

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memuat sembilan pokok bahasan yang menjadi dasar dalam penyusunan pendahuluan penelitian. Adapun uraian dari masing-masing pokok bahasan disajikan sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan, sebagaimana digagas oleh Albert Einstein, memiliki esensi lebih dari sekadar pengisian pikiran dengan fakta atau teori; ia berorientasi pada pelatihan pikiran manusia agar mampu berpikir secara mandiri. Pernyataan ini secara tegas menyampaikan bahwa pendidikan menjadi landasan penting dalam proses pembentukan kualitas individu yang cakap berinovasi, menganalisis, dan memecahkan masalah, jauh melampaui kemampuan menghafal informasi semata (Lahagu, D. K., & Lahagu, T. S. (2024)). Dalam konteks perkembangan zaman, kemajuan tidak memandang status sosial masyarakat, melainkan menuntut adaptasi dari semua lapisan masyarakat terhadap teknologi yang terus berkembang. Oleh karena itu, diperlukan adaptasi terhadap kemajuan teknologi digital guna membekali individu dengan kompetensi abad ke-21, seperti kemampuan memecahkan masalah, berpikir kreatif, literasi digital, dan bekerja sama, perlu dikembangkan agar peserta didik mampu beradaptasi serta menghadapi tuntutan kehidupan pada era digital yang terus berkembang. Pergeseran paradigma pendidikan saat ini merupakan transformasi fundamental dalam memahami dan melaksanakan proses belajar-mengajar.

Model pendidikan tradisional, yang cenderung berpusat pada guru dan mentransfer pengetahuan secara satu arah kepada peserta didik pasif, dengan fokus utama pada penguasaan fakta dan hafalan, kini telah bergeser. Otomatisasi dan digitalisasi yang pesat di era digital telah mengubah lanskap pendidikan menjadi lebih kompleks, menciptakan tuntutan baru bagi peserta didik agar bisa berpikir kritis, memecahkan masalah yang lebih rumit, berinovasi, dan bekerja sama secara lebih efektif dalam lingkungan yang dinamis dan terus berkembang (Sar & Pujiastuti, 2023). Sejalan dengan pergeseran lanskap global yang didorong oleh akselerasi teknologi dan globalisasi, pengembangan kompetensi pada abad ke-21 menjadi sangat krusial. Kompetensi pada abad ke-21 merujuk kesepuluh kemampuan dan kompetensi yang dianggap esensial bagi individu untuk berhasil dalam masyarakat dan dunia kerja yang kompleks, dinamis, dan saling terhubung. Khususnya empat kompetensi inti, atau 4C: *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (komunikasi), *collaboration* (kolaborasi), dan *creativity* (kreativitas) (Care et al., 2023). Pada lingkup pendidikan, keterampilan abad ke-21 ini menjadi fondasi utama untuk memastikan relevansi dan efektivitas pembelajaran. Tuntutan pada Industri 4.0 dan *Society 5.0* secara langsung memengaruhi kompetensi yang harus dikuasai di sekolah, meliputi pendidikan yang berorientasi masa depan dengan otomatisasi dan digitalisasi yang pesat, literasi digital dan informasi, kolaborasi dan interaktivitas, serta peningkatan daya saing individu. Kalionga, Iriani, & Mawardi (2023) dalam jurnalnya tentang Tantangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0 Menuju *Society 5.0* mengungkapkan bahwa Pendidikan ialah fondasi utama untuk membentuk individu yang cakap dalam berinovasi, menganalisis, dan memecahkan masalah,

yang jauh melampaui kemampuan untuk menghafal informasi umum saja. Oleh karena itu, kurikulum pendidikan harus terus disesuaikan agar relevan dengan tuntutan masa depan, mempersiapkan peserta didik tidak hanya untuk pekerjaan saat ini, tetapi juga untuk peran dan tantangan yang belum terbayangkan. Selain itu, pendidikan di era ini juga harus bisa memanfaatkan teknologi digital dengan optimal untuk agar mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, serta mudah diakses, yang pada akhirnya akan memfasilitasi pembelajaran sepanjang hayat.

Namun, meskipun kemampuan berkomunikasi ini telah diakui dan disadari pentingnya oleh masyarakat di lingkup pendidikan maupun luar pendidikan, masih banyak tantangan yang harus dihadapi. Permasalahan utama terletak pada kurikulum dan penerapannya di lapangan yang masih sering lebih berfokus pada penguasaan materi dan pengujian berbasis hafalan atau bacaan, serta jarang memberi kesempatan bagi siswa untuk berpendapat atau berdiplomasi. Selain itu, diperlukan adanya media yang bisa memfasilitasi perkembangan keterampilan ini, termasuk kemampuan dalam berpikir ke tingkat yang lebih tinggi (*Higher Order Thinking Skills* - HOTS) yang mendukungnya. Dalam menghadapi permasalahan ini, peran pihak teknolog pendidikan menjadi sangat krusial dalam meningkatkan media pembelajaran inovatif. Manfaat pengembangan dari pihak teknolog pendidikan adalah kemampuan untuk menganalisis kebutuhan belajar secara sistematis, merancang solusi teknologi yang sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis, dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan personal, yang akhirnya bisa menjembatani kesenjangan antara teori pendidikan dan praktik di lapangan.

Terkait hal tersebut, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada kelas 7 di SMP Negeri 1 Sukasada, Singaraja, Buleleng, Bali, ditemukan bahwa masih minimnya fasilitas dan kesempatan yang dapat mendukung pengembangan kemampuan berkomunikasi siswa, terutama dalam bidang fasilitas digital. Padahal, hal ini seharusnya menjadi salah satu capaian penting dalam pembelajaran yang sejalan dengan peningkatan berpikir kritis dan penerapan HOTS siswa. Meskipun kemampuan komunikasi telah diakui sebagai kemampuan yang sangat esensial untuk mendukung proses berpikir kritis, hingga saat ini belum ada inovasi berkelanjutan yang dapat menunjang pengembangan keterampilan tersebut secara efektif dan maksimal.

Ketersediaan fasilitas yang memadai, seperti ruang pendapat, ruang diskusi, dan program pelatihan komunikasi, merupakan aspek fundamental dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Tanpa dukungan sarana prasarana tersebut, siswa akan menghadapi kendala signifikan dalam melatih kemampuan mengutarakan gagasan dan berdiplomasi, yang esensial bagi pengembangan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis mereka (Rahayu Widyawati, n.d.). Hal ini juga didukung dari pernyataan dalam jurnal “Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran”, yang mengungkapkan bahwa pembelajaran akan lebih menarik dan interaktif dengan bantuan internet di dalamnya (Haholongan et al., 2024), kemudian pembelajaran bisa lebih berdampak dan bermakna bila siswa bisa saling berkolaborasi satu dengan yang lainnya (Pratama et al., 2024). Di era modern ini, pendidikan bisa lebih berdampak bagi siswa bila menyoroti unsur kolaborasi di mana siswa bisa bekerja satu sama lain secara *real-time*, dapat saling berkoneksi satu sama lain, seperti bisa saling bekerja melalui *cloud* atau aplikasi

kolaborasi seperti *canva*, *google docs*, dan sebagainya, selain itu juga harus memberikan edukasi dengan strategi pembelajaran yang memadai (Sobirin et al., 2024). Dalam menjawab tantangan tersebut, perlu adanya sebuah media dalam belajar yang bukan sekadar menyampaikan isi materi, tetapi juga mampu untuk menjembatani keterbatasan sarana fisik sekaligus menghadirkan ruang belajar yang kolaboratif, terkoneksi, dan edukatif. Media yang mengintegrasikan teknologi digital dalam pendekatan partisipatif dapat menjadi solusi strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan berdampak, terutama dalam meningkatkan kompetensi abad ke-21 di atas. Adapun satu contoh solusi yang dapat diberikan ialah melalui pengembangan *website* I-CONNECT yang merupakan media pembelajaran interaktif dengan sifatnya yang kolaboratif, mengasah kemampuan berpikir kritis siswa, dan tentunya meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. I-CONNECT sendiri merupakan akronim dari karakteristik yang terintegrasi pada *website* tersebut, yang berarti I (*internet*), C (*collaborative*), O (*online*), N (*networking*), N (*navigating*), E (*educational*), C (*content*), T (*technology*).

Pengembangan media pembelajaran I-CONNECT berbasis *website* didasari oleh identifikasi permasalahan nyata di lapangan terkait rendahnya kemampuan komunikasi siswa. Kondisi tersebut juga ditemukan pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada. Berdasarkan observasi awal yang disertai analisis terhadap hasil belajar siswa pada tanggal 18 Maret 2025, diketahui bahwa terdapat perbedaan yang cukup mencolok antara capaian kemampuan siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku. Pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Sukasada, KKM ditetapkan

sebesar 70. Namun, hasil analisis menunjukkan bahwa lebih dari 90% Pelajar yang berada di kelas tujuh masih memperoleh nilai di bawah batas ketuntasan tersebut, sehingga kemampuan komunikasi yang menjadi salah satu kompetensi yang dinilai belum mencapai target yang diharapkan. Ini bisa dibuktikan dari nilai akhir siswa dengan nilai rata-rata 42,97 yang masih tergolong dalam kategori rendah pada kategori nilai akhir dalam tes presentasi lisan mata pelajaran IPS. Angka ini menjadi indikator kuat bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk intervensi guna meningkatkan keterampilan krusial ini. Kondisi kuantitatif ini diperkuat dari hasil wawancara langsung bersama guru mata pelajaran IPS Kelas VII. Guru menyampaikan bahwa siswa seringkali kesulitan dalam mengemukakan pendapat secara lisan di kelas, cenderung diam saat berdiskusi dengan kelompok, serta kurang percaya diri untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Selain itu, kemampuan mereka dalam menyusun ide secara terstruktur dalam bentuk tulisan (misalnya saat merangkum atau berpendapat) juga masih perlu ditingkatkan. Guru mengakui bahwa metode pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mampu memfasilitasi pengembangan keterampilan komunikasi secara optimal, dan siswa memerlukan media yang lebih interaktif serta dapat mendorong partisipasi aktif mereka.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang teridentifikasi di lapangan terkait pengembangan kemampuan komunikasi dan diplomasi siswa, pemilihan muatan pelajaran yang tepat menjadi langkah krusial. Berdasarkan pertimbangan teoretis dan relevansi kurikulum, topik "Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia" diyakini sangat cocok untuk dikembangkan. Topik ini memiliki cakupan materi yang luas, memungkinkan eksplorasi berbagai aspek, dan secara intrinsik dapat

memicu diskusi mendalam serta debat konstruktif. Selain itu, topik Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia ini mampu mengasah pemikiran siswa untuk menemukan hal-hal yang berkaitan dengan sumber daya alam di sekitar, bahkan yang biasa mereka temui, sebagai objek untuk dijelaskan dengan lebih detail, karena sifat materinya yang lebih berfokus pada objek dari sumber daya alam tersebut. Pemilihan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran inti dalam upaya pengembangan ini bukan tanpa alasan kuat. Mata pelajaran IPS memiliki urgensi dan kepentingan yang sangat tinggi dalam kerangka kurikulum pendidikan nasional. IPS tidak hanya berfungsi membekali siswa dengan pengetahuan faktual tentang sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, tetapi juga secara fundamental melatih mereka untuk memahami kompleksitas masyarakat, interaksi antarbudaya, serta dinamika lingkungan alam dan sosial, juga menuntut siswanya untuk bisa berpikir secara logika serta mengutarakan pendapat sebagai bagian dari proses pembelajaran, dikarenakan sifatnya yang lebih bersifat deskriptif. Kelebihan utama IPS terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu, mendorong pemikiran interdisipliner, serta menumbuhkan kesadaran sosial dan kewarganegaraan yang kuat. Pembelajaran IPS secara inheren mendorong siswa untuk menganalisis isu-isu dunia nyata, mengidentifikasi akar permasalahan, menarik kesimpulan yang logis, dan bahkan merumuskan solusi alternatif. Semua proses ini, pada gilirannya, sangat memerlukan dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta komunikasi yang efektif.

Mengacu pada urgensi yang telah dijelaskan, pengembangan topik "Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia" ini berbasis kuat pada Teori Pembelajaran

Sosial. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui observasi, imitasi, dan pemodelan, yang sangat efektif dalam mengasah keterampilan sosial dan komunikasi. Selain itu, pengembangan ini juga akan secara spesifik mengacu pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), mendorong siswa mampu menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan, bukan hanya mengingat informasi. Selain itu, juga media ini akan mengintegrasikan kemampuan berkomunikasi sebagai bagian integral dari unsur 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity*), memastikan bahwa setiap aktivitas pembelajaran dirancang untuk memperkuat aspek ini.

Media pembelajaran digital ini berupa *website* yang dinamakan I-CONNECT, yang merupakan salah satu solusi dan bagian dari media bersifat kolaboratif (*Collaborative*), bersifat digital yang diakses secara daring (*Online*), meningkatkan relasi antar siswa dan memungkinkan siswa untuk berdiskusi secara pribadi dengan guru, teman sebaya, ataupun pihak-pihak terkait (*Networking*), mengarahkan proses pembelajaran yang interaktif dan merangsang siswa untuk dapat berpikir *out of the box*, yakni tidak seputar pengetahuan umum yang biasa beredar di masyarakat akan topik tersebut (*Navigating*), mengedukasi (*Educational*), fokus pada konten pembelajaran yang mendukung peningkatan berpikir kritis (*Content*), dan merupakan bagian yang terintegrasi ke dalam teknologi digital (*Technology*). Dengan demikian, berdasarkan analisis kebutuhan dan pertimbangan matang, media pembelajaran "I-CONNECT" hadir sebagai solusi inovatif yang diharapkan dapat secara signifikan mempermudah siswa dalam pembelajaran muatan tertentu pada siswa SMP kelas VII. Inovasi ini tidak hanya bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas yang ada, secara

langsung meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dan mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

Selain itu, terdapat beberapa penelitian terbaru yang sejalan dengan peningkatan kemampuan komunikasi siswa dengan menggunakan *website* sebagai mediana, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Oktavia et al., (2024) yang secara spesifik berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *website* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi secara matematis pada siswa, akan tetapi pada mata pelajaran bangun ruang sisi datar. Penelitian ini menjadi salah satu referensi, dikarenakan meskipun media *website* dalam pembelajaran tersebut sudah ada, akan tetapi kebaruan dalam penerapannya berfokus pada indikator komunikasi matematis, seperti *written text, mathematical expressions* di SMP Negeri 13 Pontianak. Adapun penelitian ini juga secara khusus mengatasi masalah kesulitan siswa dalam menuliskan penyelesaian, menggambarkan unsur, serta menuliskan rumus terkait unsur bangun ruang sisi datar yang termasuk pada bagian dari indikator komunikasi matematis.
2. Penelitian oleh Umam & Azhar (2021) yang membahas terkait *website* pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dalam pembelajaran virtual penuh. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *website* mampu menjembatani kesenjangan antara guru dan siswa dalam pembelajaran daring, serta dapat mempresentasikan masalah matematika yang bersifat kontekstual. Penggunaan media pembelajaran berbasis *website* mampu mendorong siswa untuk berargumentasi secara tertulis melalui kolom komentar di *website*

tersebut, maupun lisan dalam *online meeting*. Inovasi ini mampu meningkatkan kemampuan analisis masalah siswa pada topik masalah yang diberikan. *Website* ini mendukung terciptanya lingkungan pembelajaran yang interaktif secara digital dan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk dapat berargumentasi sesuai dengan pemahaman yang sudah terbentuk.

3. Penelitian yang digagas oleh Rahman et al., (2014) dengan judul Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Website* pada Proses Pembelajaran Produktif di SMK, dengan media yang digunakan ialah *website* dengan kolaborasi beberapa *website*, seperti *search engine*, *blog*, *web portal*, serta *web* perusahaan. Penelitian ini secara spesifik meneliti pemanfaatan media pembelajaran berbasis *website* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Kelistrikan Sistem Refrigerasi di SMK. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif dan sedang dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis *website* tersebut, dan Media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekaligus mengembangkan kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK).
4. Penelitian selanjutnya ada dari Meduri et al., (2022) yang meningkatkan penelitian dengan aplikasi *website* sebagai media pembelajaran. Adapun *website* ini nantinya akan dimanfaatkan sebagai alat bantu siswa dalam proses pembelajaran daring maupun luring. *Website* ini dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai media, seperti model spasial, gambar, video, animasi, grafik, suara, juga teks. Pada penelitian ini, *website* mampu membantu mengubah suasana pembelajaran dari "*learning with effort*" (belajar dengan

usaha/terpaksa) menjadi “*learning with fun*” yakni belajar yang menyenangkan. *Website* ini secara khusus dirancang untuk menarik minat dan kenyamanan peserta didik saat belajar, serta mempermudah pencaharian materi penunjang terkait topik yang akan dipelajari. Hal ini menjadi salah satu kebaruan yang sejalan dengan penelitian dari media *website* I-CONNECT, dikarenakan kedua media ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar sekaligus juga untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar

5. Penelitian oleh Septyarini & Cahya (2021) yang membahas mengenai pembelajaran daring (*online learning*) sebagai media utama yang diterapkan di tengah pandemi, hal ini menjadi salah satu peningkatan yang cukup pesat di bidang pendidikan, dikarenakan terdapat beberapa jenis *platform* termasuk *website* yang dapat digunakan, seperti *learning management system/LMS*, dan perangkat berbasis *website* lainnya. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa penguasaan teknologi dan keterampilan komunikasi verbal secara simultan dapat berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan siswa, dan memberikan pemahaman komprehensif tentang bagaimana kombinasi dari kedua faktor tersebut dapat berkontribusi satu sama lain.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pelajar yang berada di kelas tujuh SMP N 1 Sukasada masih memiliki kemampuan komunikasi yang tergolong rendah, baik dalam hal berorasi, maupun mengutarakan pendapat. Hal ini secara tidak langsung mampu menghambat proses pembelajaran serta interaksi sosial di dalam kelas, serta perkembangan dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

2. Perlu adanya penerapan teori pembelajaran sosial yang terintegrasi dalam satu mata pelajaran tertentu guna meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa, adapun salah satunya terdapat dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII.
3. Masih belum ada media pembelajaran yang secara khusus dirancang mendukung pengembangan keterampilan berkomunikasi siswa pada setiap mata pelajaran, sehingga hal ini menjadi salah satu potensi untuk peningkatan inovasi di bidang teknologi pembelajaran yang mengelaborasi teori pembelajaran sosial, serta keterampilan berkomunikasi dalam 4C (*collaboration, creativity, critical thinking, dan communication*).
4. Kurangnya penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teori pembelajaran sosial untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi siswa di SMP Negeri 1 Sukasada.
5. Media pembelajaran yang digunakan masih belum menerapkan teori pembelajaran sosial, serta peningkatan kemampuan berkomunikasi yang memanfaatkan teknologi, sehingga membuat akses ke sumber belajar digital yang mampu menstimulasi keinginan belajar siswa, serta lebih kaya akan informasi dan interaktif yang menjadi lebih terbatas.

1.3 Pembatasan Masalah

Penetapan batasan masalah dilakukan untuk memperjelas fokus penelitian sekaligus membatasi cakupan pembahasan agar tetap sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini hanya membahas pengembangan media pembelajaran berbasis website yang sebelumnya belum dikembangkan pada materi yang menjadi objek penelitian yang bertujuan untuk

meningkatkan kemampuan berkomunikasi, dengan mengintegrasikan teori pembelajaran sosial, dengan berorientasi pada unsur HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) di kelas VII Sekolah Menengah Pertama yang mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa. Adapun materi yang difokuskan pada media ini ialah materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terkait Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang dan batasan penelitian yang telah dijelaskan, penelitian ini dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan pengembangan website pembelajaran I-CONNECT pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada Tahun Pelajaran 2024/2025?
2. Sejauh mana tingkat validitas website I-CONNECT berdasarkan hasil evaluasi ahli materi dan ahli media dalam mendukung peningkatan *communication skill* peserta didik?
3. Sejauh mana tingkat kepraktisan website I-CONNECT ketika digunakan dalam proses pembelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada Tahun Pelajaran 2024/2025?
4. Bagaimanakah efektivitas *website* I-CONNECT dengan orientasi teori pembelajaran sosial pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada Tahun Pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa hal sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun dalam *website* I-CONNECT dengan teori pembelajaran sosial pada muatan pelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada Tahun Pelajaran 2024/2025;
2. Untuk menguji validitas *website* I-CONNECT dengan orientasi teori pembelajaran sosial pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada Tahun Pelajaran 2024/2025 menurut hasil uji evaluasi para ahli, uji kelompok kecil, uji perorangan, dan uji lapangan;
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan *website* I-CONNECT saat diimplementasikan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada Tahun Pelajaran 2024/2025;
4. Untuk mengetahui efektivitas *website* I-CONNECT dengan orientasi teori pembelajaran sosial pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini tidak hanya bertujuan menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tetapi juga memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun praktik pembelajaran. Berikut penjelasan manfaatnya.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teori, hasil dari penelitian ini bisa memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, tepatnya dalam pengembangan media dan materi pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka bagi peserta didik jenjang SMP. Diharapkan penelitian ini mampu memperkaya bahan bacaan tentang pembuatan media pembelajaran, memberikan kontribusi konseptual, dan memperdalam pemahaman ilmiah di bidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Pengembangan terhadap media pembelajaran yang berbasis website I-CONNECT yang mengacu pada Teori Pembelajaran Sosial diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih mendalam, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta mengembangkan *communication skill* selama proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan bagi guru dalam mengembangkan serta mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan selaras dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Penerapan media pembelajaran I-CONNECT diharapkan dapat membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif melalui penyediaan berbagai aktivitas yang mendorong partisipasi aktif dan kerja sama antarsiswa. Selain itu, media ini dapat mempermudah guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas sekaligus membangun suasana belajar yang lebih kondusif dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, penggunaan

media I-CONNECT diharapkan turut mendukung peningkatan kompetensi guru dalam memfasilitasi diskusi, kolaborasi, dan berbagai aktivitas pembelajaran yang interaktif..

3. Bagi Kepala Sekolah

Melalui adanya pengembangan media pembelajaran I-CONNECT, kepala sekolah dapat melihat peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Media yang inovatif dan interaktif dapat membantu siswa supaya bisa lebih memahami materi yang diberikan, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Adapun kepala sekolah dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk merancang program pelatihan dan pengembangan yang profesional bagi guru.

4. Bagi Penelitian Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam bidang pengembangan media pembelajaran, teori pembelajaran sosial, atau keterampilan berkomunikasi. Adapun hasil dan temuan maupun media dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan topik yang sama. Dengan memahami bagaimana media pembelajaran I-CONNECT dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi, peneliti dapat mengeksplorasi lebih lanjut tentang hubungan antar media pembelajaran dan hasil belajar siswa.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis website yang dikembangkan berdasarkan Teori Pembelajaran

Sosial dan diberi nama I-CONNECT yang merupakan kesatuan dari karakteristik media ini yang menjunjung tinggi sifat kolaboratif (*Collaborative*), diakses menggunakan koneksi internet (*Online*), bertujuan untuk meningkatkan relasi antar siswa (*Networking*), mengarahkan proses pembelajaran yang interaktif (*Navigating*), berorientasi dan mengedukasi (*Educational*), fokus pada konten pembelajaran yang mendukung peningkatan berpikir kritis (*Content*), dan merupakan bagian yang terintegrasi ke dalam teknologi digital (*Technology*) (Teori et al., 2024). Adapun media *website* I-CONNECT ini berfokus untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi siswa untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas VII terkhusus pada topik Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia. Adapun spesifikasi produk didalam penelitian ini diantaranya.

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis website bernama I-CONNECT yang dikembangkan dengan mengacu pada Teori Pembelajaran Sosial sebagai landasan dalam penyusunan aktivitas pembelajaran.
2. Website I-CONNECT dapat diakses melalui tautan (*link*) maupun kode QR (*QR Code*), sehingga memudahkan pengguna dalam membuka media pembelajaran sesuai dengan perangkat yang digunakan.
3. Materi yang disajikan dalam website berfokus pada topik Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VII.
4. Website I-CONNECT dapat diakses menggunakan berbagai perangkat, seperti komputer atau laptop, Chromebook, tablet, maupun telepon pintar (*smartphone*) yang terhubung dengan jaringan internet. Pengguna komputer, laptop, dan Chromebook dapat mengakses website melalui tautan yang

tersedia, sedangkan pengguna tablet dan telepon pintar dapat memindai kode QR yang telah disediakan.

5. Website I-CONNECT menyajikan berbagai komponen pembelajaran yang terdiri atas materi, video pembelajaran, kuis interaktif, serta forum diskusi. Peserta didik terlebih dahulu mempelajari materi dan mengamati model yang ditampilkan pada video pembelajaran, kemudian diminta menjelaskan kembali materi tersebut menggunakan bahasa mereka sendiri sebagai bentuk implementasi proses belajar melalui pengamatan (*observational learning*). Selain itu, tersedia fitur diskusi yang memungkinkan peserta didik saling bertukar ide, memberikan tanggapan, dan membangun komunikasi dengan pengguna lain selama proses pembelajaran berlangsung.
6. Media interaktif ini dikembangkan dengan bantuan *Moodle*, dengan kemudahan yang diberikan kepada pengembang untuk menciptakan *website* dengan berbagai fitur, seperti bisa menyisipkan karakter, kolom audio, unggah media, fitur diskusi, dan sebagainya.
7. Spesifikasi tampilan pada produk media interaktif *website* I-CONNECT berbasis teori pembelajaran sosial ini diantaranya:

- a. Tampilan langkah-langkah penggunaan

Laman tampilan langkah-langkah penggunaan media interaktif ini berisikan langkah-langkah untuk mengakses dan menggunakan media dari awal hingga akhir serta untuk menggunakan fitur yang terdapat di dalamnya.

- b. Menu dan opsi materi

Pada laman awal dari *website* tersebut, akan disajikan beberapa materi terkait topik yang diangkat, yakni Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia. Materi disajikan dalam bentuk tulisan dan video model, yang terfokus untuk menjelaskan objek yang terdapat dalam topik tersebut. Sebagai contoh, menjelaskan fungsi batu-batuan, struktur tanah, dan sebagainya.

c. Fitur mengajukan tugas berupa audio

Bagian ini berisi kolom *add submission* yang merupakan tempat pengguna (siswa) dapat mengunggah rekaman yang berisi pendapat mereka terkait objek maupun hasil materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pada bagian ini, hasil pendapat siswa akan dijadikan bahan penilaian keterampilan sosial siswa.

d. Fitur diskusi bersama

Setelah fitur tugas mandiri berupa audio, siswa akan diminta untuk melakukan diskusi dengan teman-teman sejawat untuk mendiskusikan topik permasalahan yang diberikan untuk menilai kemampuan komunikasi serta kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun diskusi bersama dapat dilakukan dalam kolom *chat* (dengan ketikan), maupun mengunggah audio ke dalam kolom diskusi.

e. Tampilan nilai akhir

Tampilan nilai akhir merupakan sebuah fitur yang akan menampilkan hasil dan perkembangan siswa dari hasil belajar dan tugas yang telah ia ajukan. Adapun tampilan ini berisi nilai pribadi dari siswa, serta evaluasi

yang berfokus pada keterampilan siswa, terkait hal apa saja yang masih harus dikembangkan, dan yang sudah dalam kategori cukup.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Masalah

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Agar hasil penelitian dapat dipahami sesuai dengan ruang lingkupnya, penelitian ini disusun berdasarkan beberapa asumsi dan memiliki sejumlah keterbatasan. Penjelasannya disajikan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang mengintegrasikan kolaborasi digital, dan berfokus untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi belum pernah dikembangkan di SMP Negeri 1 Sukasada, baik untuk kelas VII, VIII, maupun IX.
2. Desain antarmuka, fitur interaktif, serta alur dari penggunaan media I-CONNECT secara intuitif akan mendorong peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain dan dengan materi pembelajaran yang memadai, sehingga melatih *communication skill* peserta didik.
3. SMP Negeri 1 Sukasada memiliki sarana dan prasarana digital yang memadai serta berfungsi dengan baik, seperti perangkat keras (komputer, laptop, atau tablet yang cukup untuk peserta didik), serta akses internet yang stabil dan cepat di seluruh area pembelajaran, serta fasilitas penunjang seperti proyektor, dan sistem suara yang mendukung implementasi media I-CONNECT dalam skala kelas maupun kelompok.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Selama proses pengembangan website pembelajaran **I-CONNECT**, terdapat beberapa keterbatasan yang menjadi batas ruang lingkup penelitian. Uraian mengenai keterbatasan tersebut disajikan sebagai berikut.

1. Produk ini hanya bisa digunakan jika perangkat digital terhubung ke dalam koneksi internet yang memadai.
2. Produk yang dikembangkan hanya memuat satu mata pelajaran saja, yaitu pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan hanya mengangkat topik materi Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia untuk dipergunakan sebagai model pembelajaran.
3. Penelitian dan media pembelajaran yang dikembangkan hanya berfokus pada peningkatan kemampuan berkomunikasi saja.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu diberikan penjelasan mengenai beberapa konsep utama yang menjadi dasar penelitian. Definisi setiap istilah disajikan sebagai berikut.

1. Pengembangan merupakan suatu proses sistematis untuk mewujudkan rancangan yang telah disusun menjadi sebuah produk yang dapat digunakan. Tahapan tersebut meliputi identifikasi kebutuhan atau permasalahan, perancangan tujuan pembelajaran, pengembangan produk, hingga evaluasi terhadap kualitas dan efektivitas produk yang dihasilkan.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga proses komunikasi antara guru

dan peserta didik berlangsung lebih efektif serta mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Media pembelajaran interaktif merupakan media berbasis teknologi yang memadukan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan fitur navigasi, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran.
4. Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan pembelajaran yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini banyak digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki prosedur yang sistematis, fleksibel, serta dapat diterapkan dalam pengembangan berbagai media maupun perangkat pembelajaran.
5. Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura menjelaskan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi antara faktor kognitif, perilaku, dan lingkungan. Menurut teori ini, individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, maupun perilaku baru melalui proses mengamati (*observational learning*), meniru, dan mempraktikkan perilaku yang dicontohkan oleh orang lain.
6. Media I-CONNECT: I-CONNECT adalah sebuah media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan secara spesifik untuk meningkatkan *communication skill* siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada. Nama "I-CONNECT" sendiri merupakan representasi dari "I" (sebagai "*internet*") dan "CONNECT" (sebagai "*collaborative*", "*online*",

“networking”, “navigating”, “educational”, “content”, “technology”), yang secara fundamental mengacu pada konektivitas dan interaksi yang diharapkan terjadi antar pengguna serta dengan materi pelajaran.

