

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang proses pengembangan diri serta untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM)¹. Hal ini sejalan dengan pendapat Ki Hajar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan dalam rangka menumbuhkan budi pekerti (kekuatan rohani dan karakter), pikiran, serta jasmani anak. Selama menjalani masa pendidikan, peserta didik akan mendapatkan bimbingan dari pendidik melalui kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang sengaja dilakukan dengan melibatkan pengetahuan profesional yang dimiliki pendidik untuk mencapai tujuan². Proses pembelajaran adalah mencapai tujuan pembelajaran, guru dan peserta didik terlibat dalam suatu kegiatan³. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan lingkungan belajar sebagai usaha untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Peserta didik mempelajari berbagai mata pelajaran, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran IPAS memiliki muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti geografi, sosiologi, antropologi, ekonomi, dan sejarah. Belajar IPS membekali peserta didik dengan keterampilan yang dibutuhkan masyarakat berdasarkan tahap

¹ Salsabela Elisya Adiastris, "Peran Teknologi Modern Dalam Meningkatkan Efektivitas Pekerjaan Di Perusahaan" 8, no. 5 (2024).

² Safrur Riza and Barrulwalidin Barrulwalidin, "Ruang Lingkup Metode Pembelajaran," *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education* 1, no. 2 (2023): 120–31, <https://doi.org/10.52029/ipjie.v1i2.157>.

³ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

perkembangan mereka, serta kesadaran akan masyarakat dan sikap positif. Selain itu, peserta didik menjadi sadar akan masalah-masalah sosial dan memiliki kemampuan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

IPS merupakan jenis muatan pelajaran yang tidak hanya bersifat teoritis namun juga membutuhkan praktek agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung. Maka dari itu, pendidik memiliki tanggung jawab untuk menciptakan pembelajaran yang efektif⁴. Proses pembelajaran akan efektif jika semua komponen yang berpengaruh, seperti peserta didik, kurikulum, pendidik, metode, sarana dan prasarana, serta lingkungan, saling mendukung satu sama lain. Selama proses pembelajaran, pendidik memiliki kewajiban untuk melakukan monitoring terhadap perkembangan kemampuan peserta didik selama melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perkembangan kemampuan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, teori pendidikan multikultural James Banks menjadi sangat relevan karena IPS berkaitan langsung dengan kehidupan sosial dan budaya masyarakat⁵. Pembelajaran IPS berbasis multikultural memungkinkan peserta didik memahami keberagaman tradisi, kebiasaan, dan nilai-nilai budaya yang hidup di tengah masyarakat. Sejak jenjang sekolah dasar, peserta didik perlu dikenalkan pada realitas keberagaman agar memiliki sikap toleran, empati, dan rasa keadilan sosial.

Berdasarkan hasil observasi di SD, diketahui bahwa hasil belajar pada muatan pelajaran IPS khususnya, termasuk dalam kategori rendah. Beberapa peserta didik mengatakan bahwa materi yang dipelajari cukup

⁴ Adiastri, "Peran Teknologi Modern Dalam Meningkatkan Efektivitas Pekerjaan Di Perusahaan."

⁵ James A. Banks, "Chapter 1: Multicultural Education: Historical Development, Dimensions, and Practice," *Review of Research in Education* 19, no. 1 (1993): 3–49, <https://doi.org/10.3102/0091732X019001003>.

sulit untuk dipahami. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik sulit memahami materi, antara lain:

1. Proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Pendidik lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan menyampaikan informasi hanya secara lisan sehingga peserta didik masih kurang aktif dan lebih mudah bosan saat kegiatan berlangsung.
2. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran saat memberikan materi. Hal ini terlihat ketika pendidik hanya memperjelas materi yang sudah ada di buku pegangan peserta didik saja tanpa ada media ilustrasi lainnya. Buku pembelajaran yang disediakan oleh pemerintah umumnya hanya memuat penjelasan dalam bentuk teks, tanpa dilengkapi gambar atau ilustrasi pada seluruh materi yang disajikan. Hal ini dapat menyulitkan peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar, dalam memahami konsep yang bersifat konkret maupun abstrak. Kurangnya visualisasi membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan tidak semua peserta didik mampu menangkap isi materi dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan tambahan media pembelajaran yang mampu memperjelas penyampaian materi, memvisualisasikan konsep, serta menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual diharapkan dapat mendukung proses belajar menjadi lebih efektif, memudahkan pemahaman, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pendidik belum familiar dengan perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi dan beranggapan bahwa akan sulit untuk mengaksesnya. Lebih lanjut kegiatan pembelajaran hanya terpaku pada sumber dari buku teks saja sehingga wawasan peserta didik hanya terbatas dari apa yang ada di buku. Selain itu, sebagian besar isi buku hanya berupa tulisan dan kurang memberikan gambaran jelas terkait materi bagi peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media *Social Sites* di sekolah sangat memungkinkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Fasilitas yang tersedia, seperti proyektor dan speaker, mendukung penayangan media oleh guru di depan kelas tanpa memerlukan peserta didik membawa perangkat pribadi seperti *handphone*. Selain itu, aktivitas evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan *Quizizz* dalam mode *paper*, di mana peserta didik menjawab soal di kertas korelasi (*koretas*) dan hasilnya dipindai oleh guru, sehingga tetap efisien dan ramah anak. Peserta didik memiliki kemampuan untuk mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun sebagian besar peserta didik tidak memiliki gawai pribadi, di lingkungan rumah tersedia gadget milik orang tua yang dapat dimanfaatkan dengan pendampingan. Peserta didik telah terbiasa menggunakan perangkat tersebut untuk kegiatan sederhana sehingga mampu mengoperasikan media pembelajaran yang dikembangkan. Media *Social Sites* juga bersifat fleksibel karena dapat diakses dari rumah dengan pendampingan orang tua, sehingga proses pembelajaran tidak terbatas hanya di dalam kelas dan dapat terus berlanjut secara mandiri di lingkungan keluarga.

Meninjau dari hasil identifikasi awal tersebut, diketahui bahwa adanya kebutuhan akan hadirnya media pembelajaran mudah diakses dan dapat memberikan gambaran lebih luas terkait materi yang disampaikan untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik agar kualitas pendidikan dapat meningkat sehingga hasil belajar juga bisa ikut mengalami peningkatan.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal⁶. Faktor internal mencakup motivasi dan minat belajar peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi kualitas pendidik, kurikulum yang digunakan, serta dukungan orang tua. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh banyak pendidik adalah bagaimana

⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009).

mengatasi kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik. Penelitian menunjukkan bahwa ketika peserta didik merasa materi pembelajaran relevan dan disampaikan dengan cara yang menyenangkan, mereka cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Media pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media yang interaktif dan menarik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi. Selama ini, media yang umum digunakan oleh pendidik dalam menunjang pembelajaran berbasis teknologi adalah media berbasis website seperti *WordPress* atau *WIX*, yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat tampilan konten pembelajaran lebih menarik dan terstruktur. Namun, pada penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan *Google Sites* sebagai media pembelajaran. *Google Sites* dipilih karena platform ini lebih mudah diakses dan diintegrasikan dengan layanan Google lainnya, seperti *Google Docs*, *Google Slides*, dan *Google Forms*. Selain itu, *Google Sites* memiliki antarmuka yang sederhana namun tetap mendukung penyajian materi yang interaktif dan responsif. Dengan memanfaatkan *Google Sites*, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta lebih tertarik untuk mengeksplorasi isi pembelajaran yang disajikan.

Pengembangan potensi diri peserta didik akan berjalan lebih efektif apabila seorang pendidik mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat. Pendidik harus memiliki kemampuan dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran secara konvensional maupun digital⁷. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif

⁷ Udin S Winataputra and Ojat Darajat, "Paradigma Pendidikan IPS," *Journal of Chemical Information and Modeling*, no. 9 (2023): 1689–1899.

merupakan media perantara yang mempresentasikan teks dan gambar yang bisa berisi ilustrasi, foto, animasi atau video⁸.

Pendidik membutuhkan media pembelajaran berbasis digital yang tepat untuk materi tersebut dengan spesifikasi bisa digunakan untuk menyampaikan materi dengan menarik dan juga bisa untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Pendidik juga menegaskan bahwa terdapat materi di pembelajaran namun penyampaiannya tidak maksimal karena materi tersebut sulit karena tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga anak-anak kurang bisa memahami dan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Sebagai upaya memperbaiki pembelajaran IPS pada materi tradisi keluarga dan masyarakat maka dalam hal ini peneliti berencana mengembangkan multimedia interaktif dengan menggunakan *Google Sites* yang bernama *Social Sites*. Alasan pemilihan multimedia interaktif ini dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar⁹.

Google Sites adalah website yang mampu menciptakan multimedia interaktif yang menarik dengan adanya tampilan animasi, gambar, film, presentasi, game dan quiz. *Google Sites* juga salah satu website yang memiliki banyak peminat karena mampu mengerjakan segala hal tentang multimedia¹⁰. Multimedia dengan menggunakan *Google Sites* dapat digunakan pada semua mata pelajaran termasuk muatan pelajaran IPS khususnya materi Bab 7 Cerita dari Kampung Halaman dengan Topik A: Tradisi Keluarga dan Masyarakat. Adanya media pembelajaran yang dapat menyajikan gambar sekaligus suara dapat membantu peserta didik

⁸ Dian Oktafiani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV" 8, no. 3 (2020): 527–40.

⁹ Rosiyana Rosiyana, "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE SITES* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA JARAK JAUH PESERTA DIDIK KELAS VII SMP ISLAM ASY-SYUHADA KOTA BOGOR," *Jurnal Ilmiah KORPUS* 5, no. 2 (August 31, 2021): 217–26, <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>.

¹⁰ Yanuar Firmansyah, Made Ngurah Partha, and Vitria Puri Rahayu, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB *GOOGLE SITES* PADA MATA PELAJARAN EKONOMI," *Jurnal Prospek : Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi* 5 (2023), <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/prospek>.

mengalihkan kejenuhannya dan akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan ceramah.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif tepat karena multimedia mampu menyajikan materi belajar yang lebih jelas dan dikemas secara menarik sehingga peserta didik dapat menerima dan memahami materi yang disajikan¹¹. Selain itu, media pembelajaran digital dapat diakses melalui telepon genggam atau laptop milik peserta didik sehingga peserta didik tidak merasa keberatan ketika pergi ke sekolah harus membawa banyak buku.

Beberapa penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sugianto, dkk menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dengan web *Google Sites* pada mata Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran¹². Penelitian juga dilakukan oleh Laura dan Ulhaq¹³ menyatakan bahwa platform pembelajaran menggunakan *Google Sites* ini merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar, mendorong kolaborasi, dan mempermudah pengelolaan serta penyajian materi dengan cara yang menarik dan mudah diakses. Almendo, dkk¹⁴ menyoroti bahwa lingkungan dengan pembelajaran digital dapat

¹¹ Suryaman and Nur Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 1 (March 2023): 72–81, <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4674>.

¹² Sugianto, Heriyanto, and Suntoro, "Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis *Google Sites* Di Kelas 5 Sekolah Dasar Untuk Pembelajaran Berbasis Masalah," *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (2024): 47–57, <https://doi.org/https://doi.org/10.55115/edukasi.v5i1.34>.

¹³ Laura Yulianing Purwita and Ulhaq Zuhdi, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Google Sites* Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar* 11, no. 2 (2023): 259–70.

¹⁴ Almendo Thio Lindra, C. Asri Budiningsih, and Christina Ismaniati, "Development of *Google Sites*-Based Learning Media to Enhance Student Motivation," *Inovasi Kurikulum* 22, no. 2 (2025): 933–50, <https://doi.org/10.17509/jik.v22i2.81886>.

menciptakan pengalaman yang lebih dinamis, inklusif, dan efektif bagi peserta didik.

Sejalan dengan penelitian Widyawaitu, dkk¹⁵ bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi karena materi disajikan dengan cara yang menarik, interaktif, dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, guru juga memberikan umpan balik positif mengenai kemudahan penggunaan dan efektivitas media ini.

Hal yang membedakan media pembelajaran yang peneliti kembangkan dengan penelitian terdahulu yang sudah ada yaitu adanya integrasi penggunaan permainan atau *games* sebagai *ice breaking* untuk mencairkan suasana agar tidak membosankan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, hal yang membedakan adalah penjabaran materi meliputi tradisi keluarga dan masyarakat .

Berdasarkan permasalahan dan penelitian relevan yang mendukung maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *Google Sites* dengan nama *Social Sites* untuk peserta didik kelas III SDN Ujung Menteng 01 Pagi, sehingga dalam hal ini peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Social Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

¹⁵ Diah Windi Widyawati and Sulastrri Rini Rindrayani, “Development of Google Sites-Based Learning Media to Increase Students’ Motivation to Learn Science at Elementary School 2 Kedungsoko,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 10, no. 2 (2025): 337–52, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i2.24526>.

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena materi yang sulit dipahami tanpa media pembelajaran.
2. Media pembelajaran di sekolah saat ini belum interaktif dan belum berbasis teknologi, sehingga kurang menarik dan sulit diakses oleh peserta didik. Kondisi ini membuat peserta didik kesulitan memahami materi secara optimal, sehingga diperlukan media yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses.
3. Pembelajaran masih dominan menggunakan media konvensional tanpa media digital atau bahkan tidak menggunakan media, sehingga kurang mendukung keterlibatan peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Social Sites* memodifikasi pada *Google Sites*.
2. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas III Sekolah Dasar.
3. Muatan pelajaran uji coba pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Bab 7 Cerita dari Kampung Halaman dengan Topik A: Tradisi Keluarga dan Masyarakat.
4. Produk penelitian ini dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dan diujikan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar.
5. Uji efektifitas dalam penelitian ini akan berfokus pada ranah kognitif sesuai dengan kategori Taksonomi Bloom

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media media pembelajaran *Social Sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas III Sekolah Dasar materi tradisi keluarga dan masyarakat?
2. Bagaimana kriteria kelayakan produk pengembangan media pembelajaran *Social Sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar materi keluarga dan masyarakat?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran *Social Sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III Sekolah Dasar materi keluarga dan masyarakat?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini memiliki kegunaan secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pendidik, hasil penelitian diharapkan dapat menambah inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih bervariasi dan menyenangkan.
2. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber acuan untuk pengembangan mutu pendidikan di sekolah.
3. Bagi peserta didik, hasil penelitian diharapkan dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diberikan pendidik.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar dalam pembelajaran IPS.