

BAB I PENDAHULUAN

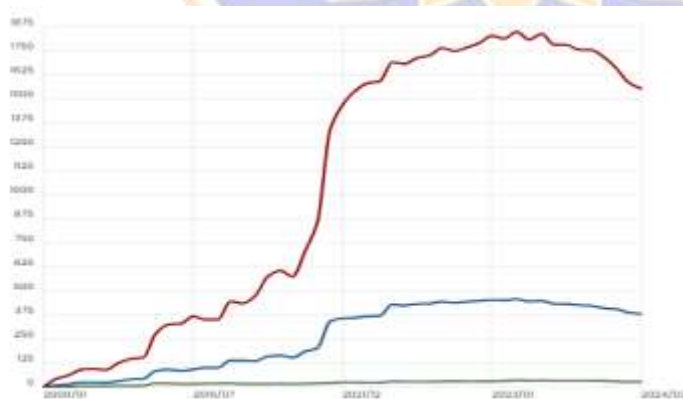
1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena revolusi industri 4.0 di dunia pendidikan mengacu pada perubahan besar-besaran yang dipicu oleh perkembangan teknologi digital, kecerdasan buatan, dan integrasi dunia fisik, digital, serta biologis. Transformasi ini memberikan tantangan dan peluang signifikan dalam sistem pendidikan. Penerapan konsep revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan, bertujuan untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif, fleksibel, dan sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21. Menurut penelitian Oke & Fernandes (2020), revolusi industri 4.0 di sektor pendidikan belum sepenuhnya diadopsi secara merata, khususnya di kawasan Afrika, yang menunjukkan adanya ketidaksiapan dalam menghadapi tantangan ini. Fenomena ini memperlihatkan pentingnya adaptasi sektor pendidikan untuk merespons perkembangan teknologi yang disruptif dan kebutuhan untuk meninjau ulang kurikulum serta memperkenalkan investasi yang memadai dalam sarana pembelajaran berbasis teknologi.

Selain itu, Miranda *et al.*, (2021), menyoroti bahwa implementasi pendidikan di era revolusi industri 4.0 di pendidikan tinggi telah berfokus pada empat komponen utama: kompetensi, metode pembelajaran, teknologi informasi dan komunikasi, serta infrastruktur. Penelitian ini menunjukkan bahwa revolusi pendidikan ini memerlukan penerapan teknologi terbaru, pedagogi inovatif, dan pengembangan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri modern. Ingaldi *et al.*, (2023), mengungkapkan bahwa kurikulum pendidikan di universitas perlu

didesain ulang untuk memenuhi tuntutan kompetensi yang berkembang pesat dalam era revolusi industri 4.0. Temuan penelitian juga menunjukkan adanya tantangan signifikan dalam penerapan teknologi di dunia pendidikan, seperti yang dikemukakan oleh Niu *et al.*, (2023), bahwa kolaborasi antar pemangku kepentingan dalam sistem pendidikan masih menjadi hambatan utama. Tantangan ini meliputi kurangnya infrastruktur teknis, keterbatasan kebijakan pendidikan, serta resistensi dari institusi pendidikan dalam mengadopsi inovasi baru.

Fenomena penggunaan *Web Google Sites* dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari perspektif penerapan teknologi *Web* untuk mendukung pembelajaran daring, pengelolaan informasi, dan pengembangan keterampilan digital di kalangan peserta didik dan pendidik. Berdasarkan temuan penelitian terdahulu, fenomena ini berfokus pada bagaimana *platform Web* seperti *Google Sites* digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, terstruktur, dan mudah diakses sehingga dapat menciptakan peningkatan hasil belajar peserta didik. Fenomena penggunaan *Web Google Sites* disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1.1. Penggunaan Google Sites di Indonesia

Sumber: (<https://trends.builtwith.com/cms/Google-Sites>, n.d.)

Berdasarkan Gambar 1.1, menunjukkan terdapat fenomena pengguna *Web Google Sites* di Indonesia, pada saat pandemi *COVID-19* mengalami peningkatan namun mulai tahun 2024 mengalami penurunan. Pengguna *Google Sites* tertinggi digunakan oleh negara Amerika Serikat yaitu sebesar 348.276, diikuti negara Inggris sebesar 13.108, Kanada sebesar 10.210, India sebesar 8.330 dan Perancis sebesar 6.922.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas V di SD No. 4, bahwa sekolah selama ini sudah mendapatkan fasilitas dari dinas terkait tentang sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran TIK seperti komputer, laptop, jaringan internet, dan bahkan peserta didik sendiri sudah sebagian besar memiliki *smartphone* namun hasil belajar belum menunjukkan peningkatan yang maksimal. Hal ini dilihat dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) di SD No. 4 Kuta pelajaran IPAS kelas V semester I tahun pelajaran 2023/2024 adalah sebagai berikut.

Interval Penguasaan	Ketercapaian Ketuntasan
0 – 40%	Belum mencapai, remedial di seluruh bagian
41 – 65%	Belum mencapai ketuntasan, remedial dibagian yang diperlukan
66 – 85%	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial
86 – 100%	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

Pada kurikulum dijelaskan bahwa kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran mencapai ketuntasan di kelas V pada mata Pelajaran IPAS berada pada interval penguasaan 66-85%. Peneliti kemudian membandingkannya dengan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD No. 4 Kuta. Berikut ini disajikan tabel hasil belajar

peserta didik mata pelajaran IPAS semester I tahun pelajaran 2023/2024 di SD No. 4 Kuta.

Tabel 1.2 Nilai Sumatif Harian IPAS Kelas V SD No. 4 Kuta
(Sumber Wali Kelas V SD No. 4 Kuta)

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Peserta didik yang tuntas		Peserta didik yang tidak tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	V A	28	12	43%	16	57%
2	V B	28	11	39%	13	61%
Total		56	22	82%	34	118%
Rata-rata				41%		59%

Berdasarkan tabel yang disajikan di atas, dapat dikatakan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. hasil belajar peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 59% dan hasil belajar peserta didik yang tuntas sebanyak 41% di SD No. 4 Kuta. Menyikapi permasalahan yang ditemukan, guru perlu berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah media *web google sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali. Kemudian jika dilihat dari peran guru di SD No. 4 Kuta, penyampaian informasi pembelajaran masih terbatas pada aplikasi *whatsapp* jadi belum terdapat pemanfaatan *Web Google Sites*. Semua informasi baik berupa media, *link* gambar, *link video*, *link* evaluasi dan dokumen yang berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik, peserta didik merasa kesulitan ketika harus membuka satu persatu dan harus berpindah ke aplikasi yang berbeda-beda. Bagi gurupun terkadang menjadi bingung dan kesulitan karena terlalu banyak *link* dan

dokumen yang akan diberikan, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pemberian *link* dan dokumen kepada peserta didik. Kemudian ketika pembelajaran tatap muka di kelas penyampaian materi masih bersifat *textbook* dengan bantuan *powerpoint* yang ditampilkan melalui layar proyektor, dimana tampilannya pun monoton dan membosankan serta tidak interaktif yang dapat menimbulkan kurangnya semangat peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan terhadap media *Web Google Sites* berbasis kearifan lokal Bali untuk memberikan akses mudah, efektif, dan efisien terhadap peserta didik. Guru dapat memfasilitasi peserta didik dalam satu wadah media *Web* untuk memudahkan guru dan peserta didik mencari, menemukan, dan mengevaluasi pembelajaran. Guru perlu berinovasi dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih mudah, interaktif, dikemas dengan lebih menarik dan menjadi sesuatu yang baru bagi peserta didik dengan memanfaatkan teknologi (Muttaqin *et al.*, 2021). Sejalan dengan itu pendidikan dapat mengintegrasikan teknologi, informasi dan komunikasi untuk menampilkan media informasi berupa materi ajar yang lebih unik dan praktis dan mengintegrasikan kearifan lokal Bali dalam materi pembelajaran. Media *Web Google Sites* berbasis kearifan lokal Bali dapat dikembangkan oleh guru sehingga akan memberikan pengalaman belajar bermakna kepada peserta didik. Penggunaan media *Web Google Sites* juga dapat mendukung dan membuat peserta didik lebih aktif dan dapat mengingat pembelajaran dengan baik karena dapat diakses kapan saja melalui laptop bahkan melalui *gadget*. Pengembangan media *Web Google Sites* berbasis kearifal lokal Bali harus dikembangkan berdasarkan permasalahan

tersebut. Acuan yang dapat digunakan sebagai media digital yang baik adalah media tersebut dapat dijadikan sebagai sumber belajar dengan memberi pengalaman belajar yang bermakna dan mendekati kenyataan yang ada di lingkungan sekitar peserta didik (Nalasari *et al.*, 2021). Kearifan lokal menjadi salah satu bagian yang penting diberikan pada satuan pendidikan agar peserta didik tidak kehilangan nilai dasar kultural, tidak kehilangan akar sejarahnya, serta memiliki wawasan dan pengetahuan dalam hidup bermasyarakat, bersosialitas dilingkungan kultural.

Materi atau topik yang akan berkaitan dengan kearifan lokal di Bali pada muatan pelajaran IPA yaitu ekosistem. Aktivitas kearifan lokal yang dilakukan di Bali yang berkaitan dengan ekosistem sebagai timbal balik kehidupan di Bali yaitu masyarakat Bali mempercayai tumbuhan sebagai sumber kehidupan sehingga diperingati setiap enam bulan sekali tepat 25 hari sebelum hari Raya Galungan yaitu pada *Tumpek Wariga* (Suseni, 2021). *Tumpek Wariga* juga dikenal dengan *Tumpek Pengatag*, *Tumpek Pengarah*, *Tumpek Bubuh* yang diperingati sebagai persembahan atau wujud bakthi kepada Tuhan atau Dewa Sangkara penguasa tumbuh-tumbuhan atas segala kekayaan alam yang melimpah yang telah diberikan sehingga tumbuhan menjadi sumber kehidupan di bumi. Kemudian *Tumpek Uye* atau *Tumpek Kandang* dan *Tumpek Wariga* atau *Tumpek Pengatag* adalah kegiatan yang secara turun temurun dilakukan di Bali sebagai bentuk rasa syukur atas tumbuh dan berkembangnya hewan dan tumbuhan dengan baik sehingga dapat dimanfaatkan manusia dengan baik. Nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dapat menjadi pondasi kuat peserta didik untuk menyeimbangkan alam tempat peserta

didik belajar dengan materi ekosistem. Peserta didik dapat memaknai kearifan lokal Bali sebagai role model menjembatani materi yang diperoleh menjadi pembelajaran yang bermakna. Media *Web Google Sites* berbasis kearifan lokal Bali dapat memudahkan guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan membuat peserta didik memahami pembelajaran dengan menyenangkan, efektif dan membuat pemahaman baru berkaitan penggunaan *smartphone* dengan bijak.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu memfasilitasi pembelajaran yang bermakna dengan memanfaatkan konteks lokal sebagai jembatan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Integrasi kearifan lokal Bali dalam media *Google Sites* dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk menanamkan nilai-nilai budaya dan karakter sejak dini, sembari tetap mengikuti perkembangan teknologi global. Kearifan lokal seperti perayaan *Tumpek Wariga* dan *Tumpek Uye*, yang menekankan keseimbangan alam dan penghormatan terhadap lingkungan, dapat diangkat sebagai materi pembelajaran untuk mengajarkan konsep-konsep ekosistem yang lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik (Suseni, 2021).

Pengembangan media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali ini diharapkan dapat memberikan solusi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar khususnya muatan IPA materi ekosistem. Dengan memadukan pendekatan *flipped classroom* yang sudah terbukti efektif di luar negeri dengan konten lokal yang relevan, media ini dapat

meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta pemahaman konsep-konsep ilmiah yang diajarkan. Selain itu, media ini juga akan membantu mengatasi keterbatasan pemanfaatan teknologi di Indonesia dengan memberikan alternatif media pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan berorientasi pada konteks budaya lokal agar tetap lestari. Berdasarkan perbedaan temuan penelitian terdahulu, maka penting untuk dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Web Google Sites* Berorientasi *Flipped classroom* Berbasis Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS” peserta didik kelas V di SD No. 4 Kuta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berpijak pada latar belakang yang diuraikan, dapat dilakukan identifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar siswa pada bidang IPAS khususnya materi ekosistem masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di SD No. 4 Kuta.
- 2) Pembelajaran belum memanfaatkan media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali di SD No. 4 Kuta.
- 3) Guru sudah memanfaatkan teknologi namun masih terbatas seperti memanfaatkan LCD proyektor, pemanfaatan *laptop*, dan pemanfaatan *whatsapp grup*.
- 4) Media ajar masih kurang untuk menunjang peserta didik melakukan kegiatan belajar secara mandiri.

- 5) Keterbatasan guru dalam mendesain media *Web Google Sites* yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi.
- 6) Media ajar yang digunakan oleh guru terpusat pada buku guru dan buku peserta didik dari pemerintah saja jarang mengambil dari sumber lain.
- 7) Pembelajaran belum mengintegrasikan materi ke dalam *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali.
- 8) Peserta didik belum memanfaatkan fasilitas teknologi dengan baik dan peserta didik belum mampu menggunakan *gadget* dengan baik untuk belajar.
- 9) Pembelajaran saat ini hanya memanfaatkan *powerpoint*, *link google formulir*, *link google form*, dan *quizizz*. Informasi mengenai materi, dokumen, dan *link* diberikan kepada peserta didik hanya melalui *whatsapp grup*, ini tentu akan menyulitkan guru dan peserta didik dalam melakukan pencarian materi dan dokumen juga harus berpindah aplikasi saat membuka *link*.
- 10) Proses pembelajaran sudah memanfaatkan teknologi tetapi belum terintegrasi dengan baik sehingga sering terjadi kesalahan dalam membuka *link* yang diberikan guru, serta peserta didik kesulitan mengakses kembali pembelajaran yang diberikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini mampu mengatasi permasalahan terkait faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran seperti faktor dari pendidik, faktor peserta didik dan faktor lingkungan serta keterbatasan waktu melaksanakan kegiatan pembelajaran tatap muka secara terbatas di sekolah. Agar penelitian ini tidak meluas dan terarah sesuai dengan tujuan penelitian, batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Pembelajaran memanfaatkan media *Web Google Sites* pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD No. 4 Kuta.
- 2) Pembelajaran berorientasi *flipped classroom* dengan penggunaan teknologi. Model pembelajaran ini dilakukan dengan membalik pembelajaran tradisional. Peserta didik memanfaatkan teknologi *smartphone* untuk mempelajari materi baik berupa *teks, audio, video*, dan aplikasi. Peserta didik melakukan diskusi dan presentasi di dalam kelas sehingga peran guru hanya sebagai fasilitator, memfasilitasi proses pembelajaran di kelas.
- 3) Kearifan lokal pada penelitian ini difokuskan hanya pada kearifan lokal Bali pada Tumpek Uye dan Tumpek Wariga. Tumpek Uye dan Tumpek Wariga akan datang setiap Enam bulan sekali berbeda waktu namun dalam penerapannya dapat dilakukan setiap hari. Pembelajaran tentang kearifan lokal Bali penting diberikan disetiap materi yang ada pada kurikulum khususnya ekosistem. penerapan kearifan lokal ini akan memberikan pengaruh positif terhadap karakter peserta didik untuk mencintai lingkungan sekitar untuk keberlangsungan hidup bersama di dunia.

- 4) Hasil belajar yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah hasil belajar bidang kognitif atau pengetahuan saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka solusi yang dapat dilakukan adalah berinovasi dengan melakukan pengembangan media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Adapun aspek yang diteliti meliputi: validasi, kepraktisan, dan keefektivan dari media yang dikembangkan.

1.4 Perumusan Masalah

1. Bagaimana rancang bangun media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali pada materi IPAS untuk meningkatkan hasil belajar?
2. Bagaimana validitas media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali pada materi IPAS untuk meningkatkan hasil belajar?
3. Bagaimana kepraktisan media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali pada materi IPAS untuk meningkatkan hasil belajar?
4. Bagaimana efektivitas media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali pada materi IPAS untuk meningkatkan hasil belajar?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis rancang bangun media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali pada materi IPAS untuk meningkatkan hasil belajar.
2. Untuk menganalisis validitas media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali pada materi IPAS untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali pada materi IPAS untuk meningkatkan hasil belajar.
4. Untuk menganalisis keefektivan media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali pada materi IPAS untuk meningkatkan hasil belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dipetik melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis yaitu memberikan rujukan khususnya guru sekolah dasar agar dapat menumbuhkembangkan kualitas dan profesionalisme guru sehingga berguna bagi pendidikan. Selain itu, manfaat teoretis yang dapat diperoleh melalui

penelitian ini adalah dapat meningkatkan jati diri peserta didik sebagai generasi bangsa yang berkualitas dan siap bersaing di dunia global. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau sumbangan ilmiah bagi pendidikan dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1 Bagi peserta didik produk hasil pengembangan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai bahan belajar secara mandiri sehingga peserta didik dapat belajar tanpa sekat ruang dan waktu, kapan dan di mana saja.
- 2 Bagi guru produk hasil pengembangan penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantunya dalam proses pembelajaran secara *offline* maupun *online*. Selain itu, produk hasil pengembangan ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman materi terkait Ekosistem tanpa lagi bergantung pada buku teks.
- 3 Bagi kepala sekolah manfaat praktis hasil penelitian ini bagi kepala sekolah adalah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan perencanaan untuk menyelenggarakan pelatihan-pelatihan berkaitan dengan penggunaan media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali.
- 4 Bagi peneliti lain hasil penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai bahan referensi dalam penelitian-penelitian berikutnya. Selain itu, produk hasil pengembangan penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk penyempurnaan.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini merupakan penelitian untuk menghasilkan produk berupa media *Web Goole Sites*. Media yang berfokus pada materi ekosistem kelas V SD. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Media ini dibuat dalam bentuk *Web* berbantuan *Google Sites*.
2. Dalam aplikasi ini memuat fitur-fitur seperti tombol menu, tombol absensi, tombol belajar (tujuan pembelajaran, materi dan *video*), tombol *game* (*game dan quis*), tombol evaluasi, dan tombol pengembang.
3. Pada bagian tombol “MENU” terdapat halaman informasi belajar ekosistem dan area materi yang akan dipelajari bersama, berdoa sebelum belajar adalah kegiatan rutin untuk menumbuhkan rasa syukur pada diri peserta didik, dan pentingnya belajar IPA untuk memotivasi peserta didik lebih memahami tujuan yang ingin dicapai dalam menghadapi kehidupan.
4. Pada bagian tombol “ABSENSI”, terdapat asesmen diagnostik. Asesmen ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik sebelum mulai kegiatan pembelajaran. Kemudian juga terdapat tombol absensi yang memiliki tujuan untuk memantau kehadiran peserta didik di ruang kelas online dan memastikan semua peserta didik disiplin dengan waktu yang tersedia.
5. Pada bagian tombol “BELAJAR” terdapat tujuan pembelajaran, materi, dan *video*. Tujuan pembelajaran berisi uraian penting tentang tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik dalam belajar materi ekosistem. Kemudian

materi terdapat kumpulan materi secara terstruktur untuk memberikan pemahaman materi ekosistem dengan model *Problem based learning*. Video memuat tentang materi berupa gambar dan suara untuk menambah pemahaman *peserta didik* serta dilengkapi dengan pertanyaan.

6. Pada tombol “*GAME DAN QUIZ*” terdapat *game* aplikasi *PHET*, *wordwall*, dan *quizizz*. Pada permainan *PHET*, bertujuan memberikan pemahaman tentang rantai makanan melalui gambar binatang yang menarik. Pada *wordwall peserta didik* akan mendapatkan pengalaman menarik dan memahami materi dengan bermain kartu. Pada aplikasi *quizizz peserta didik* dapat memahami materi yang dipelajari melalui *game quizizz*.
7. Pada tombol “*EVALUASI*” terdapat soal-soal dalam bentuk LKPD yang bertujuan mengukur kemampuan *peserta didik* terhadap tujuan yang ingin dicapai.
8. Tombol “*PENGEMBANG*” diisi dengan profil guru dan kontak yang bisa dihubungi.
9. Gambar latar belakang setiap bagian dibuat menggunakan gambar animasi yang menarik dan berbasis kearifan lokal. Hal ini bertujuan agar *peserta didik* lebih tertarik belajar dan membuka *Web Google Sites*.
10. Penduan Penggunaan; berisi penjelasan secara sistematis tentang cara penggunaan *Web Googel Sites* sehingga memungkinkan *peserta didik* dan guru dapat menggunakannya dengan baik.

11. *Icon-icon* yang digunakan menggunakan animasi yang menarik dan sesuai dengan isi di dalamnya. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih tertarik dalam menggunakan *Web Google Sites*.

1.8. Definisi Istilah

Dalam penelitian pengembangan media *Web Google Sites* berorientasi *flipped classroom* berbasis kearifan lokal Bali ini terdapat beberapa penjelasan istilah yang perlu dijelaskan secara konsep maupun oprasional. Adapun istilah-istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu atau untuk mengembangkan produk yang sudah ada, sehingga menghasilkan produk baru melalui berbagai tahapan dan validasi untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses belajar di sekolah dasar.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu penyampaian pesan dengan peserta didik agar menstimulus peserta didik sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.
3. Media pembelajaran *Web Google Sites* merupakan media yang dikembangkan untuk mengintegrasikan platform lainnya dalam sebuah *Web sites* seperti video, presentasi, teks, gambar, dan lainnya. *Web Google Sites* dapat di modifikasi oleh pengguna menjadi sebuah produk yang lengkap untuk melaksanakan tahapan pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah diakses.

4. *Flipped classrom* merupakan strategi pembelajaran yang dilakukn peserta didik secara terbalik. Pembelajaran yang seharusnya dilakukan di dalam kelas peserta didik dapat melakukannya di luar kelas atau dari rumah. Hal-hal yang dipelajari di rumah misalnya berupa gambar, *video*, teks, dan evaluasi dan peserta didik menerapkan di dalam kelas.
5. Kearifan lokal Bali merupakan kumpulan nilai-nilai, pengetahuan, dan praktik tradisi yang telah diwariskan dari generasi ke generasi di pulau Bali. Kearifan ini sebagai ciri khas masyarakat Bali yang berbasis Tri Hita Karana (THK)

