

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu negara ditentukan dari kualitas sumber daya manusia di dalamnya. Pendidikan merupakan harapan untuk bisa memperbaiki kualitas dari sumber daya manusia di suatu negara. Pendidikan adalah upaya terencana untuk mewujudkan suasana belajar setiap siswa yang dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan untuk kehidupan di masyarakat (Wantu, et al., 2024). Untuk itu pendidikan tidak sekedar membentuk insan yang berbeda dengan pribadi lainnya, namun mencakup pada aspek kehidupan yang maslahat seperti berpakaian dan memiliki rumah untuk tinggal hidup.

Peningkatan mutu pendidikan khususnya di sekolah dasar, sangat bergantung pada proses pembelajaran. Dari pandangan tersebut menyiratkan bahwa pembelajaran yang baik mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran adalah kegiatan memberikan bimbingan kepada siswa dalam proses belajar (Meri & Mustika, 2022). Dalam pembelajaran di kelas guru memiliki peran untuk mendidik, mengajar, dan melatih siswa. Guru harus bisa membimbing siswa dengan cara memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar, dan membantu mengembangkan potensi siswa melalui kegiatan yang kreatif serta inovatif dalam proses pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran dilakukan sebagai suatu rangsangan kepada siswa supaya dapat terlibat aktif untuk berpartisipasi dalam aktivitas belajar di kelas (Lia,

Puspitasari, Anggraini, & Su, 2024). Partisipasi aktif dari siswa dapat direalisasikan dengan penerapan strategi pembelajaran yang inovatif, dan penggunaan media pembelajaran yang interaktif sesuai mata pelajaran yang sedang dipelajari. Oleh karena itu sebagai seorang guru diharuskan mempunyai kemampuan dalam merancang proses pembelajaran sekreatif dan semenarik mungkin agar siswa dapat berpartisipasi aktif di kelas. Terutama dalam Kurikulum Merdeka terdapat mata pelajaran baru yaitu IPAS, gabungan antara IPA dan IPS. Karena kedua pelajaran tersebut dijadikan satu maka guru harus lebih maksimal merancang proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka ini dianggap sebagai cerminan dari hubungan antara pengetahuan, metode ilmiah, dan nilai sikap yang terkandung dalam proses belajarnya. Terutama dalam muatan IPA yang banyak berisikan kegiatan percobaan ilmiah. Pratiwi (2021) berpendapat bahwa IPA adalah kumpulan konsep dan pemahaman mengenai berbagai fenomena yang terjadi di alami yang diuji dengan metode ilmiah untuk membuktikan kebenarannya. Maka wajar jika dalam mata pelajaran ini banyak kegiatan eksperimen dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran IPAS sangat menekankan pada proses percobaan yang dapat menghubungkan pengetahuan dasar siswa dengan materi yang hendak diajarkan oleh guru (Lia et al., 2024). Karena begitu kompleks dalam mata pelajaran IPAS, tidak sedikit kemudian masalah dan tantangan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV pada tanggal 14 Oktober 2024 di SDN Modung 1, ditemukan bahwa terdapat beberapa keresahan masalah terkait kegiatan pembelajaran di kelas. Guru selama

menerapkan Kurikulum Merdeka kekurangan sumber belajar untuk digunakan saat proses pembelajaran. Ketika mengajar guru hanya memakai buku paket, namun dikarenakan kurangnya buku paket yang ada di SDN Modung 1 akhirnya siswa secara keseluruhan tidak dapat memiliki buku paket. Dalam kegiatan pembelajaran guru jarang sekali menggunakan media untuk menyampaikan materi pelajaran. Meskipun begitu, faktanya sekolah sudah menyediakan fasilitas berupa chromebook dan jaringan internet berupa wifi di sekolah. Namun guru sendiri tidak dapat memanfaatkannya sebagai media atau alat bantu yang bisa diterapkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu siswa kadang kesulitan memahami materi tertentu tanpa bantuan media yang dapat membantu untuk menjelaskan dan mendemonstrasikan konsep materi pelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas IV pada tanggal 14 Oktober 2024 di SDN Modung 1, diketahui juga bahwa karakteristik siswa kelas IV SDN Modung 1 sangatlah beragam. Karakteristik siswa disini terkait dengan gaya belajar yang dimiliki mereka. Siswa cenderung suka belajar dengan melihat paparan gambar atau video yang disajikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Kemudian ada siswa yang belajar cukup bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui pendengaran saja. Selain itu ada siswa yang lebih suka belajar dengan banyak aktivitas gerak fisik seperti kegiatan praktik dan lain-lain. Namun karakteristik siswa Kelas IV SDN Modung 1 ini lebih dominan kepada siswa yang suka belajar melihat gambar-gambar atau video dalam menyajikan materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi kelas yang dilakukan pada tanggal 6 November 2024 di Kelas IV SDN Modung 1, diketahui saat mengajar guru menjelaskan materi

pelajaran melalui metode ceramah. Guru memakai buku paket saja dan tidak memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dengan menggunakan chromebook yang telah disediakan. Guru hanya terpaku pada buku paket saja ketika mengajar di kelas. Kekurangan pada buku paket adalah penyajian materi yang tidak luas, materi hanya disajikan secara visual saja. Oleh karena itu sulit untuk memahami konsep materi yang abstrak tanpa adanya demonstrasi terhadap proses terjadinya fenomena-fenomena alam dan sebagainya. Kemudian buku paket kebanyakan bersifat tidak interaktif yang membuat siswa bosan untuk membacanya. Kondisi inilah yang memicu permasalahan di kelas seperti siswa enggan berdiskusi dalam proses pembelajaran, siswa sering bergurau dan tidak memperhatikan guru di kelas, dan siswa tidak memiliki semangat atau motivasi belajar sehingga membuat siswa tidak aktif berpartisipasi di kelas. Permasalahan tersebut terjadi karena guru tidak dapat merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dengan sarana belajar berupa media pembelajaran.

Berdasarkan dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas IV pada tanggal 6 November 2024 di SDN Modung 1, diketahui bahwa hasil angket menunjukkan sebanyak 94% siswa ternyata merasa bosan jika selalu mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas seperti biasanya. Sebanyak 76% siswa merasa malas ketika hendak masuk kelas. Siswa berpendapat bahwa mata pelajaran IPAS itu sulit dipahami dibuktikan dengan sebanyak 53% siswa menjawab iya. Pada kelas IV sebanyak 59% siswa belajar hanya menggunakan buku paket saja dikarenakan kurangnya fasilitas yang ada di sekolah. Oleh sebab itu 18% siswa diantaranya merasa bosan, dan 29% siswa merasa kesulitan jika hanya menggunakan buku paket saja untuk belajar di kelas setiap harinya. Ketika ditanya tentang chromebook

sebanyak 100% siswa merasa senang jika kedepannya menggunakan chromebook sebagai media dalam pembelajaran di kelas. Kemudian sebanyak 76% siswa tertarik jika belajar sambil melihat gambar-gambar, dan sebanyak 88% siswa tertarik jika belajar disajikan dengan tontonan video. Berdasarkan hasil angket tersebut, dapat diketahui bahwa siswa Kelas IV SDN Modung 1 cenderung lebih senang belajar secara visual atau melalui penyajian gambar-gambar yang termasuk dalam gaya belajar visual.

Berdasarkan hasil angket gaya belajar siswa yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN Modung 1 Bangkalan pada tanggal 20 Juni 2025, diketahui bahwa hasil angket menunjukkan gaya belajar yang siswa miliki. Hal tersebut dibuktikan dengan sebanyak 13 siswa atau sebesar 76% siswa memiliki gaya belajar visual. Kemudian sebanyak 4 siswa atau sebesar 24% siswa memiliki gaya belajar kinestetik. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV SDN Modung 1 dominan memiliki gaya belajar visual.

Berdasarkan data dokumentasi hasil belajar penilaian harian IPAS siswa Kelas IV SDN Modung 1 pada tanggal 6 Januari 2025, diketahui bahwa siswa tidak mencapai ketuntasan klasikal dibuktikan dengan sebanyak 59% siswa belum mencapai KKTP. Hasil penilaian harian tentang materi fotosintesis menunjukkan bahwa dari total 17 siswa yang memperoleh nilai interval KKTP antara 41 – 65% sebanyak 10 siswa atau sebesar 59% siswa dengan kriteria belum mencapai ketuntasan belajar. Siswa yang memperoleh nilai interval KKTP antara 66 – 85% sebanyak 7 siswa atau sebesar 41% siswa dengan kriteria sudah mencapai ketuntasan belajar.

Kemudian berdasarkan hasil penilaian harian pada IPAS siswa kelas IV SDN Modung 1 pada tanggal 20 Juni 2025, diketahui bahwa penilaian harian materi perubahan energi menunjukkan bahwa dari total 17 siswa yang memperoleh nilai interval KKTP antara 41 – 65% sebanyak 9 siswa atau sebesar 53% siswa dengan kriteria belum mencapai ketuntasan belajar. Siswa yang memperoleh nilai interval KKTP antara 66 – 85% sebanyak 8 siswa atau sebesar 47% siswa dengan kriteria sudah mencapai ketuntasan belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari segi hasil belajar sebagian besar siswa Kelas IV belum mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas, observasi kegiatan pembelajaran kelas, angket siswa, dan data dokumentasi hasil belajar IPAS siswa Kelas IV SDN Modung 1, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah yang berkaitan satu sama lain dalam proses pembelajaran. Mulai dari keterbatasan sumber belajar seperti buku paket dan guru yang enggan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan chromebook. Berdampak pada siswa menjadi bosan dan malas mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas yang akhirnya berujung pada hasil belajar siswa rendah. Dengan demikian, peneliti berusaha mencari jawaban atas masalah tersebut dengan menciptakan media yang dapat digunakan secara interaktif. Peneliti disini mengusahakan untuk membuat media digital yang mampu menjawab keterbatasan dari buku paket di sekolah ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti berupaya memanfaatkan chromebook yang disediakan oleh sekolah untuk membuat media yang interaktif, sehingga siswa menjadi bersemangat ketika belajar dan dapat memahami materi dengan maksimal dalam proses pembelajaran yang berujung pada hasil belajar yang tinggi.

Salah satu contoh daripada media pembelajaran digital adalah *website*. Guru belum pernah menggunakan media digital *website* ketika melaksanakan proses pembelajaran. Mengingat bahwa pembelajaran IPAS banyak memerlukan sarana bantu dalam menyalurkan dan memahami isi materi di dalamnya. Media *website* memberikan dukungan besar kepada guru ketika menyalurkan materi untuk siswa. Siswa menjadi mudah mengerti dan mencerna informasi karena adanya *website* yang berbentuk audio visual yang mempermudah penyampaian materi. Menurut Nengsih dkk., (2021) media berbasis *website* dapat menimbulkan adanya interaksi dalam pembelajaran antara siswa dengan konten pembelajaran. Siswa akan memperoleh pengalaman baru bermakna dengan menggunakan media *website* yang menyenangkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Siswa juga pasti lebih bersemangat belajar jika memakai media digital dalam proses pembelajaran melalui chromebook.

Pendapat di atas lantas diperkuat dengan beberapa hasil penelitian dengan permasalahan yang sama seperti yang dihadapi di atas. Salah satunya penelitian terdahulu yang telah dilakukan Arum Donna Safira, Iva Sarifah, Tunjungsari Sekarningtyas (2021). Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji coba media oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran memperoleh nilai rata-rata mencapai 95% yang tergolong sangat layak. Hasil uji coba pengembangan media memiliki perolehan skor dengan ahli media sebesar 94,11%, perolehan skor dengan ahli materi sebesar 95,3%, dan perolehan skor dengan ahli desain pembelajaran sebesar 95,8%. Kemudian setelah melakukan uji coba *one to one*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 98,8%, sedangkan pada uji coba *small group*, didapatkan nilai rata-rata 99,4%. Berdasarkan hasil penelitian ini,

dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *web articulate storyline* pada pembelajaran IPA sangat layak untuk digunakan oleh siswa kelas V di sekolah dasar.

Penelitian terdahulu lain yang telah dilakukan oleh Kadek Candra Dwi Puspa dan Ni Wayan Suniasih (2022). Penelitian ini mengembangkan suatu media berupa *game* edukasi dibungkus dengan *website*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validitas dari uji ahli isi pembelajaran sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil validitas dari uji ahli desain instruksional sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil validitas dari uji media pembelajaran sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil validitas dari uji coba perorangan sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik. Terakhir hasil validitas dari uji coba kelompok kecil sebesar 96,94% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis *website* pada muatan IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar layak untuk digunakan.

Penelitian terdahulu selanjutnya yang dilakukan oleh Fadilah Salsabila dan Aslam (2022). Penelitian ini mengembangkan sebuah media berupa *web google sites* yang ditujukan pada pembelajaran IPA SD. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji validasi dari ahli media memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 81% dan diinterpretasikan sebagai kategori sangat layak. Kemudian hasil uji validasi ahli materi memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 79% dan diinterpretasikan dengan kategori sangat layak. Adapun respon siswa terhadap media diperoleh nilai persentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak, dan respon guru terhadap media diperoleh nilai persentase sebesar

96% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web google sites* pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan dari hasil beberapa penelitian terdahulu di atas yang sudah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media berbasis *website* sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran lebih mudah. Siswa menjadi termotivasi karena adanya suatu sarana yang menarik untuk dipergunakan dalam belajar di kelas. Selaras dengan pendapat Hamid (2020) yang mengatakan bahwa media dalam kegiatan pembelajaran dapat merangsang, dan menarik perhatian siswa untuk dapat terlibat aktif mengikuti pembelajaran. Kemudian akses yang gampang dalam menggunakan *website* hanya memerlukan perangkat seperti laptop atau HP dan dihubungkan dengan jaringan internet. Meskipun demikian terdapat beberapa kekurangan yang perlu dilengkapi agar menjadi lebih baik dari *website* yang telah dikembangkan pada penelitian-penelitian terdahulu di atas yaitu penyajian materi yang bersifat satu arah.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan, *website* kebanyakan menyajikan materi secara visual saja seperti teks dan gambar-gambar. Maka akan menjadi lebih interaktif jika dalam *website* dapat ditambahkan penyajian materi berupa video pembelajaran yang membantu siswa lebih mudah memahami konsep dari suatu materi yang bersifat abstrak. Kemudian kekurangan yang perlu dilengkapi selanjutnya yaitu pada bagian menu latihan soal/kuis tidak dilengkapi kunci jawaban serta pembahasan terkait jawaban yang benar setelah mengerjakan latihan soal, sehingga siswa bisa melakukan evaluasi dengan mengoreksi hasil pengerjaan kuisnya.

Media pembelajaran berbasis *website* dapat membantu guru untuk bisa menggabungkan antara pembelajaran secara daring dan luring (Salsabila & Aslam, 2022). Media *website* memberikan pengalaman baru berharga bagi siswa sehingga proses pembelajaran bisa lebih bervariasi, interaktif, dan inovatif supaya meningkatkan prestasi siswa. Dengan demikian, diharapkan kehadiran *website* ini bisa memperbaiki pencapaian belajar para siswa. Kemudian dihubungkan berdasarkan hasil wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi yang dilakukan di Kelas IV SDN Modung 1, diketahui bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tersedia dalam proses belajar mengajar, meskipun sekolah telah menyediakan *chromebook*, dan hanya mengandalkan buku paket. Oleh sebab itu siswa sering merasa jenuh dan bosan karena pembelajaran yang monoton dengan ceramah tanpa adanya media yang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas yang ditemukan di lapangan dan didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan, dapat diketahui bahwa kesenjangan atau celah dalam penelitian kali ini yaitu belum adanya *website* interaktif yang tidak hanya berfokus pada satu aspek saja dalam menyajikan materi, namun dapat juga menyajikan konsep dari suatu materi melalui penayangan sebuah video. Kemudian pada menu latihan soal/kuis belum dilengkapi dengan kunci jawaban berserta pembahasannya, hal tersebut bertujuan supaya siswa dapat melakukan evaluasi terhadap hasil pengerjaan kuisnya. Jadi ada suatu kebaruan dalam *website* yang hendak dikembangkan oleh peneliti berupa video pembelajaran. Terutama pada materi perubahan energi dalam peristiwa fotosintesis yang tidak cukup apabila hanya disajikan secara teks atau visual saja, dan cukup

sulit jika dilakukan praktik karena proses fotosintesis terjadi secara alami, jadi cocok apabila disajikan lewat penayangan sebuah video dalam *website*.

Kemudian kesenjangan dalam permasalahan penelitian ini adalah tidak adanya media digital interaktif yang digunakan oleh guru padahal sekolah sudah menyediakan chromebook yang bisa dipakai bebas oleh siswa, dan didukung oleh jaringan internet berupa *wifi* sekolah. Fenomena tersebut mencuri perhatian terhadap peneliti, sehingga peneliti tertarik untuk menjadikan permasalahan ini sebagai objek penelitian. Oleh karena itu, peneliti pada penelitian kali ini berfokus untuk mengembangkan media *website* yang memiliki fitur lebih luas dan menarik berdasarkan kebutuhan belajar siswa serta materi pelajaran yang ditentukan. Berdasarkan uraian dari kesenjangan yang ditemukan peneliti, untuk itu peneliti memutuskan melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif *Website Google Sites* Pada Materi Perubahan Bentuk Energi Dalam Fotosintesis Kelas IV SDN Modung 1 Bangkalan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif *website google sites* pada materi perubahan energi dalam peristiwa fotosintesis kelas IV SDN Modung 1 ditinjau dari hasil validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif *website google sites* pada materi perubahan energi dalam peristiwa fotosintesis kelas IV SDN Modung 1 ditinjau dari hasil belajar siswa, hasil observasi aktivitas guru dan siswa?

3. Bagaimana kemenarikan multimedia interaktif *website google sites* pada materi perubahan energi dalam peristiwa fotosintesis kelas IV SDN Modung 1 ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan multimedia interaktif *website google sites* pada materi perubahan energi dalam peristiwa fotosintesis kelas IV SDN Modung 1 ditinjau dari hasil validasi ahli.
2. Mengetahui keefektifan multimedia interaktif *website google sites* pada materi perubahan energi dalam peristiwa fotosintesis kelas IV SDN Modung 1 ditinjau dari hasil belajar siswa, hasil observasi aktivitas guru dan siswa.
3. Mengetahui kemenarikan multimedia interaktif *website google sites* pada materi perubahan energi dalam peristiwa fotosintesis kelas IV SDN Modung 1 ditinjau dari hasil angket respon guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Deskripsi produk yang ingin dibuat oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari pengembangan ini adalah multimedia interaktif *website google sites* mengajarkan tentang perubahan energi dalam peristiwa fotosintesis untuk pelajaran IPAS di Kelas IV SDN Modung 1.
2. *Website* didesain dengan *platform Google sites*.

3. *Website* dikembangkan dengan berisikan materi yang terdapat pada Fase B Kelas IV mata pelajaran IPAS yaitu perubahan energi dalam peristiwa fotosintesis.
4. *Website* yang dibuat memuat beberapa komponen atau fitur sebagai berikut:
 - a. Profil guru, halaman yang memuat tentang identitas dari pembuat *website* atau disebut sebagai seseorang yang merancang *website*.
 - b. Materi pelajaran, menu yang berisikan kumpulan penjelasan dari materi tertentu yang hendak dipelajari.
 - c. Video pembelajaran, menu yang memuat sebuah video tentang proses atau konsep dari materi yang dipelajari
 - d. Kuis, merupakan evaluasi yang berisikan sebuah pertanyaan-pertanyaan untuk mengasah pemahaman dari materi yang dipelajari.
 - e. *Website* dapat diakses oleh siswa atau pengguna dengan bantuan internet melalui handphone, laptop, dan sejenisnya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Pembatasan dalam penelitian dan pengembangan yang telah ditetapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif *website google sites* yang berisikan materi IPAS perubahan energi dalam peristiwa fotosintesis.
2. Materi yang disampaikan hanya berlaku untuk pelajaran yang ada dalam mata pelajaran IPAS Kelas IV SD Kurikulum Merdeka.
3. Hasil belajar yang dinilai hanya berdasarkan pencapaian kognitif siswa.

4. Media hanya diujicobakan kepada siswa yang masuk kelas IV SDN Modung 1 Bangkalan.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti diharapkan dapat menjadi jalan keluar atau solusi bagi siswa kelas IV yang membutuhkan sesuatu baru untuk membantu proses belajar di kelas. Peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran digital berupa *website* yang nantinya memberikan pengalaman baru berharga kepada siswa, serta siswa lebih mudah dan maksimal dalam memahami materi pelajaran. Oleh sebab itu siswa mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dengan bantuan multimedia *website*. Melalui *website* ini diharapkan mampu menjembatani dan memberikan manfaat, baik pada manfaat teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini yang membahas pengembangan multimedia *website* pada materi fotosintesis bermanfaat bagi bidang pendidikan. Sebagai upaya untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *website* dengan pokok materi fotosintesis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Multimedia *website* diinginkan dapat menjadikan perantara siswa untuk mempermudah menangkap informasi pelajaran. Kemudian membuat siswa termotivasi karena memperoleh pengalaman baru menggunakan *website* sebagai media dalam proses belajar. Isi dari *website* yang memberikan banyak fitur membuat siswa tertarik menggunakan *website* ini.

b. Bagi Guru

Multimedia *website* berguna untuk memudahkan guru dalam menyampaikan informasi atau materi kepada siswa. Bisa juga untuk menambah kemampuan dan keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital di sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Pengembangan multimedia *website* bisa digunakan oleh pihak sekolah sebagai referensi dan bahan kajian bersama. Tujuannya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV SDN Modung 1 sehingga proses pembelajaran lebih bermakna dan menarik dengan bantuan media digital.

d. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media yang dilakukan peneliti ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi para peneliti yang ada di luar sana, dan dapat memotivasi para peneliti untuk meningkatkan kualitas ilmu yang dimiliki.

G. Definisi Istilah

Untuk menyamakan persepsi antara peneliti dan pembaca terkait istilah-istilah dalam judul penelitian ini dipandang perlu diberikan batasan secara definitif. Istilah-istilah dalam judul penelitian dijelaskan di bawah ini:

1. Pengembangan adalah cara penelitian yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan produk baru yang akan diuji seberapa efektif produk yang telah dikembangkan.
2. Media pembelajaran adalah alat perantara untuk membantu dalam penyajian materi yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

3. Multimedia interaktif adalah sebuah alat yang menyatukan berbagai macam media untuk memberikan pengalaman bagi pengguna yang menarik, interaktif, dan informatif.
4. *Website* adalah sekumpulan halaman yang saling terhubung dan dapat diakses dengan jaringan internet. Situs *website* dapat berisi sejumlah informasi seperti berupa teks, gambar, dan video.
5. Fotosintesis adalah proses memproduksi makanan bagi tumbuhan dengan memanfaatkan cahaya matahari.