

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan elemen yang tidak bisa dipisahkan dari perkembangan suatu bangsa. Peranannya sangat penting dalam kehidupan manusia serta memegang pengaruh besar terhadap masa depan manusia. Oleh sebab itu, masyarakat senantiasa memperhatikan tiap perubahan serta perkembangan dalam dunia pendidikan. Hal berikut disebabkan oleh fakta bahwasannya peningkatan kualitas sumber daya manusia yang baik akan berdampak positif pada peningkatan taraf hidup suatu bangsa. Seiring dengan perubahan zaman, pendidikan terus mengalami kemajuan. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin pesat di era industri 4.0 mendorong inovasi serta pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran guna memenuhi kebutuhan dunia pendidikan di Indonesia. Saat ini, pendidikan tidak bisa dilepaskan dari kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Dalam proses pembelajaran, pemakaian serta penerapan teknologi di dalam kelas sudah menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan di era global (Rijal & Jaya, 2020).

Pesatnya perkembangan teknologi terus menciptakan pola baru dalam metode pembelajaran sehingga bisa memperluas cakupan proses belajar. Hal berikut terbukti dengan semakin banyaknya sistem pembelajaran yang beralih ke metode daring, yang sebelumnya hanya terbatas di ruang kelas. Salah satu aspek penting

dalam pendidikan yang harus beradaptasi dengan kemajuan teknologi ialah media pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sudah mendorong lahirnya sistem pembelajaran berbasis elektronik. Salah satu bentuk implementasi pembelajaran berbasis teknologi ialah peralihan dari metode pembelajaran tradisional ke pola yang memakai media, semacam komputer serta internet, yang kemudian melahirkan konsep e-learning. Keberadaan internet memberikan peluang besar bagi peserta didik guna berkolaborasi dengan manusia lain tanpa harus berada di tempat serta waktu yang serupa (Wahl & Kitchel, 2016). Agar pembelajaran berbasis teknologi bisa berjalan secara efektif, pendidik harus berperan sebagai fasilitator sekaligus penyampai informasi dalam proses pembelajaran (Munir, 2012).

Hasil penelitian dengan Widyasari, et all yang menghasilkan perubahan perilaku belajar dengan tingkat peminatan tinggi terhadap pembelajaran akibat dari adanya modifikasi teknologi *e-learning* berbasis *web 2.0*. Kendala pemakaian e-learning berbasis *web 2.0* ialah dalam jumlah pengguna, semakin banyak pengguna yang memakai media tersebut mengakibatkan kelambatan dalam penggunaan. Minimnya ponsel pintar siswa, kurangnya data internet, ketidakmampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran online, serta rendahnya motivasi belajar ialah beberapa faktor yang menghambat e-learning. Temuan serupa juga diperoleh Safira dkk. memanfaatkan alat pembelajaran berbasis *web* Articulate Storyline, yang membangkitkan antusiasme siswa terhadap alat tersebut serta mempermudah guru guna mengajarkan konten ekosistem dengan secara aktif melibatkan siswa

sebagai pengguna. Media pembelajaran berbasis *web Articulate Storyline* berikut memegang kelemahan salah satu kendala utama ialah biaya lisensi yang cukup mahal. berikut bisa menjadi penghalang bagi institusi ataupun manusia dengan anggaran terbatas guna mengakses serta memakai software berikut secara penuh, selain itu keterbatasan dalam hal sinkronisasi dengan elemen interaktif lainnya, video berdurasi panjang bisa memperlambat waktu loading pemakaian media pembelajaran.

Media berfungsi sebagai alat ataupun saluran komunikasi bagi guru guna menyampaikan informasi ataupun pesan kepada siswa guna memaksimalkan pemahaman sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, dengan berfungsi sebagai alat pendukung penyampaian konten yang lebih inventif, kreatif, menyeluruh, serta menarik, media pembelajaran bisa membantu guru memberikan pengajaran berkualitas lebih tinggi serta menumbuhkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan (Hamid et al., 2020). Pembelajaran yang bisa menumbuhkan kreativitas siswa, memaksimalkan tingkat partisipasi mereka dalam proses, berhasil mencapai tujuan pembelajaran, serta terjadi dalam suasana yang ramah serta menyenangkan ialah pembelajaran yang ideal.

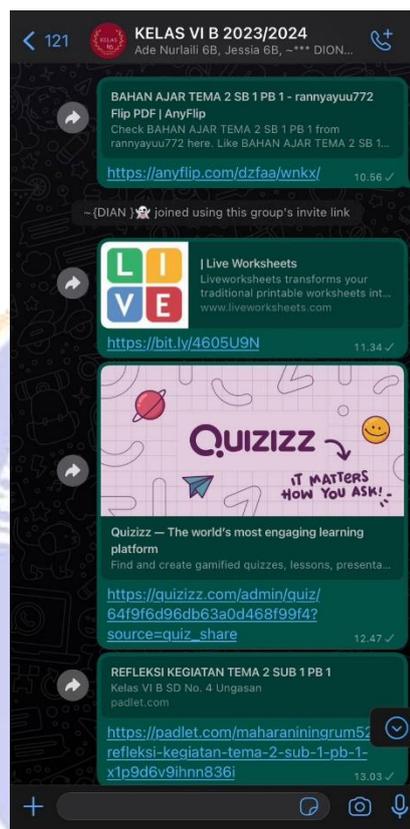
Seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran, termasuk menciptakan materi pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi, sebab memegang peranan penting dalam bidang pendidikan. Oleh sebab itu, di era digital saat ini, kemahiran dalam memakai teknologi sudah menjadi kemampuan yang diperlukan bagi semua guru (Purnasari & Sadewo, 2021). Kondisi berikut menuntut guru guna tidak hanya menggunakan, tetapi juga mengembangkan media pembelajaran yang

menarik, inovatif, serta kreatif dengan memanfaatkan teknologi. Seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, kreativitas guru dalam merancang pembelajaran juga harus semakin meningkat.

Berdasarkan pandangan tersebut, peran serta inovasi dalam dunia pendidikan memberikan kesempatan bagi guru guna menciptakan serta mengembangkan materi ajar serta berbagai media pembelajaran berbasis digital. Sejumlah penelitian dalam dua tahun terakhir memperlihatkan bahwasannya penerapan teknologi digital dalam dunia pendidikan semakin luas, dengan kebutuhan yang meningkat guna menciptakan interaksi aktif antara pendidik serta peserta didik (Greenhow dkk., 2021). Transformasi teknologi dalam pendidikan berbasis digital sudah membawa berbagai kemudahan, khususnya dalam proses pembelajaran. Perubahan berikut juga sudah menggeser paradigma pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang lebih berfokus pada siswa (*student-centered*).

Penggunaan media pembelajaran berbasis *web* ialah salah satu perkembangan media pembelajaran di era digital. melalui platform berbasis website yang bisa diakses melalui jaringan internet, media berikut memberikan cara guna menggabungkan kemajuan teknologi di bidang pendidikan ke dalam proses belajar mengajar (Hamzah & Rahman, 2016). Salah satu inovasi yang sudah mengubah serta mentransformasikan proses pembelajaran secara signifikan ialah pemakaian materi pembelajaran berbasis *website* (Januarisman & Ghufron, 2016). Media berikut memungkinkan guru guna mengombinasikan pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka. Selain itu, peserta didik juga memperoleh pengalaman

belajar yang lebih beragam, interaktif, serta inovatif, yang pada akhirnya bisa memaksimalkan hasil belajar mereka (Rahman et al., 2020). Kemudahan akses serta kecepatan dalam memakai media pembelajaran berbasis *web* berikut tetap mempertahankan esensi serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.



Berdasarkan hasil analisis awal yang diperoleh melalui wawancara serta pengamatan langsung kepada wali kelas VI SD No. 4 Ungasan, selama berikut sekolah sudah difasilitasi jaringan internet serta bantuan laptop dari Kabupaten Badung kepada kelas V serta kelas VI yang bisa dipakai untuk menunjang pembelajaran di sekolah, sehingga itu perlu adanya pemanfaatan sarana serta prasarana yang sudah mendukung pembelajaran di era kemajuan teknologi. Wali

kelas melaksanakan pembelajaran *Hybrid Learning* kepada siswa, pemberian informasi serta komunikasi berkaitan dengan pembelajaran melalui *Whatsapp Group*. Informasi sering kali terdiri dari sejumlah link serta dokumen terkait pembelajaran lainnya yang diberikan secara individual. Contohnya mencakup koneksi ke konferensi video, catatan kehadiran, video pembelajaran, evaluasi pembelajaran, presentasi PowerPoint, serta sumber daya instruksional lainnya. Akibatnya, siswa mungkin merasa kesulitan guna mengakses tiap aplikasi satu per satu serta berpindah di antara banyak aplikasi. Ketika terlalu banyak link serta dokumen yang diberikan, guru mungkin akan kewalahan serta kesulitan, yang berujung pada kesalahan saat memberikan siswa akses terhadap media pembelajaran tersebut. Kemudian, selama pengajaran tatap muka, penyampaian pengajaran buku teks disajikan menggunakan powerPoint berbantuan proyektor. Hal berikut mungkin membuat siswa kurang berminat belajar sebab penyajiannya berulang-ulang, membosankan, serta tidak interaktif.

Kurang optimalnya proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor, menurut Ardhana (1997) serta Degeng (1999). Hal tersebut antara lain: 1) ketidakmampuan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan bidang teknologi pembelajaran; 2) kesalahan persepsi peserta didik terhadap suatu proses pembelajaran; serta 3) penerapan konsep pembelajaran peserta didik yang tidak sejalan dengan kemajuan teknologi pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajar perlu menghadapi tantangan "*learning about learning*," yakni suatu proses di mana mereka belajar dengan menemukan informasi secara mandiri. Berdasarkan temuan awal yang menjadi dasar penelitian

pengembangan media yang akan dilakukan, diperlukan pengembangan bahan ajar berbasis digital serta berbasis kasus guna mendukung proses pembelajaran di kelas, sehingga siswa bisa memperoleh motivasi secara optimal guna menjadi lebih mandiri.

Berdasarkan tantangan yang diuraikan di atas, diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar mudah digunakan, menarik, menarik, serta menciptakan pengalaman baru bagi siswa melalui pemanfaatan teknologi (Muttaqin et al., 2022). Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan dalam pembelajaran ialah materi pembelajaran berbasis website. *Google sites* ialah salah satu dari sekian banyak platform digital yang saat ini bisa diakses guna dipakaidalam pembuatan *website*. Salah satu layanan *Google*, *Google sites*, ialah alat untuk membuat situs *website* untuk keperluan pribadi maupun kelompok.

Tampilan serta cara penggunaannya yang sederhana serta ramah pengguna, *Google sites* sangat mudah dikelola serta dipakai oleh pengguna pemula (Harsanto, 2014). Selain itu, beberapa produk *Google* lainnya, antara lain *Google Docs*, *Google Forms*, *Google Sheets*, *Google Drive*, *Google Calendar*, *YouTube*, serta lainnya, mungkin bisa terhubung dengan *Google sites* (Arief, 2017). Keuntungan lainnya ialah *Google sites* bisa dipakai secara gratis serta menjamin perlindungan data terhadap virus, memastikan informasi serta media pembelajaran tetap terjaga serta sulit hilang.

Sebab *Google sites* ialah platform berbasis *website*, maka siswa hanya perlu membuka link (alamat web) serta dokumen yang diberikan guru memakai browser *web* ponsel pintar, sehingga tidak memerlukan aplikasi lain. Berbagai materi serta

informasi pembelajaran bisa disediakan serta dikumpulkan melalui *Google sites* guna memastikan siswa tidak ketinggalan (Azis, 2019). Media *Google sites* dimaksudkan guna membantu siswa serta guru dalam proses pembelajaran agar lebih mudah, sederhana, serta menarik.

Kurikulum saat ini yang sedang dipakaidi Indonesia ialah Kurikulum Merdeka. Perbedaan yang mendasar pada pembelajaran di kelas salah satunya yang awalnya pembelajaran menggunakan buku tematik, kini pembelajaran yang kembali pada muatan materi. Muatan materi yang ada diantaranya Bahasa Indonesia, Pendidikan, Pancasila, Seni, serta IPAS. IPAS ialah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial (Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial) yang mempelajari tentang makhluk hidup serta benda tak hidup di alam semesta serta interaksinya, serta mengkaji keberadaan manusia sebagai individu serta sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Jadi IPAS ialah perpaduan antara mata pelajaran IPA serta IPS.

IPA ialah topik yang bisa dipadukan dengan contoh-contoh yang dianalisis siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. Luasnya materi pembelajaran sains di sekolah dasar biasanya mencakup dua topik: pemahaman konseptual serta praktik ilmiah. Kegiatan investigasi, komunikasi ilmiah, teknik pemecahan masalah, pengembangan kreativitas, sikap, serta cita-cita ilmiah semuanya termasuk dalam lingkup karya ilmiah (Rizema,2013). Pengajaran sains di sekolah dasar berfungsi sebagai landasan guna membangun konsep pada siswa serta membantu mereka memahami prinsip-prinsip ilmiah dasar yang kemudian dihubungkan dengan situasi dunia nyata (Kumala, 2016). Siswa didorong guna

menyelidiki alam, berlatih menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan serta lingkungan, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta tidak memihak melalui pendidikan ilmiah. IPA memberi siswa alat yang mereka perlukan guna memakai apa yang mereka pelajari secara lebih efektif dalam kehidupan sehari-hari (Prananda & Hadiyanto, 2019).

Dengan banyaknya teori yang dimilikinya, IPA bertujuan guna menjelaskan hubungan serta mengkarakterisasi realitas memakai fakta-fakta dari alam semesta. (Wahyu et al., 2020). Oleh sebab itu, guna memaksimalkan pembelajaran IPA siswa, media pembelajaran yang menarik serta ramah pengguna sangatlah penting. Hal berikut disebabkan sebab isi serta struktur ilmu pengetahuan bersifat abstrak; Oleh sebab itu, media pembelajaran bisa membantu menjadikannya lebih nyata serta mudah dipahami.

Inovasi baru dalam menciptakan sistem pembelajaran terpadu yang lebih menarik, interaktif, serta efektif serta efisien dalam penggunaannya diyakini diperlukan guna memenuhi tuntutan instruktur dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran IPA. Mengingat hal berikut, dianggap penting guna menyediakan media pembelajaran berbasis *web Google sites* guna mendukung pembelajaran IPA di sekolah dasar kelas enam yang berfokus pada sistem gerak pada manusia. Pemilihan topik tentang Sistem Gerak Pada manusia didasari oleh beberapa hal yakni; 1) objek nyata terutama bagian dalam dari organ tubuh yang bisa mendukung kegiatan pembelajaran tidak bisa dihadirkan secara nyata di kelas, sehingga memerlukan media yang bisa memproyeksikan objek tersebut agar tampak nyata, 2) sarana pembelajaran yang dalam hal berikut perangkat digital

sudah dimiliki oleh kelas VI sehingga optimalisasi penggunaannya lebih bisa ditingkatkan, 3) Sistem Gerak Pada manusia perlu diperkenalkan kepada siswa agar siswa mengetahui cara kerja ketiga sistem tersebut sehingga manusia bisa bergerak, 4) Media pembelajaran selama berikut dipakaikurang dinilai ramah lingkungan sebab berbasis paper based, oleh sebab itu diperlukannya media yang bersifat digital yang bisa diakses kapan saja serta dimana saja yang memegang keunggulan mudah disimpan, fleksibilitas yang tinggi, serta ramah lingkungan. Berdasarkan beberapa hal penting yang disampaikan di atas, maka dikembangkan sebuah media pembelajaran Berbasis *web Google sites* Pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada manusia guna memaksimalkan Motivasi Belajar Kelas VI Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Latar belakang permasalahan di atas memungkinkan guna diidentifikasi permasalahan lain yang akan diteliti, antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis *web* dari peneliti sebelumnya memiliki kekurangan salah satunya ialah berkurangnya kecepatan akses apabila jumlah pengguna meningkat serta mahalnya lisensi yang perlu dibayarkan guna pembuatan media berbasis *web Articulate Storyline*
2. Belajar memakai kuis, link *Google Form*, PowerPoint, serta sumber lainnya. Informasi terkait pembelajaran sering kali terdiri dari banyak tautan serta materi terkait pembelajaran lainnya yang dibagikan secara individual melalui grup WhatsApp. Akibatnya, siswa mungkin merasa kesulitan guna

mengakses tiap-tiap aplikasi satu per satu serta berpindah di antara banyak aplikasi.

3. Proses pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi tapi belum terintegrasi dengan baik sehingga Sering terjadi kesalahan dalam membuka link yang diberikan guru serta siswa kesulitan mengakses kembali pembelajaran yang diberikan.
4. Ketika pembelajaran dibatasi hanya dengan memanfaatkan buku siswa sebagai bahan ajar, siswa menjadi tidak tertarik serta cepat mengantuk sehingga menurunkan motivasi belajar.

1.3 Batasan Masalah

Membatasi isu pengembangan media pembelajaran berbasis *web* bisa membantu memfokuskan serta mempersempit berbagai deskripsi permasalahan yang penulis temukan. Media pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* Pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VI berikut sebagai sarana pembelajaran inovatif sudah terintegrasi sehingga bisa membantu kesulitan siswa dalam mengakses pembelajaran serta mengurangi kesalahan dalam membuka link saat belajar serta bisa memotivasi siswa belajar sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar IPAS Topik Sistem Gerak Pada manusia Kelas VI Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka bisa dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah karakteristik media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VI Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VI Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VI Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VI Sekolah Dasar yang bisa memaksimalkan motivasi belajar siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian berikut ialah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui karakteristik pengembangan media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VI Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VI Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VI Sekolah Dasar
4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VI Sekolah Dasar yang bisa memaksimalkan motivasi belajar siswa

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diperoleh melalui penelitian berikut ialah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Guna mewujudkan proses pembelajaran yang menarik, dinamis, interaktif, kreatif, serta menyenangkan serta selaras dengan tujuan pembelajaran, maka manfaat teoritis penelitian pengembangan berikut ialah guna mendukung kajian teoritis tentang pembuatan media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada mata pelajaran IPAS topik sistem gerak manusia di kelas VI Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa kelas VI SD berkesempatan memperoleh pengalaman belajar bermakna yang integratif, menarik, inovatif, serta menyenangkan berkat dikembangkannya

media pembelajaran IPA berbasis *web Google sites* serta pembelajaran IPA pada topik sistem gerak pada manusia. Selain media mudah diakses oleh siswa media yang terintegrasi dalam satu website juga bisa membantu memperjelas penyampaian materi secara menarik sehingga siswa bisa lebih memahaminya, pemakaian media berikut juga bisa memaksimalkan motivasi serta kemandirian siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

Hasil berupa media pembelajaran berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak manusia Kelas VI bisa mempermudah penyampaian bahan ajar oleh guru serta memaksimalkan kesulitan serta minat proses pembelajaran.

Selain membantu guru menyediakan media pembelajaran bagi siswa, pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis *web Google sites* pada mata topik sistem gerak manusia juga bisa membantu guru menyampaikan informasi melalui link terintegrasi tentang sistem gerak, sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya serta memungkinkan terciptanya pembelajaran bermakna yang menarik, interaktif, kreatif, serta menyenangkan tanpa memerlukan biaya produksi yang tinggi.

1.7 Definisi Istilah

Dalam penelitian yang akan dilaksanakan ada beberapa istilah yang memegang multi intepretasi dengan variabel penelitian. Istilah-istilah tersebut sangat berkaitan dengan penelitian. oleh sebab itu, istilah-istilah yang terkait dengan penelitian yang

akan dilaksanakan perlu dijelaskan secara konseptual maupun operasional. Adapun batasan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Untuk menciptakan suatu produk baru melalui beberapa tahapan, validasi, serta pengujian, penelitian pengembangan ialah studi yang mencoba menciptakan produk tertentu ataupun mengembangkan produk yang sudah ada. Jenis penelitian berikut bermanfaat dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada.
2. Media pembelajaran ialah alat yang bisa dipakainya guru serta siswa guna saling menggairahkan serta mempermudah pemahaman informasi sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.
3. Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites merupakan media yang dikembangkan untuk mengintegrasikan platform-platform lainnya dalam sebuah website ((termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya). Berbagai macam materi pembelajaran dan informasi dapat diberikan dan dikumpulkan melalui Google Sites sehingga peserta didik tidak ada tertinggal.

1.8 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada manusia Kelas VI sebagai berikut.

1. Produk berikut berupa pengembangan media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada manusia Kelas VI.
2. Materi IPAS yang disajikan ialah materi dengan Topik Sistem Gerak Pada manusia dengan sub topik pengenalan sistem gerak, fungsi serta kegunaan sistem gerak, struktur tulang, macam-macam jenis tulang, struktur rangka, sendi, sistem otot, jenis otot, cara kerja otot, serta gangguan serta penyakit pada sistem gerak.
3. Media berikut dikembangkan dengan menggunakan *web Google sites*, dimana didalamnya ada materi IPAS serta berbagai link yang saling tertaut seperti, *Google Form, Google Meet, Quizziz, Wordwall, Youtube, Paddlet Laboratorium Virtual 3D (Human Anatomy)*.
4. Media berikut bisa dipakai dan diakses oleh siswa sendiri melalui Laptop ataupun gawai miliknya. Dengan satu Link berbasis *web Google sites* memudahkan siswa guna mengakses beragam link media pembelajaran IPAS yang saling tertaut didalamnya.
5. Media pembelajaran IPAS dibagi ke dalam tiga bagian penting yakni:
 - a. Halaman Depan: Sampul, halaman sampul, absensi siswa, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, petunjuk pemakaian media serta *link google meet*.
 - b. Bagian Inti: Uraian materi IPAS Topik Sistem Gerak Pada manusia dengan sub topik pengenalan sistem gerak, fungsi serta kegunaan sistem gerak, struktur tulang, macam-macam jenis tulang, struktur

rangka, sendi, sistem otot, jenis otot, cara kerja otot, serta gangguan serta penyakit pada sistem gerak, video pembelajaran

- c. Bagian Penutup: latihan soal, digital quiz, refleksi diri, serta identitas pengembang.

1.9 Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian bisa diartikan sebagai kesimpulan sementara hasil penelitian yang bisa dijadikan sebagai titik tolak ukur dalam sebuah penelitian. Pengembangan media pembelajaran Berbasis *web Google sites* pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada manusia Kelas VI dikembangkan dengan dasar asumsi sebagai berikut:

1. SD No. 4 Ungasan sudah difasilitasi dengan perangkat digital sebagai pendukung kegiatan pembelajaran berupa laptop dari Kabupaten Badung serta rerata sebagian besar siswa memegang gawai/smartphone pribadi.
2. Sebagian besar siswa kelas VI SD No. 4 Ungasan sudah bisa mengoperasikan perangkat digital semacam smartphone serta laptop ataupun komputer.
3. SD No. 4 Ungasan sudah difasilitasi jaringan internet sekolah.
4. Media Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada manusia Kelas VI berbasis *web Google sites* dengan Topik Sistem Gerak Pada manusia belum ada dikembangkan serta dipakai di SD No. 4 Ungasan
5. Pengembangan Media pembelajaran interaktif berikut bisa membantu menambah motivasi serta semangat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran yang dikembangkan berikut memegang beberapa keunggulan yang meliputi:

1. Bersifat praktis serta efektif sebab bisa diakses dimana saja serta kapan saja
2. Memberikan kesempatan kepada siswa guna bisa lebih bereksplorasi menemukan pengetahuan baru
3. Penyajian materi yang terstruktur, sistematis serta terintegrasi.
4. Memfasilitasi gaya belajar serta minat siswa dalam kegiatan IPAS
5. Tampilan menarik dengan berbagai gambar disertai laboratorium 3D serta bisa disimpan lama.
6. Menciptakan kenyamanan, memberikan tantangan serta memaksimalkan ketertarikan siswa.

1.10 Rencana Publikasi

Rencana Publikasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *web Google sites* Pada Pembelajaran IPAS Topik Sistem Gerak Pada manusia guna memaksimalkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar bisa menjadi bahan referensi bagi khalayak umum. Oleh sebab itu publikasi jurnal tentang penelitian ini direncanakan akan dipublikasikan pada Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi minimal SINTA 4.