

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses atau kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Kegiatan dalam pembelajaran mencakup proses penyampaian pengetahuan oleh guru kepada siswa dengan tujuan agar siswa mendapatkan informasi, menguasai keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan keyakinan (Djamaluddin dan Wardana, 2019:13). Dalam proses penyampaian materi, pemilihan model atau metode yang sesuai sangat penting untuk menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran.

Pembelajaran merujuk pada proses pendidikan yang menempatkan siswa sebagai fokus utama. Proses ini menekankan bahwa siswa, sebagai individu yang sadar, memahami pentingnya interaksi dengan lingkungan sekitar, yang pada gilirannya menciptakan pengalaman yang esensial untuk mengoptimalkan seluruh potensi kemanusiaan yang mereka miliki. Pembelajaran tidak hanya memiliki tujuan untuk mentransfer pengetahuan, namun berfungsi sarana pembentukan karakter serta mengubah perilaku siswa kearah lebih baik. Dengan demikian Pembelajaran merupakan sistem yang saling berinteraksi dan saling memengaruhi sebagai upaya guru untuk mendukung siswa dalam membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar sudah mengacu pada kurikulum merdeka, yang terdapat mata pelajaran IPAS yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS. IPAS adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda tak hidup beserta interaksi di antara

keduanya, serta mengkaji kehidupan manusia dalam berbagai dimensinya, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam pembelajaran IPAS, tujuan utamanya adalah untuk merangsang rasa ingin tahu siswa guna menyelidiki fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar lingkungan mereka serta menumbuhkembangkan pengetahuan, mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain guna melahirkan karakter baik dalam kehidupan sosial bermasyarakat lewat dorongan tindakan empati (Aisyah *et al.*, 2024:46). Memperhatikan tujuan dan esensi pendidikan IPAS dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenali, merancang, dan mengatasi masalah melalui tindakan konkret (Kemendikbud, 2022)

Menurut Rozie dan Pratikno, (2022:14) penggunaan media pembelajaran kini semakin interaktif dan beragam, meliputi video, komputer, hingga internet dengan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama di dalam dunia pendidikan. Pembelajaran IPAS berbasis teknologi melibatkan hampir seluruh indera untuk memudahkan siswa belajar, dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif serta menarik, meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, mengurangi waktu mengajar, memungkinkan pembelajaran dilakukan di mana pun dan kapan pun. Selain itu juga meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga akan memperkenalkan siswa sejak dini mengenai perkembangan teknologi (Suryani *et al.*, 2019).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 11 November 2025, di kelas IVA SDN Sambungrejo, dalam proses pembelajaran, guru membuka pelajaran dengan salam serta memberikan arahan terhadap pembelajaran. Ice breaking juga

diberikan pada saat pembelajaran, agar siswa senantiasa dapat mengikuti pembelajaran dengan semangat. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yaitu keterbatasannya media. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, terutama media pembelajaran untuk muatan IPAS. Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan media yang menarik serta menyenangkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran yang bermakna akan memberikan kesan mendalam bagi siswa dan bertahan lebih lama dalam ingatan. Perangkat guru meliputi prota, promes, kaldik, modul ajar. Bahan ajar yang digunakan guru yang didukung dengan terdatanya buku paket kurikulum merdeka yang dipegang guru, buku paket kurikulum merdeka siswa yang berasal dari buku pemerintah, dan lks yang telah tersedia di sekolah, serta terdapat beberapa gambar pahlawan dan rumah adat, LKPD kolase seni dan poster motivasi yang dipajang di mading. Penyampaian materi oleh guru kelas IVA berlangsung secara jelas dan lugas, namun selama proses pembelajaran masih ditemukan beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru. Dalam pembelajaran guru cukup dapat menguasai kelas, walaupun ketika siswa selesai mengerjakan tugas, kelas sempat tidak kondusif selama beberapa menit. Media pembelajaran yang dimanfaatkan masih terbatas pada penggunaan papan tulis dan buku dari pemerintah. Selanjutnya tahap akhir yang dilakukan guru yakni memberikan evaluasi berupa soal yang harus dikerjakan secara individu.

Sebagai tindak lanjut dalam pembelajaran, guru memberikan penguatan kepada siswa. Selain itu, evaluasi untuk menilai dan menganalisis tingkat pencapaian kemampuan siswa dalam belajar tidak selalu dilakukan di akhir setiap

pembelajaran, tetapi biasanya dilaksanakan setelah seluruh materi selesai diajarkan. Hambatan yang dialami guru dalam pembelajaran kurikulum merdeka ini adalah masih terdapat siswa yang cenderung pasif dalam pembelajaran. Didukung oleh data tersebut, hasil belajar siswa pada ulangan harian menunjukkan bahwa mata pelajaran IPAS memiliki rata-rata nilai terendah, yaitu 66,1. Selanjutnya, diikuti oleh Bahasa Indonesia dengan rata-rata nilai 74,6 dan PKn dengan rata-rata nilai 76,3. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan inovasi dalam pembelajaran. Di samping itu, sarana dan prasarana di SDN Sambungrejo sudah mumpuni, seperti tersedianya jaringan internet, laptop, komputer, dan proyektor yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar bagi guru dan siswa. Namun, dalam praktiknya ditemukan bahwa guru belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, padahal pemanfaatan teknologi dapat mendorong partisipasi aktif siswa, mendukung pencapaian kompetensi, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dalam membuat siswa memahami materi, serta menarik melalui keunggulan dalam berbagai aspek, salah satunya adalah kemampuannya dalam menyajikan informasi yang merangsang indera dan membawa siswa lebih dekat dengan representasi dunia nyata (Rozie dan Pratikno, 2022:36).

Selain itu, data ini didukung oleh hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 11 November 2024, di mana guru kelas IVA SDN Sambungrejo memberikan keterangan yang selaras dengan temuan dalam observasi, pembelajaran sudah mengadopsi kurikulum merdeka. Namun model pembelajaran yang mampu mengakomodir kurikulum merdeka belum diterapkan secara efektif. Padahal dalam kurikulum merdeka, penggunaan model pembelajaran yang berorientasi pada siswa sangat diperlukan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Sarana dan prasarana yang tersedia di SDN Sambungrejo ini tergolong sudah memadai dalam pembelajaran. Namun, Media pembelajaran penunjang di kelas IV ini belum terfasilitasi, jadi media pembelajaran hanya melalui papan tulis dan gambar jika diperlukan. Karena keterbatasan media pembelajaran, peneliti menyebarkan angket guna mengetahui kebutuhan siswa.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang diberikan kepada 23 siswa kelas IV SDN Sambungrejo pada tanggal 18 November 2024 menunjukkan banyak siswa yang menyukai pembelajaran IPAS dengan presentase yang sangat tinggi yakni 91%. Siswa menganggap bahwa pembelajaran IPAS sangat menyenangkan, pembelajaran IPAS juga dapat diimplementasikan di kehidupan sehari-hari. Sekitar 91% siswa lebih menyukai belajar secara berkelompok yang dapat mempermudah dalam belajar. Namun siswa mengatakan bahwa mereka kurang mengenal kearifan lokal yang ada di daerahnya. Hal tersebut tentu sangat disayangkan, mengingat kearifan lokal masih berkaitan dengan salah satu profil Pelajar Pancasila, yaitu berkebhinekaan global, di mana generasi Indonesia seharusnya dapat mengangkat keberagaman tersebut sebagai keunggulan daerah masing-masing (Kemdikbud, 2022). Berdasarkan hasil angket menyatakan bahwa 87% siswa belum mengetahui kearifan lokal yang ada di daerahnya. Berdasarkan hasil angket sebanyak 65% siswa juga berpendapat bahwa mereka pernah merasa bosan dalam pembelajaran jika hanya menggunakan media papan serta buku paket. Sebagian besar siswa menyukai pembelajaran menggunakan komputer/laptop dengan persentase 95%. Sebanyak 96% siswa juga menyatakan bahwa mereka menyukai media pembelajaran yang didalamnya terdapat ringkasan materi, gambar berwarna maupun video. Berdasarkan hasil studi pendahuluan

diperoleh masalah bahwa penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS belum memiliki media pembelajaran yang relevan, sebagai solusinya maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran guna merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan emosi siswa dalam proses belajar, sehingga membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran Shoffa *et al.*, (2023). Media pembelajaran dapat membantu guru untuk melaksanakan pembelajaran secara lebih efektif, karena media tersebut menjadi penghubung antara sumber belajar dan siswa serta turut meningkatkan kualitas kegiatan belajar-mengajar. Menurut pendapat Pagarra *et al.*, (2022:21), media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mempunyai manfaat, yaitu media berperan untuk memperjelas penyampaian materi, menarik perhatian siswa karena keterlibatan yang interaktif dalam pembelajaran, berperan dalam menjembatani berbagai keterbatasan yang dimiliki siswa, baik dari persepsi indera, jangkauan ruang maupun waktu, dan pengalaman yang didapatkan tiap siswa. Oleh karena itu, pemilihan media oleh guru sebaiknya disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan agar menghadirkan pembelajaran bermakna, serta mengandung unsur menyenangkan di dalamnya. Antusias siswa terhadap kegiatan belajar salah satunya didasarkan pada pola pikir yang terpengaruh dengan media pembelajaran. Dalam era perkembangan teknologi yang pesat seperti sekarang, terdapat beberapa jenis media pembelajaran, yaitu media audio, visual, audiovisual, serta multimedia. Salah satu media pembelajaran yang mengadopsi teknologi adalah jenis multimedia interaktif yaitu *Google Sites*.

Google Sites merupakan platform digital yang saat ini sudah banyak digunakan sebagai media pembelajaran. *Google Sites* memiliki fitur yang lengkap dan mudah digunakan atau diakses oleh siswa, di mana pun dan kapan pun sesuai dengan prinsip merdeka belajar kurikulum merdeka. Materi pada *Google Sites* disusun dalam beragam format penyajian, multimedia, seperti teks, gambar, animasi, video, bisa disipkan link YouTube, *wordwall*, google form, *quizziz*, dan lain-lain, sehingga bisa lebih menarik perhatian siswa karena siswa bisa mengakses sendiri yang akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan tampilan menarik guna memfasilitasi siswa dalam memahami materi pembelajaran. *Google Sites* memiliki kelebihan yang mudah diakses dengan berbagai jenis perangkat digital yang terhubung dengan internet seperti tablet, hp, maupun laptop serta komputer (Sulasmianti, 2022). Dengan demikian, siswa dapat memanfaatkan teknologi untuk memperoleh media pembelajaran dapat dengan mudah dijangkau dan interaktif.

Menurut Islami (2022), kearifan lokal adalah pandangan hidup, ilmu pengetahuan, serta strategi kehidupan yang dilakukan melalui kegiatan yang dilakukan masyarakat setempat dimana kehidupan masyarakat erat kaitannya dengan berbagai aktivitas sehari-hari yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan, baik kebutuhan pribadi maupun kebutuhan sosial. Dalam setiap daerah, terdapat adat istiadat yang merupakan bagian dari budaya lokal, yang sering kali memiliki ciri khas dan karakteristik yang membedakannya dari daerah lain. Menurut Selasih dan Sudarsana (2018), kearifan lokal merujuk pada beragam aktivitas yang dimiliki oleh setiap daerah dengan ciri khas tertentu yang diwariskan dari generasi ke generasi. Proses pewarisan ini sebenarnya dilakukan dalam proses

pembelajaran, sebagai pusat apresiasi dan pengembangan di mana materi yang diajarkan adalah kearifan lokal itu sendiri serta cara melestarikannya. Studi ini menandakan bahwa dalam kearifan lokal terkandung nilai yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran, terutama ketika mata pelajaran didasarkan pada budaya dan nilai-nilai karakter. Pengenalan kearifan lokal kepada siswa sangat penting agar membentuk generasi kuat, yang memahami dan menghargai kearifan lokal sebagai wujud mencintai warisan budayanya. Penerapan pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal sangat sesuai dengan lingkungan dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih relevan dengan realitas sosial dan budaya tempat siswa berada, sehingga mampu meningkatkan pemahaman, apresiasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan analisis untuk mengidentifikasi temuan penelitian yang relevan serta memperkuat pelaksanaan penelitian pengembangan yang sedang berlangsung, terutama terkait dengan penelitian sebelumnya yang membahas permasalahan saat ini. Menurut hasil dari laporan penelitian oleh Zulaiha *et al.*, (2024), media *Google Sites* dapat diterima siswa dengan baik serta memperoleh nilai persentase respon siswa sebesar 97% dengan kategori sangat dapat diterapkan. Hasil belajar menggunakan media *Google Sites* keberagaman budaya bangsaku mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 93 dari 69, maka ditarik kesimpulan bahwa media *Google Sites* tersebut meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian oleh Kusumawardani dan Utaminingsih (2024) menunjukkan bahwa media *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV memperoleh nilai persentase respon siswa sebesar 91,6% dengan kategori respon

sangat baik serta kelayakan media dengan perolehan skor 93,8% dengan kategori sangat layak, menunjukkan bahwa media *Google Sites* efektif dan layak diterapkan.

Penelitian lainnya oleh Putri *et al.*, (2023) Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa media *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS Kelas IV sekolah dasar dinyatakan valid dengan mendapat skor persentase tanggapan siswa sebesar 93% dengan kategori sangat baik serta hasil keefektifan menunjukkan hasil dan ketuntasan belajar siswa sebesar 85%, maka media *Google Sites* memberikan perubahan pada hasil belajar siswa.

Kebaruan dari penelitian dengan menggunakan media *Google Sites* ini terletak pada integrasi materi dengan kearifan lokal Sidoarjo, yang menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, relevan, dan menarik bagi siswa yang bertujuan untuk mengenalkan siswa pada kearifan lokal serta menghubungkan konsep pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Desain media pada *Google Sites* dibuat semenarik mungkin, disesuaikan dengan karakteristik siswa, serta dikemas dengan eksplorasi kearifan lokal dan kebudayaan yang ada di Kabupaten Sidoarjo. Media pembelajaran ini diberi nama JESI (Jelajah Sidoarjo), yang disajikan dalam bentuk *Google Sites*. Di dalamnya terdapat materi mengenai kearifan lokal Sidoarjo, seperti tradisi, tari tradisional, makanan khas, batik, dan candi. Media ini bertujuan untuk mengenalkan kearifan lokal melalui tampilan yang menarik dan dapat diakses berulang kali serta dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti game pembelajaran *wordwall*, *quizziz*, dan *virtual reality* candi yang membuat siswa tertarik, aktif, dan materi yang diajarkan lebih mudah diingat, serta tidak membosankan. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya, karena sampai

saat ini, belum ditemukan penelitian yang menggunakan *Google Sites* dengan materi kearifan lokal Sidoarjo.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dan dukungan dari penelitian yang relevan, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang memaksimalkan pemanfaatan teknologi melalui *Google Sites* untuk sarana penunjang dalam belajar yang terintegrasi kearifan lokal pada siswa. Adapun judul yang sesuai dengan penelitian ini yakni “Pengembangan *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) Menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV SDN Sambungrejo”. Diharapkan media yang dikembangkan ini dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar dengan media interaktif serta mampu membantu siswa dalam mengenal kearifan lokal yang terdapat di daerahnya, Sidoarjo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV SDN Sambungrejo ditinjau dari validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV SDN Sambungrejo ditinjau dari hasil belajar siswa, serta lembar aktivitas guru dan siswa?
3. Bagaimana kemenarikan *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV SDN Sambungrejo ditinjau dari angket respon guru dan angket respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV SDN Sambungrejo yang valid ditinjau dari validasi ahli.
2. Mengembangkan *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV SDN Sambungrejo yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa, serta lembar aktivitas guru dan siswa.
3. Mengembangkan *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV SDN Sambungrejo yang menarik ditinjau dari angket respon guru dan angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi yang diinginkan untuk produk dalam penelitian Pengembangan *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) Menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Pada Siswa Kelas IV SDN Sambungrejo adalah:

- 1) Produk yang dikembangkan merupakan Media Pembelajaran berupa *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites*.
- 2) *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) ini dikembangkan dengan menggunakan sintaks model STAD.
- 3) *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) dikembangkan untuk membantu siswa mengenal dan memahami kearifan lokal daerahnya agar siswa lebih peduli akan warisan kebudayaannya.

- 4) *Web JESI* (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* dikemas sesuai dengan kurikulum merdeka serta dapat digunakan secara mandiri maupun secara terbimbing didampingi oleh guru.
- 5) *Web JESI* (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* ini dikembangkan dalam *Website* yang dibuat menggunakan *Google Sites* yang sederhana, yang mencakup teks, gambar, animasi, video pengolahan dan penyajian lontong kupang, video tradisi ziarah makam Mbah Barnawi dan pasar legi, video tari Banjar Kemuning, *virtual reality* dari tiga candi di Sidoarjo, serta games pembelajaran *wordwall* bertujuan untuk menarik minat siswa selama proses pembelajaran.
- 6) *Web JESI* (Jelajah Sidoarjo) ini mencakup beberapa bagian seperti halaman sampul, menu utama, petunjuk penggunaan, Penyampaian tujuan, penyajian materi (tradisi, tari tradisional, makanan khas, batik, dan candi), pembentukan kelompok, pembimbingan kelompok belajar, evaluasi, penghargaan, dan profil pengembang.
- 7) *Web JESI* (Jelajah Sidoarjo) ini memuat materi pelajaran IPAS (IPS) pada Bab 6 Topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat Di Sekitarku yang terintegrasi kearifan lokal di Kabupaten Sidoarjo, seperti Tradisi, Tari Tradisional, Makanan Khas, Batik, dan Candi di Sidoarjo

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan *Web JESI* (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Sidoarjo ini memiliki beberapa batasan penelitian, diantaranya:

- 1) *Web JESI (Jelajah Sidoarjo)* menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Sidoarjo yang dikembangkan ini hanya difokuskan pada kelas IV SDN Sambungrejo.
- 2) Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang dibuat memakai *Google Sites* yang dikemas berupa link untuk mengaksesnya.
- 3) *Web JESI (Jelajah Sidoarjo)* menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Sidoarjo yang dikembangkan ini hanya difokuskan pada materi IPAS muatan IPS.
- 4) *Web JESI (Jelajah Sidoarjo)* menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Sidoarjo yang dikembangkan ini hanya difokuskan pada Kearifan Lokal Sidoarjo yang berbentuk tradisi, tarian tradisional, makanan khas, batik, dan candi di Sidoarjo.
- 5) *Web JESI (Jelajah Sidoarjo)* menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Sidoarjo yang dikembangkan ini hanya bisa digunakan pada komputer dan laptop yang memiliki jaringan internet.
- 6) Produk yang dikembangkan memuat materi kearifan lokal di Kabupaten Sidoarjo yang mencakup teks, gambar, animasi, video pengolahan dan penyajian Lontong Kupang, video tradisi ziarah makam Mbah Barnawi dan Pasar Legi, video tari Banjar Kemuning, *virtual reality* Candi, *quizziz*, serta games pembelajaran *wordwall*.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya dilakukan penelitian dan pengembangan ini yaitu dengan menggunakan *Web JESI (Jelajah Sidoarjo)* menggunakan *Google Sites* untuk memberikan inovasi pada penggunaan media pembelajaran pada kegiatan

pembelajaran yang mampu mendukung siswa memahami materi dengan mudah, karena materi pelajaran disajikan dalam bentuk yang berbeda dengan sebelumnya yaitu disajikan dalam bentuk dan tampilan yang menarik dalam sebuah situs yang mudah diakses sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar kearifan lokal dan kebudayaan daerahnya. Diharapkan penelitian ini bermanfaat, sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Memperoleh sumber belajar yang menarik serta menyenangkan untuk siswa sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- 2) Mendukung proses pembelajaran bagi siswa yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa serta mudah memahami materi yang terintegrasi kearifan lokal daerahnya agar siswa lebih peduli akan warisan kebudayaannya.

b. Bagi Guru

- 1) Memperoleh media pembelajaran guna memudahkan menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Memperoleh pengetahuan baru mengenai pembuatan *Web* JESI (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* sehingga guru dapat menjadi lebih kreatif serta inovatif ketika mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memperoleh media pembelajaran untuk digunakan dalam pembelajaran sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran yang fokus pada pemahaman konsep materi oleh siswa serta mampu menaikkan mutu pendidikan sekolah.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memperoleh pengalaman untuk berlatih serta meningkatkan kemampuan menciptakan inovasi baru dalam mengembangkan *Web JESI* (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites* Untuk Mengenalkan Kearifan Lokal Sidoarjo.

1.7 Definisi Istilah

Menurut Sugiyono (2022:39) definisi operasional adalah penentuan konstruk atau sifat yang akan diteliti, sehingga dapat dijadikan variabel yang dapat diukur. Oleh karena itu, definisi operasional dibuat dalam penelitian dilakukan untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi. Sehingga, bagian ini akan menguraikan definisi yang digunakan dalam penelitian pengembangan *Web JESI* (Jelajah Sidoarjo) menggunakan *Google Sites*, yaitu :

- 1) Media Pembelajaran : alat untuk menyampaikan pesan maupun informasi yang mengandung maksud atau tujuan dari kegiatan pembelajaran (Rozie dan Pratikno, 2022:7).
- 2) *Google Sites* : merupakan *Website* yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang dirancang guna membantu siswa belajar dengan lebih menarik dan mudah diakses serta dapat diintegrasikan dengan fitur *google* lainnya yang di dalamnya terdapat kumpulan komponen, meliputi teks, gambar, suara, penyisipan konten yang dapat diakses menggunakan berbagai perangkat, termasuk HP, laptop, atau komputer sehingga menarik untuk di kunjungi.
- 3) Kearifan Lokal : Segala bentuk pengetahuan, pandangan hidup, praktik, serta nilai-nilai yang dimiliki oleh masing-masing daerah yang menjadi ciri khasnya.