

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa. Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi pada siswa setelah mengikuti proses belajar. Perubahan tersebut dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Menurut (Artama & dkk, 2023) hasil belajar mencerminkan perubahan yang optimal dalam diri siswa, yang berguna untuk meningkatkan pengetahuan, memperluas pemahaman konsep, mengasah keterampilan, serta menambah wawasan dan sudut pandang terhadap berbagai hal.

Keberhasilan siswa dalam memperoleh hasil belajar menjadi bukti nyata dari upaya yang telah mereka lakukan selama belajar. Hasil belajar ini juga berfungsi sebagai dorongan bagi siswa untuk terus meningkatkan capaian belajarnya. Penilaian hasil belajar siswa dilakukan melalui beberapa bentuk evaluasi, seperti ulangan harian, ujian tengah semester (UTS), ujian akhir semester (UAS), serta ujian akhir. Nilai dari berbagai evaluasi ini kemudian dijadikan dasar dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

Mata pelajaran IPAS termasuk dalam struktur Kurikulum Merdeka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan pembelajaran yang

membahas tentang makhluk hidup, benda mati, serta interaksi di alam semesta, juga mencakup kehidupan manusia baik sebagai individu maupun makhluk sosial yang hidup berdampingan dengan lingkungannya (Suhelayanti, 2023). Sebagai bagian dari mata pelajaran IPS di jenjang sekolah dasar, IPAS berperan penting dalam memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa mengenai keterkaitan antara aspek alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Materi dalam IPAS dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan integratif siswa dalam memahami beragam fenomena. Namun demikian, pelaksanaannya di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep, terutama dalam materi Sejarah Kerajaan Majapahit. Mereka sulit menghubungkan fakta sejarah dengan kehidupan saat ini, ditambah lagi dengan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan berpusat pada guru. Dominasi metode ceramah membuat siswa pasif, sehingga mereka sulit mengingat informasi dan memahami nilai sejarah. Selain itu, rendahnya minat belajar juga menjadi kendala karena kurang adanya media yang mendukung dalam pembelajarannya. Terbatasnya akses media pembelajaran seperti video dokumenter dan gambar peninggalan kerajaan membuat pembelajaran sejarah kurang efektif. Guru sering mengandalkan buku teks saja saat menjelaskan materi yang membuat kurang menarik minat belajar siswa, sehingga siswa kesulitan memahami sejarah kerajaan di Indonesia. Tanpa media visual, pemahaman mereka terbatas pada hafalan, tanpa memahami konteks budaya, yang menyebabkan materi sulit dipahami dan mudah dilupakan.

Berdasarkan hasil wawancara pada 22 Januari 2025 di UPT SDN 223 Gresik menunjukkan bahwa nilai siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS materi Kerajaan Majapahit masih rendah. Guru menyampaikan bahwa banyak siswa belum mencapai KKTP (75) sebanyak 60% karena beberapa faktor, seperti kurangnya pemahaman materi sejarah kerajaan Majapahit, kurangnya minat belajar siswa pada materi sejarah kerajaan Majapahit dan kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung materi sejarah kerajaan Majapahit.

Dan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Januari 2025 terhadap siswa kelas IV saat pembelajaran, diperoleh informasi bahwa guru menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan saat proses pembelajaran. Dan saat proses pembelajaran berlangsung guru tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung pada materi sejarah kerajaan Majapahit. Selain itu guru hanya berpatokan pada buku teks saja saat menjelaskan materi. Dilanjut dengan hasil dari angket kebutuhan siswa diperoleh data 76 % siswa menjawab merasa bosan saat belajar sejarah kerajaan guru hanya dengan bercerita saja, 64% siswa menjawab masih kurang memahami materi sejarah hanya dengan menggunakan buku pelajaran dan 80% siswa menjawab mereka membutuhkan media pembelajaran yang mendukung selain buku pelajaran dari sekolah.

Berdasarkan hasil pra penelitian, rendahnya minat belajar siswa menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari salah satu indikator minat belajar, yaitu rasa ketertarikan. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran sejarah Kerajaan Majapahit akan lebih mudah dipahami dan terasa menyenangkan jika disampaikan melalui media pembelajaran interaktif. Hal ini menunjukkan

bahwa minat belajar siswa masih rendah karena kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung dan menarik. Oleh sebab itu, pemanfaatan teknologi dalam bentuk media yang inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran serta menciptakan suasana belajar sejarah yang lebih hidup dan tidak membosankan. Menurut (Agustira & Rahmi, 2022) menyatakan bahwa kehadiran media dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu menciptakan proses belajar yang menarik, menumbuhkan motivasi siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh..

Kebutuhan akan media pembelajaran interaktif tersebut selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pentingnya penguasaan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C) dalam menghadapi perkembangan zaman. Seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran abad ke-21 juga menekankan literasi digital, yaitu kemampuan dalam menggunakan teknologi dan memahami informasi digital secara bijak. Penguasaan teknologi ini memungkinkan siswa menggunakan berbagai alat pembelajaran seperti platform daring, simulasi virtual, dan media interaktif. Media digital seperti video pembelajaran dan aplikasi gamifikasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dengan menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Untuk mendukung keberhasilan proses belajar siswa, diperlukan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana bantu yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Fungsinya

adalah menjembatani antara guru sebagai penyampai materi dan siswa sebagai penerima informasi, dengan tujuan untuk membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan partisipasi aktif siswa sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Hasan & dkk, 2021). Secara umum, media pembelajaran berguna untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Mengingat banyaknya jenis media yang tersedia, guru dituntut untuk memilih media yang paling tepat dan sesuai dengan tujuan serta kebutuhan pembelajaran. Dalam praktiknya, istilah media pembelajaran sering pula dikenal dengan nama lain, seperti bahan ajar (instructional material), media audio-visual, alat bantu visual (visual education), atau media penjelas (Kustandi, 2020).

Multimedia adalah gabungan dari berbagai elemen, seperti teks, gambar (baik vektor maupun bitmap), grafik, suara, animasi, video, serta komponen interaktif yang dikemas dalam bentuk digital. Perpaduan elemen-elemen tersebut menjadikan penyampaian informasi lebih menarik dan efektif (Indrawan & dkk, 2020). Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul pula multimedia interaktif, yaitu jenis media yang menggabungkan dua atau lebih elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan utuh, yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna (baik siswa maupun guru) dengan perangkat digital seperti komputer, aplikasi, atau platform tertentu (Fikri & Madona, 2018).

Salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif adalah **Google Sites**. Platform ini berbasis web dan memungkinkan integrasi berbagai informasi seperti teks, gambar, presentasi, video, serta tautan dalam satu halaman situs. Fitur-fitur yang disediakan dapat disesuaikan dengan

kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Arumingtyas, 2021). Kelebihan *Google Sites* adalah dapat diakses kapan saja dan di mana saja secara praktis, sehingga siswa tetap dapat memperoleh materi walaupun tidak hadir di kelas. Tampilan dan menu sederhana menjadikan *Google Sites* sebagai pilihan yang banyak digunakan oleh pendidik dalam menyusun media pembelajaran interaktif (Meldiani & Nurhamidah, 2023).

Google Sites memungkinkan guru atau siswa membuat situs pembelajaran secara individu maupun berkelompok. Bagi pemula, platform ini tergolong mudah digunakan karena memiliki tampilan yang sederhana dan fitur yang ramah pengguna. Karena berbasis web, siswa cukup mengakses tautan yang diberikan guru melalui browser tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan. Penyampaian dan pengumpulan materi dapat dilakukan dengan mudah melalui platform ini, sehingga siswa tidak tertinggal dalam mengikuti pembelajaran (Salsabila & Aslam, 2022). Dengan menggunakan media *Google Sites*, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal, terutama dalam mempelajari topik sejarah Kerajaan Majapahit.

Adanya hubungan antara materi sejarah kerajaan Majapahit dengan multimedia interaktif ini terletak pada tujuan utamanya, yaitu sebagai sarana untuk menyampaikan informasi tentang perjuangan para raja dalam membangun kekuasaan serta peninggalan-peninggalan sejarah yang mereka wariskan. Biasanya, pemahaman mendalam terhadap sejarah kerajaan dapat diperoleh melalui kunjungan langsung ke museum atau situs bersejarah yang berada di lokasi bekas kerajaan. Namun, keterbatasan akses akibat jarak dan waktu kerap menjadi

hambatan bagi guru dan siswa untuk mengunjungi langsung sumber-sumber sejarah tersebut. Oleh sebab itu, penggunaan multimedia interaktif menjadi alternatif yang sangat relevan untuk mengatasi kendala tersebut. Multimedia interaktif ini mencakup berbagai fitur pembelajaran, seperti materi sejarah kerajaan, video pembelajaran, tur virtual arkeologi berbasis teknologi 360°, dan kuis edukatif sejarah. Pada video pembelajaran memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih visual dan mendalam, sedangkan kuis edukatif sejarah dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu dengan adanya tur virtual arkeologi siswa dapat melihat dengan gambaran lokasi situs arkeologi dengan teknologi Camera 360°. Dengan adanya platform *Google Sites* ini, pembelajaran sejarah kerajaan Majapahit menjadi lebih mudah dan fleksibel serta pengguna dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh jarak dan waktu.

Capaian pembelajaran yang saya ambil berkaitan dengan sejarah keluarga dan masyarakat di lingkungan tempat tinggal. Materi yang dikembangkan adalah sejarah kerajaan Nusantara, khususnya Kerajaan Majapahit. Meskipun dalam Capaian Pembelajaran IPAS kelas 4 tidak tertulis secara langsung tentang Kerajaan Majapahit, namun sejarah kerajaan ini penting untuk dikenalkan kepada siswa. Kerajaan Majapahit merupakan bagian dari sejarah Indonesia yang menggambarkan kehidupan masyarakat masa lalu serta kejayaan bangsa pada masanya. Dengan mempelajari Kerajaan Majapahit, siswa dapat mengenal tokoh-tokoh hebat, peninggalan bersejarah, serta belajar menghargai warisan budaya bangsa. Materi ini juga membantu siswa memahami asal-usul bangsa Indonesia dan

menumbuhkan rasa cinta tanah air. Selain itu, pengenalan sejarah Kerajaan Majapahit memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami kehidupan masa kini, tetapi juga menelusuri akar sejarah yang membentuk identitas bangsa Indonesia saat ini.

Meskipun materi Kerajaan Majapahit telah tersedia dalam buku siswa, penyajiannya masih bersifat teks dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Hal ini menyebabkan sebagian siswa kurang antusias dalam belajar sejarah, karena tidak ada visualisasi yang membantu mereka membayangkan kehidupan masa lalu. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi penting untuk mendukung proses belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Media interaktif memungkinkan siswa belajar melalui gambar, animasi, dan aktivitas yang menarik, sehingga pembelajaran sejarah tidak lagi dianggap membosankan, tetapi menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan.

Keunggulan media ini juga diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nuraeni, Dewi, & Indraswati, 2023), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, penilaian dari ahli media menunjukkan kategori sangat layak dengan rata-rata 80%, sedangkan ahli materi memberikan penilaian sangat layak dengan rata-rata 90%. Uji coba pada kelompok kecil tahap pertama menunjukkan hasil sangat baik dengan rata-rata 95%, sedangkan tahap kedua memperoleh nilai sangat layak dengan rata-rata 97%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites*

sangat sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V sekolah dasar.

Disusul juga dengan penelitian (Muhammad Zubet Bahtiar, 2023), yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *Google Sites* dinilai sangat valid dan menarik sebagai media pembelajaran tematik, khususnya pada tema 1 muatan IPS untuk kelas IV di MI Perwanida Blitar. Produk yang dikembangkan dalam penelitian tersebut memuat materi mengenai keragaman sosial budaya di wilayah Jawa Timur. Hasil validasi menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kategori sangat valid, dengan persentase penilaian dari ahli media sebesar 86% dan dari ahli materi sebesar 88%. Selain itu, berdasarkan hasil angket tanggapan siswa, media tersebut juga tergolong sangat menarik, dengan nilai sebesar 87,98%.

Perbedaan utama antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus materi dan kelengkapan fitur media yang dikembangkan. Penelitian sebelumnya yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* umumnya masih terbatas pada materi tematik atau IPS secara umum, dan belum secara khusus mengembangkan media untuk materi sejarah Kerajaan Majapahit di kelas IV. Selain itu, media yang dikembangkan tidak hanya menyajikan teks, tetapi dilengkapi fitur interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa secara visual dan menyenangkan. Fitur tersebut mencakup video pembelajaran yang menjelaskan materi secara visual, tur virtual arkeologi berbasis teknologi 360° yang menampilkan situs peninggalan sejarah, serta kuis edukatif yang disesuaikan dengan isi materi. Kombinasi fitur ini tidak ditemukan secara lengkap dalam penelitian sebelumnya. Seluruh konten dikemas dalam satu link *Google Sites* yang

dapat diakses melalui komputer atau handphone, sehingga mendukung pembelajaran yang fleksibel, mudah digunakan, dan lebih menarik bagi siswa.

Pemilihan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* didasarkan pada kemampuannya menyatukan berbagai media seperti teks, suara, gambar, video, animasi, dan grafik dalam satu platform yang interaktif. Media ini tidak memerlukan banyak aplikasi terpisah karena semua konten tersaji dalam satu tampilan yang terstruktur. Pengguna dapat berinteraksi langsung dengan materi, menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman, dan mengaksesnya secara berulang untuk memperkuat penguasaan konsep. Fitur visual dan simulatif yang tersedia membantu siswa memahami materi yang abstrak secara lebih konkret. Proses belajar menjadi lebih menarik, fleksibel, dan dapat dilakukan kapan saja serta di mana saja. Selain itu, media ini mendorong siswa belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi, dan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan. Karakteristik utama dari multimedia ini meliputi integrasi berbagai media, interaktivitas, kemandirian, kejelasan tampilan, kemudahan penggunaan, serta fleksibilitas dalam penyebaran (Fikri & Madona, 2018).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada pentingnya ketersediaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi sejarah, khususnya sejarah Kerajaan Majapahit. Materi sejarah sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena disampaikan secara monoton tanpa dukungan media visual yang memadai. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara interaktif, visual, dan mudah

diakses. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *Google Sites* menjadi salah satu solusi karena mampu menggabungkan teks, gambar, video, tur virtual, dan kuis dalam satu platform yang menarik. Media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa, mendorong keaktifan belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Pemilihan kelas IV sebagai subjek penelitian dilakukan karena pada jenjang ini siswa mulai diperkenalkan dengan materi sejarah Kerajaan Majapahit secara lebih terstruktur, termasuk Kerajaan Majapahit. Selain itu, siswa kelas IV telah memiliki kemampuan dasar dalam membaca, memahami informasi, serta mengoperasikan perangkat digital sederhana seperti komputer atau ponsel. Berdasarkan hasil pra-penelitian di UPT SDN 223 Gresik, siswa kelas IV juga menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif ini sangat relevan untuk mendukung pembelajaran sejarah yang efektif di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian permasalahan yang sudah ada di UPT SDN 223 Gresik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Sejarah Kerajaan Majapahit dan beberapa kajian penelitian terdahulu diatas, maka penelitian melakukan pengembangan media berbasis *Google Sites* dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Sejarah Kerajaan Majapahit Siswa Kelas IV UPT SDN 223 Gresik”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, dapat beberapa rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Sejarah Kerajaan Majapahit Siswa Kelas IV ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Sejarah Kerajaan Majapahit Siswa Kelas IV berdasarkan hasil lembar observasi guru, lembar observasi peserta didik?
3. Bagaimana keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Sejarah Kerajaan Majapahit Siswa Kelas IV di tinjau dari hasil angket respon guru dan siswa serta hasil belajar peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Sejarah Kerajaan Majapahit Siswa Kelas IV di tinjau dari validasi ahli.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Sejarah Kerajaan Majapahit Siswa Kelas IV berdasarkan lembar observasi guru, lembar observasi siswa.
3. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Materi Sejarah Kerajaan Majapahit Siswa Kelas IV di tinjau dari hasil belajar siswa dan hasil angket respon guru dan siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah :

1. Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif JEMA (Jelajah Majapahit) berbasis *Google Sites* yang berisikan materi sejarah kerajaan Majapahit pada mata pelajaran IPS Kelas IV Bab 5.
2. Multimedia Interaktif JEMA (Jelajah Majapahit) berbentuk media yang memuat website *Google Sites*.
3. Produk pengembangan multimedia interaktif dinamai “JEMA” singkatan dari Jelajah Majapahit yang didalamnya terdapat tombol menu antara lain menu tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, games quiz, dan profil pengembang.
4. Multimedia interaktif JEMA (Jelajah Majapahit) yang dikembangkan ini dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan dengan internet.
5. Multimedia interaktif JEMA (Jelajah Majapahit) ini dapat diakses melalui *smartphone* / komputer.
6. Tampilan media ini dirancang menarik dan interaktif dapat diperasikan melalui *smartphone* atau komputer, serta di dalamnya berbentuk teks, video, gambar dan permainan yang menantang.
7. Media ini menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh pengguna.
8. Media pembelajaran ini dapat digunakan secara luas tanpa terbatas tempat dan waktu, memungkinkan pengguna untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Setiap penelitian perlu memiliki batasan tertentu guna menghindari perluasan topik yang tidak relevan serta mencegah terjadinya perbedaan penafsiran, sehingga fokus pembahasan menjadi lebih jelas dan terarah. Adapun batasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV UPT SDN 223 Gresik. .
2. Multimedia Interaktif JEMA (Jelajah Majapahit) hanya ditujukan untuk peserta didik yang memiliki kemampuan dalam mengoperasikan smartphone berbasis Android atau komputer.
3. Media pengembangan ini terbatas pada mata pelajaran IPAS Bab 5 dengan materi sejarah kerajaan Majapahit yang ada di Jawa Timur yaitu sejarah kerajaan Majapahit.
4. Materi dalam media pengembangan terbatas pada sejarah kerajaan Majapahit, meliputi sejarah singkat kerajaan, nama raja yang terkenal, peninggalan kerajaan dan upaya pelestarian peninggalan kerajaan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan Multimedia Interaktif JEMA (Jelajah Majapahit) memiliki peran penting sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mengurangi kejenuhan, serta membantu siswa lebih fokus dalam proses pembelajaran. Selain itu, media ini dirancang untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kerajaan Majapahit, khususnya mengenai kerajaan Majapahit, bagi peserta didik kelas IV di UPT SDN 223 Gresik.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi untuk mengatasi berbagai masalah atau pertanyaan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan media pembelajaran. Dengan menggunakan media yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menjadi solusi pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang pengembangan Multimedia Interaktif JEMA (Jelajah Majapahit) berbasis *Google Sites* dengan materi sejarah kerajaan Majapahit untuk peserta didik kelas IV UPT SDN 223 Gresik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Multimedia Interaktif JEMA (Jelajah Majapahit) yang dikembangkan melalui *Google Sites* ditujukan untuk menumbuhkan minat belajar, meningkatkan konsentrasi, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Media ini dirancang agar siswa lebih mudah memahami materi sejarah kerajaan melalui penyajian yang menarik dan menyenangkan.

b. Bagi guru

Pemanfaatan Multimedia Interaktif JEMA berbasis *Google Sites* diharapkan dapat menjadi dukungan bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, media ini juga dapat menjadi sarana untuk mendorong kreativitas dan inovasi guru dalam

menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

c. Bagi peneliti

Pengembangan Multimedia Interaktif JEMA berbasis *Google Sites* melalui platform website memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi peneliti, sekaligus menjadi pengalaman belajar yang berharga. Proses ini juga membantu peneliti dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi.

1.7 Definisi Istilah

Untuk mencegah perbedaan persepsi, maka diperlukan definisi istilah antara lain:

1. Multimedia Interaktif JEMA (Jelajah Majapahit) berbasis *Google Sites* merupakan platform digital edukatif berbasis *Google Sites* yang menyajikan sejarah kerajaan Majapahit secara menarik, interaktif, dan mudah diakses. Media ini memanfaatkan teks, gambar, video, dan kuis untuk memperdalam pemahaman materi sejarah.
2. *Google Sites* adalah platform pembuatan situs web gratis dari Google yang memungkinkan pengguna membuat halaman web secara cepat dan sederhana. Platform ini digunakan untuk berbagai keperluan, seperti media pembelajaran dengan fitur drag-and-drop serta integrasi dengan layanan Google lainnya seperti Drive, Docs, dan YouTube.

3. Sejarah Kerajaan Majapahit adalah pelajaran tentang salah satu kerajaan besar yang pernah ada di Indonesia. Majapahit adalah kerajaan bercorak Hindu-Buddha yang berdiri di Jawa Timur dan sangat terkenal karena pernah menyatukan banyak wilayah di Majapahit.
4. IPAS Bab 5 Topik A termasuk mata pelajaran yang ada di kelas IV, topik pembahasannya mengenai kerajaan-kerajaan di Majapahit yang dipengaruhi oleh tiga corak budaya yaitu Hindu, Buddha dan Islam. Di dalamnya berisikan pengenalan kerajaan, lokasi, agama yang dianut, serta peninggalan sejarah dan peran penting setiap kerajaan dalam membentuk budaya Majapahit.
5. UPT SDN 223 Gresik terletak di wilayah desa Hendrosari, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. SDN 223 Gresik ini sudah berdiri sejak Tahun 1975, dengan akreditasi A, memiliki jumlah 15 guru, 300 peserta didik yang terbagi menjadi 6 rombongan belajar dengan kelas 1 - 6 terbagi masing-masing terdiri dari kelas A dan B sedangkan dikelas 5 hanya ada 1 kelas. kurikulum yang digunakan di UPT SDN 223 Gresik adalah Kurikulum Merdeka.