

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Komunikasi (IPTEK) telah memberikan dampak perubahan yang cukup besar terutama pada bidang pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 mengatur bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Hal ini diperkuat dengan pasal 3 yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bentuk serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka kecerdasan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan sangat berpengaruh dengan kemajuan suatu bangsa, dengan adanya pendidikan dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Karena pendidikan begitu penting maka dari itu, pendidikan memerlukan rancangan yang tertata dan terarah agar bisa mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan yaitu mengembangkan potensi peserta didik dan mencerdaskan daya pikirnya.

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila guru memiliki pengetahuan dan juga keterampilan. Dalam melaksanakan pembelajaran peran media sangatlah penting, karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu dan memperjelas informasi yang akan disampaikan saat proses pembelajaran berlangsung. Pemilihan media yang tepat dapat menarik minat belajar peserta didik, untuk mewujudkan itu diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan juga menarik. Seiring dengan perkembangan IPTEK, guru diharapkan bisa mengembangkan sebuah media pembelajaran *digital*. Media pembelajaran *digital* saat ini masih terbatas karena masih banyak guru yang menggunakan media visual seperti foto, poster dan peta.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 234 Gresik melalui angket kebutuhan peserta didik diperoleh data 85% peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan gambar 96,7% peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan video dan 83,3% peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan audio. Akan tetapi guru di sekolahnya sendiri masih belum maksimal dalam penggunaan media, sehingga media yang digunakan masih media visual dan seadanya. Selain itu di sekolah memiliki beberapa fasilitas yaitu memiliki komputer dan *Wi-fi*, selain itu peserta didik kelas IV dan guru dapat mengoperasikan komputer.

Pemilihan media yang tepat dapat menarik minat belajar peserta didik, agar hal itu terwujud diperlukan media pembelajaran yang menarik. Untuk itu guru perlu mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik yang dapat membuat peserta didik semangat mengikuti pembelajaran. Mengembangkan sebuah media pembelajaran digital tentunya merupakan pemanfaatan teknologi. Pemanfaatan teknologi yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik di tinjau dari

potensi yang ada yaitu media *Website*. Di SD 234 Gresik sendiri masih belum memiliki *Website* karena banyak dari guru-guru disana masih terdapat beberapa kendala lain seperti keterbatasan waktu guru, tugas guru yang sudah banyak dan juga faktor usia. Menurut ali dalam (Harminigtyas, 2014: 46-47) bahwa manfaat website sangat beragam tergantung dari tujuan yang akan dicapai, adapun manfaatnya yaitu sebagai media promosi, pemasaran, informasi, komunikasi, dan media pendidikan.

Media pembelajaran berbasis *Website* selain cocok digunakan saat proses pembelajaran *online* juga dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka (Nurchayani, 2021: 2). *Website* interaktif yang dibuat dapat mengatasi permasalahan yang ada di sekolah. Muatan pada tema Cita-Citaku subtema Aku dan Cita-Citaku kelas IV sangat cocok untuk dilakukan pengembangan media dengan mengembangkan *website* interaktif yang akan difokuskan pada penilaian kognitif peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV diperoleh bahwa pada tema Cita-Citaku subtema Aku dan Cita-Citaku memperoleh ketuntasan klasikal 53,33 %, hal ini tidak sesuai dengan pendapat Trianto bahwa peserta didik secara klasikal dapat dikatakan tuntas apabila presentase mencapai $\leq 85\%$.

Pembuatan media berbasis *website* ada banyak sekali *software* yang bisa digunakan untuk membuatnya salah satunya yaitu *google sites*. *Google sites* merupakan *tools* yang dapat membantu untuk membuat *website* dengan mudah dengan hasil akhir berbentuk link. *Google sites* memiliki banyak kelebihan diantaranya yaitu, dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara langsung maupun daring melalui *smartphone* maupun perangkat lain seperti komputer atau *tablet* yang tersambung dengan jaringan internet, memudahkan mengakses

informasi secara cepat karena dalam *google sites* bisa ditambahkan informasi *google* seperti *google form*, *google sheet*, *google document*. *Google sites* juga dapat secara mudah digunakan oleh pemula karena dapat diakses gratis dan tidak menggunakan bahasa pemrograman (Putri, 2021: 7).

Pemanfaatan pentingnya implementasi *website google sites* yang dijadikan sebagai media pembelajaran adalah memberikan tugas, menggunggah materi pembelajaran, memberikan pengumuman, mengecek kehadiran peserta didik dengan mudah (Ferismayanti, 2012: 1). Permasalahan pembelajaran saat ini jika dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website* dapat ditinjau dari segi interaktivitas pendidik dan peserta didik yang terbatas, keterbatasan waktu dalam mengajar semenjak pandemi. Media pembelajaran *website* bisa dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan media *website* sangat tepat dilakukan karena merupakan salah satu media multimedia dimana didalamnya terdapat teks, gambar, animasi, audio dan video dengan adanya hal tersebut guru dapat menyajikan materi dengan menarik dan lebih memudahkan penyampaian ke peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu yang digunakan untuk memperkuat peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dilla Safira dan Maman Suryaman dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Google Sites* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan media pembelajaran berbasis web dikatakan layak digunakan sebagai media penunjang di dalam kelas dan juga fleksibel karena dapat diakses melalui *smartphone*, laptop maupun tablet.

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang diatas, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Google Sites* untuk membuat *Website* serta melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran WINTER (*Website* Interaktif) pada Kelas IV Tema Cita-Citaku Subtema Aku dan Cita-Citaku di Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran WINTER (*Website* Interaktif) tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku ?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran WINTER (*Website* Interaktif) tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku ?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran WINTER (*Website* Interaktif) tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran WINTER (*Website* Interaktif) tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran WINTER (*Website* Interaktif) tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran WINTER (*Website* Interaktif) tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis *website*. Berikut penjelasan spesifikasi media yang ada dalam penelitian.

1. Media pembelajaran disimpan dalam bentuk *link*.
2. Penggunaan media ini memerlukan bantuan *smartphone*, tablet ataupun komputer.
3. Media pembelajaran *Website* dibuat menggunakan salah satu produk dari *Google* sebagai *tools* untuk membuat situs web yaitu *Google Sites*.
4. Terdapat beberapa komponen dalam media pembelajaran berbasis *Website* yaitu: Kompetensi Dasar, daftar hadir, materi, petunjuk, profil pengembang.

E. Batas Penelitian Pengembangan

Adapun batas penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu:

1. Isi materi yang termuat dalam media pembelajaran berbasis *website* terbatas pada kelas IV tema 6 subtema 1 saja.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* tidak dapat digunakan secara *offline*.
3. Pengembangan ini diuji cobakan pada SD Negeri 232 dan 234 Gresik.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pengembangan media pembelajaran *website* bagi para pembaca, menciptakan kemajuan dalam pembelajaran supaya bisa membuat suasana belajar lebih menarik. Serta, di

harapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya pada pengembangan media *website*.

2. Praktis

Memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran *website* dan manfaat untuk guru yaitu sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran pada kelas IV tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dilakukan agar pembaca tidak salah dalam mengartikan istilah yang ada pada judul penelitian. Berikut penjelasan definisi istilah yang ada pada penelitian pengembangan ini.

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memiliki tujuan mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada atau menghasilkan produk.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu salah satu komponen pembelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019:44).

3. *Website*

Website adalah sebuah media yang berisi kumpulan halaman dan saling terhubung *hyperlink* dan berfungsi menyampaikan informasi (Elgamar, 2020:3).

4. Media Interaktif

Media interaktif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan *software* dan *hardware* sebagai perantara untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran yang bisa mendapatkan respon balik dari peserta didik yang tela di *input* kedalam media tersebut (Sutarti, 201