

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Peran sekolah pada abad ke-21, menjadi bagian penting dalam sistem pendidikan maupun masyarakat. Salah satu komponen sekolah yang memiliki peran sebagai ujung tombak pendidikan, yaitu guru. Guru pada abad ke-21 perlu dipersiapkan untuk meningkatkan kualitas kompetensi dirinya yang didukung teknologi dan guru harus mengetahui bahwa teknologi dapat mendukung pembelajaran dengan baik sehingga terjadi peningkatan mutu pendidikan. Hal tersebut dikarenakan pada awal abad ke-21 terjadi perubahan revolusi industri menjadi revolusi industri 4.0. Pada waktu tersebut ditandai terjadinya kegiatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi *wireless* dan *big data* secara masif di kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi yang pesat memberikan pengaruh terhadap pendidikan karena ada kebutuhan pendidikan untuk senantiasa meningkatkan efisiensi maupun efektivitas pembelajaran dan pengelolaan sistem pendidikan (Yaniawati dalam Simanihuruk *et al*, 2019). Pada abad ke-21 ini terdapat tuntutan yang dihadapi guru menjadi semakin besar dan kuat, maka tidak ada solusi lain kecuali institusi pendidikan harus menyiapkan dan menyediakan sumber daya manusia, yaitu guru yang handal.

Kini, guru harus dapat mengubah pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran abad ke-21. Dalam artian, guru mampu menerapkan *digital literacy*. Namun, guru bukan hanya dituntut dalam mengajarkan konten pada aspek pengetahuan saja, karena sudah terdapat internet menyediakan segala informasi yang diperlukan oleh siswa, guru pun harus dapat mengajarkan pembelajaran berupa nilai etika, budaya dan karakter. Guru harus mampu mengubah proses pembelajaran dengan mengoptimalkan peran teknologi dan mengubah peran dari *knowledge transmitter* menjadi mentor, fasilitator, motivator, dan inspirator.

Pada kenyataannya, walaupun terjadi perubahan yang sangat pesat, tetap saja perubahan tersebut tidak dapat langsung diikuti arusnya begitu saja. Teknologi dan internet belum sepenuhnya dimanfaatkan, guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dan belum sepenuhnya mengikuti perkembangan teknologi untuk melaksanakan pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari beberapa guru yang masih belum fasih dalam mengoperasikan laptop atau komputer, serta awam menggunakan *smartphone* dan internet sesuai hasil pengamatan pada penelitian yang dilakukan oleh Tridiana dan Rizal (2020). Namun, dapat disadari bersama bahwa perkembangan teknologi yang pesat tetap memerlukan peran guru dan fungsi guru sebagai pengontrol kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Solusi yang diperlukan dalam menghadapi permasalahan tersebut, guru dapat memanfaatkan penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran. Istilah *e-learning* biasanya disandingkan dengan istilah lain, seperti *m-learning*, *web-based learning*, *blended learning*. Pembelajaran elektronik (*e-learning*) merupakan

pembelajaran yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang berupa penggunaan komputer atau perangkat lainnya yang terhubung dengan internet sebagai sarana pembelajaran yang menarik. *E-learning* memungkinkan siswa berinteraksi dengan sumber belajar tanpa harus terikat waktu, tempat, dan bertatap muka langsung dengan guru (*asynchronous*). Guru pun dapat memperbarui materi pelajaran kapan saja dan dimana saja dengan peluang integrasi bahan pembelajaran dalam beragam format media. *E-learning* dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran dari pembelajaran yang pertemuannya beberapa kali dapat diminimalisir sehingga waktu pertemuannya menjadi lebih singkat atau hanya beberapa kali pertemuan saja (Mahande *et al*, 2016). *E-learning* sebenarnya sudah menjadi acuan umum dalam proses pembelajaran di setiap pendidikan. Hal tersebut sejalan dengan salah satu prinsip pembelajaran yang tercantum pada Permendikbud 22 Tahun 2016, yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Kemendikbud, 2016).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dalam pelaksanaan *e-learning*, siswa dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran yang berupa penggunaan komputer atau perangkat lainnya yang terhubung dengan jaringan internet. Dari hal tersebut, kegiatan pembelajaran yang biasanya dibatasi oleh ruang dan waktu, hingga menjadi konsep pembelajaran kapan pun dan di mana pun, mulai dari sumber belajar cetak hingga sumber daya *e-learning*. Konsep layanan belajar yang mendapat sentuhan teknologi informasi dan komunikasi tersebut kemudian dikenal dengan sebutan pembelajaran berbasis *web* atau *web-based learning* (Susanti dalam Batubara, 2019). Selain itu, Prawiradilaga (2016) menyatakan *web-based learning*

atau belajar berbasis jaringan (BBD) merupakan proses belajar yang menggunakan potensi jaringan global atau internet untuk kemudahan akses belajar. Pembelajaran berbasis *web* tidak hanya diwujudkan dalam menempatkan materi pembelajaran pada jaringan, kemudian dapat diakses oleh masyarakat yang memiliki hak akses melalui perangkat yang terkoneksi dengan internet. Namun, pembelajaran melalui *web* yang tepat perlu dirancang khusus oleh guru untuk mengelola kegiatan pembelajaran siswa secara online.

Pembuatan konten *website e-learning* memiliki fitur yang dapat mengelola berbagai materi pembelajaran, sehingga materi pembelajaran dapat diakses dari kapan saja dengan perangkat yang terhubung ke internet (Batubara, 2019). Konten tersebut dapat berupa laman *web*, media audio, video, gambar, multimedia interaktif, file, dan lain sebagainya. Selain itu, *web e-learning* dapat dijadikan sebagai *Learning Management System* (LMS) untuk menyampaikan konten pembelajaran di kelas maya kepada siswa atau dapat disebut juga *virtual class* kepada siswa. Hal tersebut pula disampaikan oleh Parumbuan (2016) bahwa bahan ajar ditempatkan pada program Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) dapat dibuat dengan program berbasis *web* untuk menciptakan lingkungan belajar jarak jauh.

Web dapat dirancang untuk membuat bahan ajar yang bertujuan membantu guru dalam mengelola pembelajaran. Bahan ajar merupakan seperangkat bahan atau alat pembelajaran yang digunakan guru dan disusun secara sistematis dalam kegiatan belajar mengajar (Kelana & Pratama, 2019). Bahan ajar memiliki beberapa komponen yang terkait dengan unsur yang harus ada pada bahan ajar, komponen

tersebut adalah petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan (lembar kerja siswa), petunjuk lembar kerja dan evaluasi (Prastowo dalam Fajarini, 2018). Adapun beberapa jenis bahan ajar, yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar non-cetak. Menurut Panggabean dan Danis (2020) menjelaskan bahwa bahan ajar non-cetak adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dituangkan dalam teknologi non-cetak.

Saat ini, industri teknologi informasi dan komunikasi telah banyak mengembangkan beragam *software web* yang fitur-fiturnya diharapkan dapat memenuhi semua kebutuhan proses pendidikan dalam merencanakan, melakukan, dan mendokumentasikan aktivitas pembelajaran, melakukan asesmen, dan semua hal yang biasa dilakukan pada kelas konvensional (Batubara, 2019). Dalam penelitian ini menggunakan bahan ajar non cetak sebagai realisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar berbasis *web* menggunakan salah satu *platform*, yaitu google sites. *Platform* google sites dapat digunakan untuk membuat atau mendesain bahan ajar berbasis *web* yang tentunya dapat membuat pembelajaran menjadi menarik. Menurut Jubaidah *et al* (2020), dalam bahan ajar berbasis *web* Google Sites dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih lengkap dan menarik bagi siswa, seperti mengunggah (upload) materi pembelajaran, menyimpan silabus, memberikan tugas, memberikan pengumuman, dan mengunduh (download) atau melihat tugas siswa.

Perusahaan yang bergerak dalam bidang internet dan dan teknologi multinasional dari Amerika Serikat yang sudah familiar dengan keseharian kita (google) menawarkan layanan untuk membuat *website* mudah (tanpa memerlukan keahlian bahasa pemrograman) dan gratis, yaitu *Web Google Site* (Setyawan, 2019). Melalui sarana *web* dengan *Google Sites* diharapkan guru dapat membuat bahan ajar, lebih dari itu juga membuat konten positif yang dapat dimanfaatkan oleh siswa melalui *smartphone* atau perangkat lainnya kapan saja dan dimana saja. Hal tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Febrina *et al* (2020) bahwa dengan perkembangan di bidang TIK ini adalah sebuah peluang bagi dunia pendidikan, yaitu dengan menyediakan bahan ajar *online* yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Kemudian, agar terlihat menarik, dalam pembuatan bahan ajar berbasis *web google sites* ini, guru dapat memasukkan materi berupa gambar, animasi, dan berbagai tayangan video.

Perkembangan paradigma dunia tentang proses pendidikan yang sudah berjalan saat ini, yaitu pendidikan dihadapkan pada sejumlah tantangan yang semakin berat. Salah satu tantangan nyata tersebut adalah pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh. Berbeda dengan proses pendidikan yang telah berjalan di masa lalu, saat ini kompetensi yang diharapkan adalah sumber daya manusia lebih dititikberatkan pada kompetensi berpikir dan komunikasi. Kompetensi itupun selanjutnya dikenal dengan istilah kompetensi abad ke-21. Kompetensi tersebut merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki agar siswa mampu berkiprah dalam kehidupan nyata pada abad ke-21. Perubahan paradigma pendidikan ke arah pembelajaran yang

berpusat pada pembelajar (*learner-centered*), telah mengubah peran pembelajar dalam proses pembelajaran. Pembelajar dipandang sebagai pusat dari proses pembelajaran sedangkan pembelajar sebagai fasilitator dituntut untuk dapat mendesain lingkungan yang efektif, efisien, menarik dan menyenangkan yang dapat memfasilitasi belajar pembelajar (Parumbuan, 2016). Dengan berbagai perkembangan dalam pendidikan, tentunya di Indonesia juga selalu berinovasi untuk kemajuan pendidikan, salah satunya dengan mengembangkan dan mewujudkan kurikulum yang sesuai dan diharapkan pada kompetensi abad ke-21.

Kurikulum yang saat ini berjalan di Indonesia, yaitu Kurikulum 2013. Tujuan Kurikulum 2013, yaitu mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum 2013 pada tingkat sekolah dasar melaksanakan pembelajaran tematik, yaitu menggunakan tema yang berkaitan dengan sesuatu hal atau kondisi di lingkungan sekitar siswa. Pembelajaran tematik ini mengaitkan beberapa muatan pelajaran menjadi satu dalam tema. Sehingga, muara dari pembelajaran tematik adalah diperolehnya pembelajaran yang bermakna. Dalam hal ini, pembelajaran tidak hanya dapat memberikan informasi pengetahuan saja bagi siswa, namun pembelajaran tersebut dapat berguna bagi kehidupannya untuk masa kini dan masa depan.

Salah satu subtema yang terdapat pada Kurikulum 2013 adalah Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia di tingkat kelas IV. Tentunya, subtema ini terdiri dari beberapa muatan pelajaran sesuai dengan makna dari pembelajaran

tematik itu sendiri. Selain itu, terdapat materi pokok yang terkandung pada masing-masing muatan pelajaran tersebut. Mulai dari muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Secara garis besar, materi pokok yang disajikan pada muatan pelajaran tersebut adalah mengenal bentuk energi dan sumber energi alternatif sebagai sumber daya alam yang perlu diseimbangkan pula dengan memahami hak dan kewajiban dalam penggunaan sumber daya alam yang tersedia di lingkungan sekitar serta berbagai aktivitas yang dilakukan sebagai cara mengelola sumber daya alam yang baik.

Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat kendala yang ditemukan dalam memberikan pemahaman materi pembelajaran, yaitu memperkenalkan suatu sumber daya alam yang tidak terdapat di lingkungan sekitar siswa. Hal tersebut dikarenakan wilayah Indonesia yang sangat luas ini memiliki sumber daya alam yang melimpah di berbagai daerah. Terlebih dahulu, perlu dipahami pula siswa di jenjang sekolah dasar masih pada tahap kognitif operasional konkret dan perlu mempelajari hal secara kontekstual, agar siswa lebih mudah menerima pengetahuan yang diberikan dan pembelajaran menjadi bermakna bagi dirinya. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Jean Piaget bahwa pada tahap operasional konkret tersebut, cara belajar anak adalah dengan mengelompokkan objek untuk mengetahui persamaan-persamaan dan perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek dan peristiwa dan untuk membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut (Juwantara, 2019). Selain itu, disampaikan pula oleh Haryadi *et al* (2017) mengenai guru dituntut untuk menyajikan materi

pembelajaran yang terdapat pada bahan ajar sesuai konteks kehidupan sekitar siswa. Hal ini bertujuan agar siswa mudah dalam memahami materi pada bahan ajar yang berupa fakta, konsep, prinsip, prosedur, dan sikap atau nilai.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pengembangan bahan ajar dengan subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Bahan ajar tersebut tentunya dapat menyajikan gambar, suara, dan video yang dapat menggambarkan berbagai kekayaan alam yang ada di Indonesia dan berbagai aktivitas pemanfaatannya, tanpa perlu siswa keluar dari rumah dan berkunjung jauh ke daerah lain untuk melihat sumber daya alam yang ada ataupun tidak ada di daerah tempat tinggalnya. Pada akhirnya, pembelajaran menjadi mudah diterima oleh siswa atau dapat dikatakan pengiriman suatu informasi kepada siswa menjadi praktis. Selain itu, meningkatkan kebermaknaan dari suatu pembelajaran bagi dirinya sendiri.

Berdasarkan beberapa penjelasan sebelumnya, pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa guna mencapai tujuan pendidikan. Proses pembelajaran berlangsung antara komponen yang berkaitan dengan isi tujuan pendidikan. Oleh karena itu, kemampuan yang harus dimiliki guru adalah kemampuan menghasilkan bahan ajar yang berkualitas dengan dibantu penggunaan teknologi berupa bahan ajar berbasis *web* Google Sites untuk menunjang proses pembelajaran. Hal tersebut dapat membantu siswa belajar lebih baik dengan disusunnya pembelajaran yang semenarik mungkin oleh guru. Karena jika biasanya pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar seperti buku cetak saja, kini dapat diinovasi menjadi bahan ajar berbasis *web* yang nantinya siswa tidak hanya dapat

membaca tulisan saja, tetapi juga audio dan video yang semakin menambah minat belajar siswa.

Lebih lanjut, pada kenyataannya juga peneliti telah menemukan permasalahan setelah melakukan pengamatan terhadap keterampilan guru dan menerima informasi dari guru mengenai proses pembelajaran dan ketercapaian hasil belajar siswa pada kelas IV di SD Negeri Tulangampiang. Banyak faktor yang menyebabkan pembelajaran masih kurang menarik sehingga belum tercapainya hasil belajar yang diharapkan, seperti masih perlunya pengalaman guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi dalam pembuatan bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran, penggunaan bahan ajar yang masih dan hanya terfokus pada penggunaan bahan ajar berupa buku cetak dan terbatas pada pemberian video pembelajaran yang terpisah dari bahan ajar buku cetak sehingga menampilkan pembelajaran yang kurang sistematis dan menarik bagi siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran masih rendah serta belum dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Kemudian, belum adanya penggunaan bahan ajar berbasis *web* selama ini, padahal di sekolah tersedia laboratorium komputer dan di rumah siswa masing-masing sudah mampu memiliki komputer, laptop ataupun perangkat lainnya secara pribadi dan adanya koneksi internet yang dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran dalam jaringan. Namun secara umum, hal tersebut tidak hanya terjadi di SD Negeri Tulangampiang saja, tetapi juga masih terjadi di beberapa sekolah lainnya dan perlu diberikan perhatian agar terjadinya peningkatan mutu dalam pendidikan. Temuan penelitian lainnya yang berjudul Pengembangan Modul Fisika Online Berbasis *Web* pada Materi Usaha dan Energi oleh Sari *et al*

(2019) terdapat pada SMA Negeri 2 Metro yang terkadang menggunakan *platform online* dan *blog* karena fasilitas sekolah sudah baik, setiap kelas dan ruangan sudah memiliki jaringan internet masing-masing berupa *wifi*. Namun, dalam proses pembelajaran pun guru masih juga menggunakan buku cetak maupun LKS.

Saat ini hampir segala aktivitas beralih melalui tatap muka virtual di dunia maya. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran menarik dan kekinian sesuai perkembangan zaman yang mampu melatih kompetensi belajar siswa yang nantinya sejalan dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Maka, kegiatan pembelajaran perlu dirancang dengan menggunakan sarana teknologi dan informasi yang bersifat aplikatif dan menyenangkan serta diharapkan siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran. Proses pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar berbasis *web* nantinya dapat mengajak siswa mengalami pembelajaran bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, disampaikan pula oleh Ibrahim dan Sukmadinata (dalam Riwu *et al*, 2018) bahwa pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan apresiasi siswa yang menekankan pada pembelajaran bermakna dengan penyampaian materi yang memaksimalkan fungsi panca indera siswa. Memaksimalkan fungsi tersebut dimaksudkan belajar dapat dilakukan menggunakan bahan ajar yang mengandung teks, gambar dan video.

Pernyataan tersebut diperkuat dengan bukti empiris dari hasil penelitian oleh Yusuf *et al* (2018) yang berjudul Pembelajaran Model *Project-Based Teaching Practices* Berbantuan *Web* pada Materi Perencanaan dan Pemutakhiran Jaringan, yaitu produk pembelajaran dikategorikan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran pada materi perencanaan dan pemutakhiran jaringan. Selain itu, hasil

penelitian oleh Asi (2017) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Kimia Bahan Makanan Berbasis *Web*, yaitu berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa bahan ajar layak digunakan di Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Palangka Raya.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat solusi yang mampu menyelaraskan antara teori, prinsip, dan konsep dengan aplikasi dalam kehidupan sehingga dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran dengan mengembangkan bahan ajar berbasis *web* Google Sites yang layak dan praktis digunakan sebagai suplemen pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Web* Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1 Masih perlunya pengalaman guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembuatan bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran.
- 1.2.2 Penggunaan bahan ajar hanya terfokus pada penggunaan bahan ajar berupa buku cetak dan terbatas pada pemberian video pembelajaran yang terpisah dari bahan ajar buku cetak, sehingga menampilkan pembelajaran yang kurang sistematis dan menarik.

- 1.2.3 Belum adanya penggunaan bahan ajar berbasis *web* selama ini, meskipun tersedia laboratorium komputer dan di rumah siswa masing-masing sudah mampu memiliki komputer, laptop ataupun perangkat lainnya secara pribadi dan adanya koneksi internet.
- 1.2.4 Hasil belajar siswa pada pembelajaran masih rendah.
- 1.2.5 Kegiatan proses pembelajaran belum dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan dan untuk memfokuskan penelitian ini agar lebih terarah, maka dibatasi pada masalah. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1.3.1 Penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas IV, yaitu siswa kelas IV SD Negeri Tulangampiang Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2020/2021.
- 1.3.2 Pada penelitian ini yang diselidiki adalah pengembangan bahan ajar berbasis *Web* Google Sites.
- 1.3.3 Bahan ajar yang dikembangkan tersebut dirancang berbentuk *web* menggunakan Google Sites sebagai *Learning Management System* (LMS).
- 1.3.4 Bahan ajar yang dikembangkan ini mencakup materi pembelajaran pada Kelas IV SD Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan tes formatif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah penelitian dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah validitas bahan ajar berbasis *Web* Google Sites pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD?
- 1.4.2 Bagaimanakah kepraktisan bahan ajar berbasis *Web* Google Sites pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, terdapat tujuan umum dari penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar berbasis *Web* Google Sites pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia. Sedangkan tujuan spesifik dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui dan mendeskripsikan validitas bahan ajar berbasis *Web* Google Sites pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD.
- 1.5.2 Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kepraktisan bahan ajar berbasis *Web* Google Sites pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan, terdapat manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi teori-teori pembelajaran yang sudah ada dengan berbagai inovasi, yaitu terdapat manfaat pengembangan adalah memperkaya studi tentang perangkat pembelajaran yang valid dan praktis yang digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, manfaat penelitian adalah memberikan dukungan fakta empirik terhadap bahan ajar berbasis *Web* Google Sites sebagai suatu bahan ajar yang digunakan oleh guru kepada siswa pada proses pembelajaran. Lebih lanjut, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian ilmu dalam mengembangkan mutu pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat memiliki manfaat bagi peneliti lainnya guna sebagai pedoman serta acuan dalam melakukan penelitian.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi penyelenggara pendidikan, yaitu siswa, dan guru, maupun sekolah.

1.6.2.1 Bagi siswa, diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari dan memahami konsep dengan baik, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2.2 Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif pedoman dalam meningkatkan kinerja guru dalam proses belajar mengajar. Selain itu, dapat memberikan informasi atau pandangan terhadap guru atau calon guru mengenai perlunya menerapkan bahan ajar yang bervariasi seperti bahan ajar yang disusun menggunakan teknologi sesuai dengan pembelajaran, sehingga dapat melatih kompetensi siswa dalam pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi pihak sekolah, dapat memberikan bahan pertimbangan berupa inovasi pembelajaran yang mendukung pengembangan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini berupaya untuk menciptakan produk berupa bahan ajar berbasis *Web* Google Sites pada. Bahan ajar *web* dibuat khusus pada pembelajaran tematik, yaitu Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk siswa kelas IV. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

- 1.7.1 Bahan ajar berbasis *Web* Google Sites dibuat pada software browser atau aplikasi *online* dengan *output* atau keluaran file web secara *online* berformat link atau alamat situs berupa url, yaitu <https://sites.google.com/view/namasitus>.
- 1.7.2 Google Sites adalah aplikasi online yang diluncurkan oleh Google yang digunakan untuk membuat ruang kelas, sekolah, atau situs proyek semudah mengedit dokumen yang dapat diakses melalui *software* browser tersebut di antaranya adalah Chrome, Opera Mini, Mozilla Firefox, Internet Explorer, dan sebagainya dengan menggunakan komputer, laptop, *smartphone* atau perangkat lainnya.
- 1.7.3 Komponen dalam modul elektronik yang dikembangkan ini terdiri dari *homepage* yang menampilkan petunjuk kegiatan pembelajaran, menu navigasi, kompetensi inti, dan informasi sumber belajar lainnya. Kemudian, laman zona belajar mengenai kegiatan pembelajaran terdiri dari peta konsep, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan tes formatif. Selanjutnya, terdapat laman rangkuman materi dari setiap muatan pelajaran pada seluruh pembelajaran dan terdapat laman profil guruku yang berisi tentang riwayat hidup penulis dan penyusun dari bahan ajar berbasis *web*, penjelasan tujuan dari adanya bahan ajar berbasis *web*, dan terdapat info kontak penulis dan penyusun dari bahan ajar berbasis *web*.

- 1.7.4 Terdapat enam kegiatan pembelajaran pada modul elektronik ini yang memuat materi pembelajaran tematik, yaitu Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia di semester II untuk siswa kelas IV SD.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penggunaan bahan ajar oleh guru yang tidak terlepas dari buku atau bahan ajar cetak, mengakibatkan siswa kesulitan membangun pengetahuannya sendiri karena cenderung membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran dan tidak dapat membelajarkan siswa secara mandiri. Selain itu, siswa hanya berpatokan pada materi pembelajaran yang disajikan dan tidak mengembangkan pengetahuannya dari bahan ajar yang lainnya. Materi yang dicantumkan pada bahan ajar berbasis web Google Sites ini, yaitu Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia di tingkat kelas IV. Materi pokok yang disajikan pada muatan pelajaran tersebut adalah mengenal bentuk energi dan sumber energi alternatif sebagai sumber daya alam yang perlu diseimbangkan pula dengan memahami hak dan kewajiban dalam penggunaan sumber daya alam yang tersedia di lingkungan sekitar serta berbagai aktivitas yang dilakukan sebagai cara mengelola sumber daya alam yang baik.

Adanya inovasi pengembangan bahan ajar berbasis web Google Sites dengan subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia dapat menyajikan gambar, suara, dan video yang dapat menggambarkan berbagai kekayaan alam yang ada di Indonesia dan berbagai aktivitas pemanfaatannya, tanpa perlu siswa keluar dari rumah dan berkunjung jauh ke daerah lain untuk melihat sumber daya alam yang ada ataupun tidak ada di daerah tempat tinggalnya. Pada akhirnya,

pembelajaran menjadi mudah diterima oleh siswa atau dapat dikatakan pengiriman suatu informasi kepada siswa menjadi praktis. Selain itu, meningkatkan kebermaknaan dari suatu pembelajaran bagi dirinya sendiri.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun beberapa asumsi pengembangan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut

- 1.9.1.1 Siswa kelas IV di SD Negeri Tulangampiang Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021 sudah mampu menggunakan laptop, *smartphone* atau perangkat lainnya terhubung jaringan internet dengan baik untuk mengakses dan mempelajari bahan ajar berbasis web Google Sites secara optimal.
- 1.9.1.2 Bahan ajar berbasis web Google Sites ini akan membuat siswa mengalami pengalaman belajar yang berbeda dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, jika dibandingkan dengan menggunakan buku atau bahan ajar cetak.
- 1.9.1.3 Memudahkan siswa untuk memahami materi Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia di semester II untuk siswa kelas IV SD dengan bahan ajar berbasis web Google Sites, sehingga dapat digunakan secara fleksibel.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Bahan ajar berbasis web Google Sites yang dikembangkan ini memiliki keterbatasan ruang lingkup materi yaitu Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia di semester II untuk siswa kelas IV SD. Pengembangan bahan ajar berbasis web Google Sites ini menggunakan model ADDIE, namun tahap *implementation* tidak dapat dilaksanakan karena situasi tidak memungkinkan di lapangan dan keterbatasan waktu. Selain itu, bahan ajar berbasis web Google Sites ini hanya dapat diakses jika laptop, *smartphone* atau perangkat lainnya terhubung jaringan internet.

1.10 Definisi Istilah

Berikut ini merupakan penjelasan terkait istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah suatu rangkaian proses yang dilakukan untuk dapat mengembangkan, menciptakan atau memperbaiki suatu produk yang telah ada sehingga nantinya dapat untuk dipertanggungjawabkan.
- 1.10.2 Bahan ajar berbasis *Web* Google Sites adalah bahan ajar yang berformat *web* dibuat dengan aplikasi *online* yang diluncurkan google yang digunakan sebagai sarana pembuatan *website* kelas, sekolah atau suatu proyek yang dalam proses pembuatannya semudah seperti mengedit dokumen sehingga dapat disisipkan multimedia dan memuat Tema 9

Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD.

- 1.10.3 Model ADDIE adalah model penelitian pengembangan terdiri dari lima tahapan yaitu tahap *analyze*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation*, dan tahap *evaluation*.

