

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan senantiasa berkembang mengikuti perubahan zaman, termasuk perkembangan teknologi digital yang semakin pesat. Kemajuan teknologi memberikan berbagai kemudahan dalam memperoleh dan menyebarkan informasi sehingga sumber belajar tidak lagi terbatas pada buku pelajaran, namun dapat diperoleh melalui berbagai media digital. Menurut Maritsa dkk. (2021), teknologi berperan penting dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan membantu masyarakat memahami berbagai fenomena serta fakta yang terjadi di lingkungan sekitar. Pemanfaatan teknologi yang tepat dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperluas kesempatan belajar bagi peserta didik

Sejalan dengan perkembangan tersebut, pemerintah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Kurikulum merdeka hadir sebagai bentuk inovasi yang mendukung pembelajaran mandiri dan relevan dengan kebutuhan siswa (Vhalery dkk., 2022). Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru memiliki peran penting dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Selain itu, guru juga bertugas membimbing peserta didik agar mencapai tujuan pendidikan, yaitu berkembangnya pengetahuan, keterampilan, karakter, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Meskipun teknologi berkembang pesat, peran guru tetap tidak dapat tergantikan karena guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik dalam

memanfaatkan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab (Izmala dkk., 2025). Pemanfaatan teknologi dapat dilakukan melalui penggunaan berbagai media pembelajaran digital yang mampu membantu penyampaian materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Proses pembelajaran yang memadukan teknologi diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Hariadi & Nugroho, 2024).

Berbagai peluang yang ditawarkan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan TIK seperti memperluas akses informasi, meningkatkan kualitas pendidikan di era digitalisasi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (Nasabiyah dkk., 2024). Namun, pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih terdapat beberapa guru yang bertahan dengan cara belajar konvensional (Hadiyastama dkk., 2022). Idealnya proses pembelajaran di era digitalisasi saat ini dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal (Nadila, 2024). Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan serta membekali peserta didik dengan kemampuan yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan zaman (Hariadi & Nugroho, 2024).

Kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran digital mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, maupun animasi sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Hasriadi, 2022).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran digital perlu didukung oleh kondisi nyata di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian dengan guru kelas V SDN Tanjung Jati 2 pada tanggal 13 Oktober 2025 diketahui bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki sarana pendukung pembelajaran digital berupa *Wi-Fi*, LCD, layar proyektor, dan *Chromebook*. Selain itu, guru telah mampu menyusun modul ajar dan bahan ajar secara mandiri berdasarkan capaian pembelajaran yang berlaku. Namun, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh buku paket, video YouTube untuk materi tertentu, dan peta konvensional.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, guru mengalami kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan belajar siswa yang cenderung menyukai pembelajaran audio visual. Kondisi tersebut menyebabkan beberapa materi belum dapat divisualisasikan secara optimal apabila hanya disampaikan melalui buku paket. Padahal, sekolah telah memiliki sarana dan prasarana digital yang memadai sehingga berpotensi dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Sejalan dengan pendapat Nadila (2024), guru perlu memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk membantu memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pada materi BAB 4 "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" Topik C "Bagaimana Bumi Berubah" nilai siswa rendah di bawah KKTP sekolah yaitu 71 pada presentase 45% atau sekitar 11 dari 20 siswa yang tuntas belajar yang didapatkan ketika wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 13 Oktober 2025. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan

memahami materi IPAS yang memerlukan kemampuan visualisasi terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Setelah dilakukan analisis terhadap capaian pembelajaran fase C, materi BAB 4 "Bagaimana Bumi Berubah" memiliki keterkaitan dengan materi BAB 6 "Indonesiaku Kaya Raya" Topik A "Bagaimana Bentuk Indonesiaku" karena keduanya sama-sama membahas kondisi bumi dan karakteristik wilayah Indonesia. Materi pada BAB 4 menjadi dasar pemahaman bagi siswa sebelum mempelajari materi letak geografis dan letak geologis Indonesia pada BAB 6. Oleh karena itu, pemahaman siswa terhadap materi tersebut perlu diperkuat agar proses pembelajaran pada materi selanjutnya dapat berlangsung secara optimal.

Hasil wawancara guru memaparkan kembali jika guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pada BAB 6 "Indonesiaku Kaya Raya" Topik A "Bagaimana Bentuk Indonesiaku" karena kesulitan dalam mencari media pembelajaran yang sesuai untuk menjelaskan materi letak geografis yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar yang dekat dengan siswa. Guru cenderung mengacu pada buku siswa yang disediakan oleh pemerintah. Namun materi yang terdapat pada buku siswa belum secara spesifik memuat materi letak geografis daerah di sekitarnya sehingga materi bersifat abstrak dan belum mampu menggambarkan secara jelas letak geografis yang ada pada di wilayah sekitarnya.

Keterbatasan tersebut menyebabkan siswa kesulitan memahami materi karena tidak dapat mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan yang mereka ketahui. Menurut Ismiyanti & Afandi (2022) menyatakan bahwa mengaitkan lingkungan sekitar pada pembelajaran serta menyesuaikan dengan materi yang disajikan dapat

mempermudah pemahaman siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Permasalahan pembelajaran yang ditemukan pada kelas V SDN Tanjung Jati 2 berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 13 Oktober 2025 merujuk pada kesulitan guru dalam menyediakan media pembelajaran bagi siswa sehingga menyebabkan penyampaian pemahaman konsep kepada siswa terhambat, hasil wawancara ini juga didukung dengan hasil observasi yang telah dilaksanakan dan diperoleh hasil bahwa siswa banyak yang kurang kondusif dan merasa bosan saat pembelajaran hanya menggunakan buku paket dan penugasan. Kemudian terdapat beberapa masalah yang muncul pada proses pembelajaran, antara lain minimnya inovasi penggunaan media pembelajaran, dan kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang sudah memadai.

Observasi kelas dilakukan pada 15 Oktober 2025 untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas saat pembelajaran IPAS pada BAB 4 "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" Topik C "Bagaimana Bumi Berubah". Hasil observasi menunjukkan temuan yang sama dengan hasil wawancara, bahwa SDN Tanjung Jati 2 telah memiliki fasilitas yang tersedia di sekolah seperti *Wi-Fi*, LCD, layar proyektor, dan *Chromebook* namun belum digunakan secara optimal. Pada proses pembelajaran IPAS guru menggunakan metode tanya jawab, ceramah yang hanya didukung oleh buku siswa dan media konvensional yang tidak memadai dipakai satu kelas.

Menindaklanjuti hasil wawancara dan observasi, selanjutnya dilakukan penyebaran angket pada tanggal 17 Oktober 2025 terhadap 20 siswa. Hasil angket menunjukkan bahwa 81% atau sekitar 17 siswa merasa bosan dalam

pembelajaran jika hanya menggunakan buku paket saja tandap adanya dukungan media pembelajaran. Sementara 73% atau sekitar 14 siswa tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi digital. Siswa juga memiliki pengalaman menggunakan media digital seperti *Chromebook* sekolah dengan persentase 76% atau sekitar 15 siswa sudah lancar mengoperasikan *Chromebook*.

Hasil penyebaran angket kebutuhan siswa juga menunjukkan bahwa 79% (16 siswa) memiliki kecenderungan belajar menggunakan audio-visual, 97% (19 siswa) lebih senang belajar menggunakan video pembelajaran, 81% (16 siswa) membutuhkan media dengan warna yang beragam, dan 71% (14 siswa) menginginkan gambar yang menarik. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa memiliki kecenderungan terhadap media digital yang bersifat visual dan interaktif. Data tersebut dapat dilihat pada hasil rekapitulasi angket kebutuhan siswa pada lampiran.

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan melalui penyediaan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa agar tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari minat siswa saat pembelajaran menggunakan teknologi seperti gambar yang ada di layar proyektor. Kemudian didukung dengan sebaran angket yang menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa telah lancar mengoperasikan alat elektronik seperti *Chromebook* sekolah. Peluang penggunaan inovasi berupa multimedia seharusnya dapat dimanfaatkan dengan baik apabila sarana dan prasarana sekolah sudah mendukung lalu minat siswa belajar menggunakan media berbasis teknologi digital sudah baik maka sekolah dapat memanfaatkan teknologi yang ada sebagai bentuk

implementasi pembelajaran di era globalisasi yang serba canggih (Manongga, 2021)

Kebutuhan teknologi dalam pembelajaran di kelas V SDN Tanjung Jati 2 muncul akibat minimnya media pendukung dan rendahnya pemanfaatan teknologi meskipun fasilitas memadai, nilai siswa yang rendah pada materi bagaimana bumi berubah. Sejalan dengan temuan masalah tersebut, peneliti mengembangkan Multimedia Interaktif Letak Indonesia yang selanjutnya disingkat MIESA, berbantuan *Google Sites* pada materi "Bagaimana Bentuk Indonesiaku" meliputi letak geografis dan letak geologis Indonesia. MIESA dilengkapi dengan gambar visual interaktif serta video penjelasan menambah pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.

Pemilihan MIESA berbantuan *Google Sites* berdasarkan pada hubungan antara media dengan karakteristik materi yang akan dimuat dalam produk. Pertimbangan pemilihan media ini dilihat pada materi yang akan mudah dipahami oleh siswa apabila ada visualisasi melalui media digital yang berisi video, gambar dan kuis interaktif serta penjelasan mengenai materi tersebut. Dengan adanya MIESA berbantuan *Google Sites* maka siswa dapat lebih mudah untuk dapat menerima konsep materi dibandingkan dengan menggunakan media konkret.

Penelitian pengembangan MIESA berbantuan *Google Sites* dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas V SDN Tanjung Jati 2. Dalam penelitian pengembangan oleh Noviyanti dkk. (2023) pada pengembangan multimedia berbasis *PowerPoint* pada materi IPAS kelas V menunjukkan hasil bahwa media layak dipergunakan serta sesuai untuk mendukung proses belajar mengajar. Sejalan dengan penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh

Rahmadani & Taufina (2020) pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk kelas V SD terbukti layak dan praktis digunakan serta dapat membantu menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Pada penelitian terdahulu didapati masalah pada sistem penyebaran produk yang masih menggunakan CD dan link drive. Hal ini tentu cukup sulit mengingat saat ini penggunaan CD sudah tidak lagi marak digunakan karena kurang efisien. Kemudian dalam pembuatannya hanya menggunakan *PowerPoint* saja sehingga tidak banyak inovasi dalam desainnya. Penggunaan *PowerPoint* dalam pembuatan media dinilai kurang inovatif apabila tidak digabungkan dengan platform aplikasi lain yang dapat menunjang isi media

Setelah menganalisis referensi yang didapatkan dari penelitian terdahulu, penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti akan memberikan beberapa pembaruan. Pembaruan yang akan dilakukan yaitu dengan memuat materi pembelajaran IPAS yang membahas letak Indonesia berdasarkan letak geografis dan letak geologis. Materi ini juga disesuaikan dengan kurikulum serta capaian pembelajaran yang digunakan pada siswa kelas V SDN Tanjung Jati 2 agar tepat sasaran dalam penggunaan produk media ini. Selain itu keterbaruan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti ini adalah mengintegrasikan teks, gambar animasi, video pembelajaran pendukung, perpaduan warna yang menarik yang dibuat menggunakan aplikasi canva kemudian disatukan pada *Google Sites*, penggabungan platform *google maps*, disertai kuis interaktif dalam multimedia yang berasal dari *website educaplay* dan *proprofs* yang akan dijawab oleh siswa.

Tampilan MIESA berbantuan *Google Sites* didesain dengan baik dengan mempertimbangkan tingkat keestetikan dan kemudahan penggunaan agar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran

Alasan pemilihan multimedia berbantuan *Google Sites* karena dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi letak geografis Indonesia dengan jelas dilengkapi dengan teks, gambar, peta digital, dan video yang dapat menambah pemahaman siswa. Sejalan dengan pendapat Rosiyana (2021) Pembelajaran menggunakan *Google Sites* memberikan manfaat bagi peserta didik dan guru yaitu (1) *Google Sites* dapat membuat siswa lebih menarik dan menyenangkan (2) *Google Sites* dapat memberikan materi pembelajaran dari awal hingga akhir (3) *Google Sites* memungkinkan siswa mengulang materi pembelajaran dengan membaca kembali materi yang telah diberikan guru karena materi dapat diakses kapan saja dan tidak otomatis hilang.

Selain hal tersebut, pemahaman terhadap materi tidak didapatkan dengan maksimal jika hanya melalui teks tertulis karena terdapat beberapa konsep yang membutuhkan media yang sesuai dengan karakteristik materi untuk meningkatkan pehaman siswa secara konkret. Didukung oleh pendapat Febrian & Nasution (2024) bahwa *Google Sites* efektif dalam meningkatkan kolaborasi dengan berbagai platform google lainnya dan aksesibilitas yang tinggi melalui perangkat apapun, serta tidak memerlukan infrastruktur jaringan komputer dan internet yang mahal.

Produk MIESA berbantuan *Google Sites* dapat diakses melalui tautan maupun barcode. Media ini memuat berbagai komponen multimedia berupa teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif. Selain itu, media dapat dijalankan menggunakan *Chromebook* maupun telepon pintar dengan kebutuhan penyimpanan yang relatif

kecil dan koneksi internet yang stabil. Pemanfaatan media tersebut diharapkan dapat mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran berdiferensiasi digital sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka.

Melihat dari temuan masalah yang telah diidentifikasi pada kelas V SDN Tanjung Jati 2 serta didukung dengan penelitian terdahulu solusi yang dapat diberikan oleh peneliti adalah pengembangan MIESA berbantuan *Google Sites*. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran era digital saat ini sangat menarik untuk digunakan. Selain menawarkan alternatif pembelajaran yang mendalam, dan inovatif keuntungan dari penggunaan multimedia ini adalah mampu meningkatkan motivasi serta semangat siswa dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media digital.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, pengembangan multimedia pada pembelajaran IPAS. Penggunaan teknologi di era pendidikan saat ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk membuat suasana belajar yang mendalam dan menyenangkan dengan memanfaatkan media digital. Sejalan dengan penjelasan tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Letak Indonesia (MIESA) Berbantuan *Google Sites* IPAS Kelas V SDN Tanjung Jati 2.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas MIESA berbantuan *Google Sites* dalam pelajaran IPAS kelas V SDN Tanjung Jati 2?
2. Bagaimana efektivitas MIESA berbantuan *Google Sites* dalam pelajaran IPAS kelas V SDN Tanjung Jati 2?

3. Bagaimana kemenarikan MIESA berbantuan *Google Sites* dalam pelajaran IPAS kelas V SDN Tanjung Jati 2?

### 1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan MIESA berbantuan *Google Sites* dalam pelajaran IPAS kelas V SDN Tanjung Jati 2 yang valid dilihat dari hasil validasi ahli.
2. Mengembangkan MIESA berbantuan *Google Sites* dalam pelajaran IPAS kelas V SDN Tanjung Jati 2 yang efektif dilihat dari hasil belajar siswa dan hasil observasi aktivitas guru dan siswa.
3. Mengembangkan MIESA berbantuan *Google Sites* dalam pelajaran IPAS kelas V SDN Tanjung Jati 2 yang menarik dilihat dari angket respon guru dan siswa.

### 1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* sebagai platform utama dalam proses pengembangannya.
2. Multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* dapat diakses menggunakan link melalui alat digital seperti *Chromebook* yang terhubung dengan internet.
3. Materi yang disajikan dalam multimedia berbantuan *Google Sites* dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran terbaru pada mata pelajaran IPAS fase C kelas V.
4. Multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* dikembangkan dengan tampilan yang menarik dengan kombinasi warna, tulisan, gambar animasi, platform

*google maps*, video, dan kuis sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

5. Multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* dikembangkan dengan beberapa komponen menu yaitu menu petunjuk penggunaan, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu latihan siswa dan menu profil pengembang.
6. Multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* dikembangkan memuat informasi dan materi yang berkaitan dengan mata pelajaran IPAS pada topik Bentuk Indonesiaku, menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami.

### **1.5 Batasan Penelitian Pengembangan**

Adapun batasan penelitian pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* hanya fokus pada pembelajaran IPAS bab 6 topik A.
2. Materi pembelajaran yang disajikan yaitu letak geografis Indonesia yang meliputi pengertian geografis, batas-batas geografis Indonesia dan pengaruh kondisi geografis terhadap iklim tropis di daerah Jawa Timur. Serta letak geologis Indonesia yang meliputi pengertian geologis, pengaruh letak geologis terhadap bencana gempa di daerah Jawa Timur dan dampak bencana gempa.
3. Multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* hanya bisa diakses secara online.
4. Multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* hanya diuji coba pada siswa kelas V SDN Tanjung jati 2.
5. Multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* difokuskan pada aspek hasil belajar ranah kognitif siswa.

### 1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan hasil temuan permasalahan, peneliti menilai bahwa perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Tanjung Jati 2, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru

Pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* diharapkan dapat menghadirkan media pembelajaran yang bervariasi, dan berbasis digital. Media ini dapat menjadi sarana pendukung dalam proses penyampaian materi agar mudah dipahami, dan menambah minat belajar peserta didik. Selain itu, guru dapat memanfaatkan media ini sebagai alat bantu pembelajaran yang fleksibel, sehingga pembelajaran lebih interaktif dan efisien.

#### 2. Bagi Peserta Didik

Pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* dirancang untuk membantu siswa memahami konsep materi IPAS dengan lebih mudah dan menyenangkan. Tampilan visual yang menarik serta adanya unsur interaktivitas memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif, mendalam, dan mandiri.

#### 3. Bagi Sekolah

Pengembangan multimedia interaktif diharapkan memberikan kontribusi dalam mendukung penerapan kurikulum merdeka yang menekankan penggunaan teknologi digital dalam kegiatan belajar.

#### 4. Bagi Peneliti

Pengembangan multimedia interaktif dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik dan menambah referensi dalam mengembangkan penelitian lainnya

### 1.7 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif berbantuan *Google Sites* sebagai berikut:

#### 1. Multimedia Interaktif

Multimedia Interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, video yang dapat berinteraksi langsung dengan pengguna.

#### 2. *Google Sites*

*Google Sites* adalah layanan berbasis web dari *google* yang digunakan untuk membuat situs secara mudah dan dapat menampung berbagai elemen multimedia.

#### 3. IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran di Sekolah Dasar yang mengintegrasikan konsep-konsep IPA dan IPS untuk membentuk pemahaman tentang lingkungan sekitar.

#### 4. MIESA

MIESA adalah nama multimedia interaktif yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran IPAS kelas V dengan topik “Bagaimana Bentuk Indonesiaku”. Nama MIESA merupakan singkatan dari Multimedia Interaktif Letak Indonesia.