutuskan mengapa, kapan, di mana, dan bagaimana alat TIK akan berkontribusi pada tujuan pengajaran, dan bagaimana memilih di antara berbagai alat TIK yang paling tepat untuk merangsang pembelajaran siswa, yaitu: 1) memilih alat dan pedagogi TIK dari yang direkomendasikan untuk mata pelajaran tertentu; 2) menjelaskan alasan memilih perangkat TIK dan pedagogi tertentu; 3) menekankan isi produksi siswa; 4) merencanakan seluruh rangkaian pelajaran, memutuskan terlebih dahulu kapan dan bagaimana TIK akan digunakan dengan sebaik-baiknya.kemampuan.”⁴

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berpikir maupun berbuat. Penerimaan pembelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, karena itu tidak akan perlu begitu saja. Namun, dapat dipikirkan, diolah, dan dipublikasikan lagi dalam bentuk yang berbeda, atau siswa dapat bertanya, mengajukan pendapat, dan berbicara dengan guru. Siswa dapat melakukan tugas, mengikuti instruksi, membuat grafik, diagram, dan mengumpulkan informasi dasar tentang materi yang diajarkan oleh guru selama proses belajar.

⁴ Daniels, J. (2008). Information and Communication Technology in Education: Opportunities. *Journal of Baltic Science Education*, 5(5). hal.50

Menurut (Adnan, Juriana, Lestari, & Novianti, 2016) Setiap orang memiliki perbedaan jenis kelamin, tinggi, berat, dan fisik tubuh. Faktor kondisi tubuh seperti kesehatan dan tingkat energi, kecerdasan serta karakteristik kepribadian dan reaksi emosional.⁵

Salah satu upaya yang telah dilakukan oleh pemerintah untuk mencapai tujuan pendidikan di era 5.0 adalah menggunakan kurikulum merdeka. Para pendidik dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam pendidikan, melaksanakan pembelajaran harus menggunakan media, peran media dalam pembelajaran sangatlah penting, karena dengan adanya media pembelajaran, informasi dan materi yang diajarkan akan tersampaikan dengan jelas sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Rancangan pembelajaran di abad 21 diharapkan dapat disusun oleh guru untuk mengembangkan potensi siswa melalui pemanfaatan teknologi berbasis computer dan media *online*. Pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar individu yang memiliki potensi, kemampuan, minat, motivasi yang dapat digali dan dikembangkan melalui proses belajar.

(Daryanto & Suryanto, 2022) Pembelajaran yang berorientasi pada sumber belajar secara luas (*broad based learning*) diantaranya memanfaatkan instrument teknologi sebagai media alat bantu pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran untuk mempercepat dan memperluas pengetahuan dan informasi pembelajar.⁶ Guru dituntut untuk menyesuaikan kemampuan dalam mengolah dan mengembangkan media belajar yang menarik bagi siswa. Begitu pula dengan siswa yang dituntut untuk lebih mandiri dalam mempelajari materi sehingga memudahkan proses belajar yang sedang berlangsung.

Media merupakan sebuah kata yang berasal dari Bahasa latin *medium*. Media secara harfiah memiliki arti perantara. Perantara yang dimaksud adalah

⁵ Evita Adnan dkk, (2016). Perkembangan Peserta Didik, Jakarta: UNJ Press, hal.33

⁶ Daryanto & Suryanto, B, (2022). Pembelajaran Abad 21, Yogyakarta:Gava Media, hal.234

adanya perantara antara sumber informasi atau pesan dan adanya penerima pesan atau informasi. Media yang banyak digunakan dalam kegiatan sehari-hari seperti koran, artikel, film, televisi, portal *online* dan sebagainya.

Dengan kehadiran media, segala sesuatu yang dilakukan akan mudah terselesaikan. Media dapat dimanfaatkan untuk sarana belajar, dan menambah wawasan yang dimiliki seseorang. Media yang awalnya hanya dalam bentuk *audio*, *visual* dan *audio-visual* seperti rekaman, koran atau video, saat ini sudah bisa diakses melalui alat elektronik, seperti *handphone*, *computer*, laptop, tablet.

Kehadiran internet sebagai media pengajaran dapat memberikan karakteristik kekhasan tersendiri seperti yang disampaikan oleh (Tekege, 2017) sebagai media interpersonal dan massa, bersifat interaktif, memungkinkan komunikasi secara langsung maupun tidak langsung. Karakteristik internet memungkinkan peserta didik melakukan komunikasi dengan berbagai sumber ilmu secara lebih luas jika dibandingkan dengan hanya menggunakan media konvensional di dalam kelas.⁷

Kemudahan akses untuk memperoleh media dimanfaatkan agar seseorang mendapatkan informasi terbaru. Dalam dunia pendidikan, terjadi komunikasi antara peserta didik dengan guru, yang dikenal dengan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, maka komunikasi antara peserta didik dan guru akan terjalin dan dapat memahami setiap informasi yang diberikan. Di zaman yang serba cepat ini, peserta didik lebih menyukai berbagai hal yang praktis. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis TIK dinilai cocok untuk mendukung kegiatan belajar mengajar peserta didik.

Pada dasarnya, media memiliki banyak sekali manfaat yang dapat dirasakan baik secara langsung atau di waktu yang akan datang, seperti dalam pembelajaran, informasi yang diberikan maksimal sehingga tidak terjadi kesalahpahaman antara pemberi pesan (guru) dan penerima pesan (peserta

⁷ Tekege, Op.Cit., hal.46

didik). Pesan sangat mudah diberikan karena tidak membutuhkan waktu yang lama.

Motivasi belajar siswa dibutuhkan untuk mewujudkan kegiatan belajar yang *meaningful*, dimana motivasi belajar menjadi sebuah dorongan untuk siswa mencapai sebuah kegiatan belajar mengajar yang maksimal. Sejalan dengan penuturan (Emda, 2018) bahwa motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan merupakan salah satu faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.⁸

Motivasi dapat dikaitkan sebagai sebuah proses dalam pembelajaran. Jika motivasi yang dimiliki rendah, maka tujuan untuk mencapai keberhasilan memiliki peluang yang rendah juga. Maka dari itu dibutuhkan sebuah proses untuk meningkatkan motivasi belajar menggunakan pendukung seperti penggunaan media yang dapat merangsang antusiasme dalam belajar. Dengan media yang menyenangkan, maka siswa dapat memacu motivasi belajarnya demi mendapatkan hasil yang maksimal dan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran sangat ditentukan oleh peran guru sebagai pengelola dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru adalah menciptakan dan memahami model pembelajaran yang inovatif saat mendesain proses pembelajaran. Desain atau perencanaan merupakan hal yang penting bagi seseorang. Dilihat dari berbagai sudut pandang, desain pembelajaran dapat didefinisikan sebagai disiplin, ilmu, sistem, atau proses. Desain pembelajaran adalah disiplin yang membahas berbagai teori dan penelitian tentang strategi dan pengembangan pembelajaran.

⁸ Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantania Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838> hal.175

Desain pembelajaran adalah bidang yang mempelajari bagaimana membuat rencana untuk pengembangan, pelaksanaan, penilaian, dan pengelolaan situasi yang memfasilitasi pembelajaran. Sebagai system, desain pembelajaran merupakan pengembangan sistem pembelajaran dan sistem pelaksanaannya termasuk sarana serta prosedur untuk meningkatkan mutu belajar. Sebagai proses, desain pembelajaran adalah proses pengembangan pengajaran secara sistematis yang digunakan secara khusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran. Perencanaan pembelajaran harus sesuai dengan konsep pendidikan dan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum.

Dengan demikian, desain pembelajaran adalah praktek penyusunan media teknologi komunikasi untuk membantu agar terjadi transfer pengetahuan secara efektif antara pendidik dan peserta didik. Proses ini berisi penentuan pemahaman peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, dan merancang kondisi pembelajaran peserta didik.

Dengan demikian, berdasarkan identifikasi awal, hasil observasi selama di SDN Cipayung 05, siswa kelas IV memiliki tingkat motivasi yang kurang baik, dibuktikan dengan siswa lambat dalam mengerjakan tugas, kurangnya antusiasme siswa dalam kegiatan belajar, siswa ragu dengan kemampuan diri sendiri, sulit untuk fokus dalam kegiatan belajar, penggunaan media belajar yang kurang beragam serta dampak dari pandemi dimana siswa masih menyukai metode belajar secara daring. Karena siswa di sekolah dasar hanya belajar secara pribadi di kelas, peneliti membuat *website* sebagai media belajar secara daring di sekolah dasar. Pada pembelajaran *face to face* bisa dikatakan kurang efektif, karena pada proses pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja. Oleh karena itu, diperlukan kombinasi pembelajaran yang dapat diterapkan diluar sekolah yang dapat diakses dengan mudah dengan koneksi yang terhubung pada internet seperti pembelajaran melalui *website*.

Tujuan utama pembelajaran berbasis *website* sebagai media pembelajaran adalah menyediakan peserta didik lingkungan belajar yang

dipersonalisasi, berpusat pada peserta didik, terbuka, menyenangkan serta mendukung dan meningkatkan motivasi proses pembelajaran. Dengan kata lain penggunaan media pembelajaran melalui media internet akan sangat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang menghadirkan *audio-visual* atau video lebih fleksibel dilihat dari salah satu contoh tes universal. Secara lebih detail, desain universal membuat kondisi lebih fleksibel bagi semua peserta didik untuk memotivasi pemahamannya. Kurangnya penggunaan teknologi, belum meratanya infrastruktur yang mendukung dalam penerapan teknologi di bidang pendidikan, serta ketidaksiapan sumber daya manusia untuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

(Cahyo Nugroho & Hendrastomo, 2021) berpendapat bahwa guru yang tidak pernah menggunakan media daring harus berusaha lebih keras untuk menyesuaikan kemampuannya dengan tuntutan saat ini. Begitu pula siswa perlu lebih mandiri dalam mempelajari materi sehingga lebih mudah dalam mengikuti proses pembelajaran daring yang sedang berlangsung.⁹

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam mengajar dan memfasilitasi proses pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites*. Media pembelajaran berbasis *google sites* merupakan suatu media *digital* berbantuan *website* yang didalamnya menggabungkan berbagai informasi ke dalam suatu tempat, sehingga mampu dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Informasi dapat berupa materi pembelajaran, video pembelajaran, tugas, evaluasi, dan *games*. Media *google sites* dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang menarik seperti menambahkan musik sebagai salah satu fitur, sehingga pengguna dapat mendengarkan musik yang dapat menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan. Peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari

⁹ Cahyo Nugroho, M. K., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), hal.60. hal.60

guru saja tetapi juga dapat berperan aktif dalam belajar mandiri untuk memahami suatu konsep dengan cepat dan menarik, sehingga memberikan berdampak pada hasil belajarnya.

Berdasarkan identifikasi awal, diperoleh kesimpulan bahwa adanya kebutuhan akan hadirnya alternatif media pembelajaran selain penggunaan buku paket dan lembar kerja siswa (LKS) untuk menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Selain itu, melalui wawancara yang juga dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa adanya kebutuhan lain yang mungkin dapat melengkapi alternatif media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu terkait dengan konten atau isi materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam media pembelajaran. Narasumber menjelaskan bahwa salah satu konten atau isi materi yang potensial untuk disampaikan dalam alternatif media pembelajaran adalah peradaban kerajaan di Indonesia, materi ini penting untuk diterapkan dalam pembelajaran, terkhusus mata pelajaran IPS. Seluruh siswa sudah memiliki akses ke internet, baik dengan menggunakan *gadget* yang dimiliki orang tua atau *gadget* yang dimiliki peserta didik sendiri. Fokus pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* pada muatan IPS dengan materi pembelajaran peradaban kerajaan di Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Cipayung 05. Berbeda dengan penelitian (Cahyo Nugroho & Hendrastomo, 2021) sebelumnya, media pembelajaran berbasis *website* ini menggunakan *games* yang dibuat melalui *Wordwall*, menghadirkan *audio-visual* yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat membuka halaman *website*. Selain *games*, subjek yang diteliti juga berbeda dengan penelitian sebelumnya. Fokus penelitian ini dilakukan untuk menjawab permasalahan atas kebutuhan media pembelajaran yang menyenangkan, dapat dilakukan dimana saja, menciptakan suasana yang lebih efektif dalam pembelajaran sehingga memotivasi kegiatan belajar mengajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah yang membuat siswa mudah bosan.
2. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan membuat peserta didik cepat jenuh dan bosan.
3. Kurangnya media pembelajaran TIK dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah, dan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup pengembangan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* pada pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar materi “Peradaban Kerajaan di Indonesia”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar Materi Peradaban Kerajaan di Indonesia?
2. Bagaimana kelayakan *website Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar Materi Peradaban Kerajaan di Indonesia?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar materi IPAS Topik A: Peradaban Kerajaan di Indonesia?

E. Manfaat Hasil Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan kemajuan dalam pembelajaran, agar menghasilkan langkah-langkah lebih maju dan menarik dalam kegiatan belajar. Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam teknologi pembelajaran IPS khususnya pada pengembangan produk berbasis *website Google Sites* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi pendidik, diharapkan dapat memberikan wawasan serta referensi pemanfaatan teknologi, dimana media ini dijadikan media evaluasi atau penilaian dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memberikan keadaan atau suasana baru dalam proses pembelajaran dan penilaian, sehingga menumbuhkan minat, motivasi dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi, sehingga menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.