

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan tingkat dasar memiliki peran yang sangat krusial dalam membentuk fondasi pengetahuan, karakter, dan pemahaman konsep peserta didik. Pada implementasi Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diintegrasikan untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan analisis terhadap lingkungan alam maupun sosial.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada Kurikulum Merdeka dirancang untuk membekali peserta didik dengan kemampuan memahami fenomena alam dan sosial melalui proses inkuiri, berpikir kritis, serta pengambilan keputusan berdasarkan bukti. Selain itu, pembelajaran IPAS bertujuan menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan kehidupan bermasyarakat sehingga peserta didik mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.¹

Salah satu materi penting dalam IPAS kelas IV adalah keanekaragaman budaya dan kearifan lokal. Materi ini bertujuan untuk menanamkan rasa cinta tanah air, menghargai perbedaan, serta melestarikan warisan leluhur. Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat

¹ Cucun Sutinah, Rizal Listyo Mahardhika, dan Dwi Kartini, *Panduan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS): Fase B dan C* (Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2025).

yang diperoleh melalui proses belajar.² James A. Banks, yang menyatakan bahwa pengenalan keragaman budaya di sekolah sangat krusial untuk membangun sikap toleransi dan mereduksi prasangka sosial sejak dini.³

Proses pembelajaran perlu disajikan secara kontekstual, menarik, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi abad ke-21 untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Pemanfaatan multimedia dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk IPAS. Mata pelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada aspek teori, tetapi juga memerlukan kegiatan praktik agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung. Oleh sebab itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menunjang penyampaian materi secara efektif.

Kemajuan teknologi berkembang sangat cepat, sehingga hampir seluruh aspek kehidupan manusia tidak bisa dilepaskan dari pengaruhnya. Salah satu bidang yang banyak memanfaatkan perkembangan tersebut adalah pendidikan. Dalam praktiknya, teknologi dan media pembelajaran saling berkaitan erat serta tidak dapat dipisahkan satu sama lain.⁴

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Penggunaan media yang

² Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi, rev. ed. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 144–150

³ James A. Banks, *An Introduction to Multicultural Education*, ed. ke-6 (Boston: Pearson, 2019), 67

⁴ Feby Lia Handayani et al., “Analisis Penggunaan Teknologi Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (November 16, 2023): 7, doi:10.47134/jtp.v1i2.105.

tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi memiliki berbagai keunggulan karena mampu menyajikan informasi secara lebih menarik melalui perpaduan teks, gambar, audio, video, animasi, serta aktivitas interaktif. Media digital juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui berbagai perangkat elektronik seperti telepon pintar (smartphone), laptop, maupun tablet sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.⁵

Salah satu platform digital yang dapat dimanfaatkan untuk membuat website adalah Google Sites. Google Sites merupakan layanan milik Google yang berfungsi sebagai alat untuk membangun situs web. Platform ini dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan, baik secara individu maupun kelompok. Bagi pemula, Google Sites tergolong mudah dioperasikan dan dikelola karena tampilan menu serta fitur-fiturnya sederhana, jelas, dan sudah cukup familiar.⁶

Google Sites merupakan platform web yang mampu menghadirkan multimedia interaktif secara menarik melalui tampilan animasi, gambar, video, presentasi, permainan, hingga kuis. Platform ini banyak diminati karena mendukung berbagai kebutuhan pengelolaan konten multimedia dalam satu tempat. Keunggulan Google Sites antara lain kemudahan dalam

⁵ Richard E. Mayer and Logan Fiorella, eds., *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 3rd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2021), 3–25

⁶ Fadillah Salsabila and Aslam. "Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal basicedu* 6.4 (2022): 6088-6096.

mengakses dan menyajikan informasi secara cepat, karena pengguna dapat menambahkan berbagai lampiran serta mengintegrasikan layanan Google lainnya seperti Google Docs, Sheets, Forms, Calendar, Awesome Table, maupun video dari YouTube sesuai kebutuhan. Selain itu, Google Sites dapat digunakan secara gratis oleh siapa pun yang memiliki akun Google. Platform ini juga ramah bagi pemula karena mudah dioperasikan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman.⁷

Peserta Didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk berada pada fase perkembangan operasional konkret, penyajian materi melalui media visual dan interaktif menjadi krusial untuk memfasilitasi pemahaman mereka. Metode konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah cenderung menurunkan keterlibatan siswa dan memicu kejenuhan. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan substansial.

Peneliti melakukan observasi di MI Al Falah Baron Nganjuk, dan hasil observasi diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran konvensional, seperti buku pelajaran, lembar kerja peserta didik, dan modul ajar. Guru belum banyak memanfaatkan media pembelajaran digital dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan

⁷ Yanuar Firmansyah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Jurnal Prospek: Pendidikan Ilmu Sosial Dan Ekonomi* 5, No. 1 (July 14, 2023): 11–20.

peserta didik cenderung pasif, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari, khususnya pada materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal. Selain itu, materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal belum dapat diamati secara maksimal oleh peserta didik karena belum didukung oleh media berbasis teknologi digital. Materi masih disampaikan secara teks tanpa adanya tampilan visual dan audio yang jelas. Padahal, materi ini sangat membutuhkan visualisasi berupa gambar, video, dan penjelasan interaktif agar peserta didik dapat memahami keberagaman budaya dan kearifan lokal secara lebih nyata dan mendalam.

Permasalahan tersebut mencerminkan adanya ketidaksesuaian antara kebutuhan pembelajaran IPAS yang idealnya berlangsung secara menarik, interaktif, dan kontekstual dengan pelaksanaan pembelajaran yang masih dijumpai di lapangan. Jika kondisi ini terus berlanjut tanpa adanya upaya perbaikan, pembelajaran IPAS berpotensi menjadi kurang bermakna sehingga pencapaian tujuan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran digital yang bersifat interaktif dan menarik dengan nama "IPAS Interaktif." Media ini memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai bentuk penyajian,

seperti teks, gambar, audio, serta visual yang interaktif. Selain itu, media dirancang agar dapat diakses menggunakan berbagai perangkat, antara lain telepon pintar, laptop, dan tablet, dengan tampilan antarmuka yang mampu menyesuaikan jenis perangkat yang digunakan. Dalam proses pengembangannya, IPAS Interaktif memanfaatkan platform Google Sites sebagai media berbasis web yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah aplikasi. Pemilihan platform tersebut didasarkan pada kemudahan dalam pengoperasian, fleksibilitas akses, serta kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Melalui penggunaan media ini, diharapkan peserta didik dapat mempelajari materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal secara lebih jelas, menarik, serta lebih mudah dipahami sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Peneliti melaksanakan penelitian pengembangan berdasarkan pemaparan tersebut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPAS Interaktif pada Materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk.” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang inovatif, menarik, dan interaktif sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Luaran yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran digital berbentuk website IPAS Interaktif yang juga dikembangkan menjadi aplikasi sehingga dapat diinstal dan digunakan pada

perangkat berbasis Android. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi media pembelajaran IPAS di Madrasah Ibtidaiyah serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dapat disusun berdasarkan latar belakang tersebut ialah sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran IPAS di MI Al Falah Baron Nganjuk masih didominasi oleh pemanfaatan media pembelajaran konvensional, seperti buku, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan modul ajar.
2. Pemanfaatan media pembelajaran digital oleh guru dalam proses pembelajaran masih belum dilakukan secara optimal.
3. Kurangnya variasi dalam pelaksanaan pembelajaran mengakibatkan proses belajar menjadi kurang menarik sehingga dapat memengaruhi minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Rendahnya daya tarik dalam proses pembelajaran berdampak pada kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS yang dipelajari.
5. Materi pembelajaran belum dapat diamati secara maksimal karena tidak didukung oleh media berbasis software atau teknologi digital.
6. Ketersediaan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara audio dan visual dengan jelas serta menarik masih terbatas.

7. Belum tersedia media pembelajaran digital interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti handphone, laptop, dan tablet.
8. Pembelajaran materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal pada peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk masih belum disajikan dengan visualisasi yang menarik serta sesuai dengan konteks kehidupan peserta didik.

C. Batasan Masalah

Peneliti akan memberikan batasan masalah berdasarkan latar belakang dan Identifikasi masalah yang sudah diuraikan di atas, sebagai berikut :

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran digital IPAS Interaktif dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk yang dihasilkan berupa website pembelajaran berbasis Google Sites yang dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti handphone, laptop, dan komputer, serta dikembangkan menjadi aplikasi sederhana berbasis Android.

2. Kelayakan Media Pembelajaran

Penelitian ini terbatas pada penilaian kelayakan media pembelajaran digital IPAS Interaktif pada materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal untuk peserta didik kelas IV, yang dilakukan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

3. Kepraktisan Media Pembelajaran

Penelitian ini dibatasi pada penilaian kepraktisan media pembelajaran digital IPAS Interaktif berdasarkan respons guru dan peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk setelah penggunaan media yang dikembangkan.

4. Pemahaman Peserta Didik

Penelitian ini terbatas pada pengukuran pemahaman peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk setelah penggunaan media pembelajaran digital IPAS Interaktif dengan menggunakan desain One Group Pre-Test and Post-Test. Analisis peningkatan pemahaman dilakukan melalui perhitungan N-Gain berdasarkan hasil pretest dan posttest pada satu kelas yang berjumlah 17 peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran digital IPAS Interaktif pada materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal untuk peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran digital IPAS Interaktif pada materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran digital IPAS Interaktif pada materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal berdasarkan respon guru dan peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk?
4. Bagaimana pemahaman peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk setelah menggunakan media pembelajaran digital IPAS Interaktif pada materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini dirumuskan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran digital IPAS Interaktif pada materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal bagi peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital IPAS Interaktif pada materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran digital IPAS Interaktif pada materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal berdasarkan respon guru dan peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk.
4. Untuk mengetahui pemahaman peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk setelah menggunakan media pembelajaran digital IPAS Interaktif pada materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital “IPAS Interaktif” yang dirancang untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk pada materi Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Media ini dikembangkan berbasis teknologi digital dengan memanfaatkan Google Sites yang selanjutnya dikemas menjadi aplikasi Android.

1. Identitas Produk

- a. Nama Produk : IPAS Interaktif
- b. Jenis Produk : Media pembelajaran digital interaktif
- c. Mapel : IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)
- d. Materi : Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal
- e. Sasaran *user* : Peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk
- f. Pengembang : Peneliti
- g. Produk : Situs / Website dan aplikasi Android

2. Karakteristik Produk

Media pembelajaran digital IPAS Interaktif memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Berbasis teknologi digital dan dapat diakses secara online maupun offline (melalui aplikasi).
- b. Menyajikan materi pembelajaran secara audio, visual, dan interaktif.

- c. Memiliki tampilan user interface yang responsif, menyesuaikan ukuran layar handphone, laptop, dan tablet.
 - d. Bahasa yang digunakan mudah dicerna oleh peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk.
 - e. Dilengkapi dengan visual yang interaktif.
 - f. Dirancang dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik.
3. Platform dan Teknologi yang Digunakan
- a. Platform Utama : Google Sites
 - b. Pengembangan Lanjutan : Website dikonversi menjadi aplikasi Android
 - c. Perangkat Pendukung : Komputer/Laptop, Handphone Android & Tablet
 - d. Koneksi : Dapat diakses menggunakan koneksi internet, serta beberapa fitur dapat digunakan secara offline melalui aplikasi.
4. Struktur dan Komponen Produk
- Media pembelajaran digital IPAS Interaktif terdiri dari beberapa menu utama, yaitu:
- a. Halaman Beranda
 - 1. Tampilan awal media pembelajaran
 - 2. Judul media dan mata pelajaran
 - 3. Navigasi menuju menu utama
 - b. Menu Petunjuk Penggunaan
 - 1. Penjelasan cara menggunakan media

2. Panduan navigasi bagi peserta didik dan guru
- c. Menu Kompetensi
 1. Capaian pembelajaran
 2. Tujuan pembelajaran
 3. Indikator pencapaian kompetensi
- d. Menu Materi Pembelajaran
 1. Materi Keanekaragaman Budaya
 2. Materi Kearifan Lokal
 3. Penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, video, dan animasi
 4. Contoh-contoh yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari peserta didik
- e. Menu Media Audio dan Visual
 1. Video pembelajaran
 2. Audio penjelasan materi
 3. Ilustrasi gambar budaya dan kearifan lokal
- f. Menu Penutup
 1. Ringkasan materi & Glosarium
 2. Pesan motivasi belajar
5. Tampilan (User Interface)
 - a. Menggunakan desain yang menarik, berwarna, dan ramah anak.
 - b. Menggunakan ikon dan tombol navigasi yang mudah dipahami.
 - c. Tata letak sederhana dan tidak membingungkan peserta didik.
 - d. Font yang digunakan jelas dan ukuran huruf mudah dibaca.

6. Keunggulan Produk

- a. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi melalui penyajian visualisasi yang menarik.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- c. Dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
- d. Mendukung pembelajaran mandiri dan pembelajaran di kelas.
- e. Menjadi inovasi media pembelajaran IPAS berbasis digital di Madrasah Ibtidaiyah Al Falah Baron Nganjuk

7. Keterbatasan Produk

- a. Penggunaan media memerlukan perangkat digital seperti handphone atau laptop.
- b. Akses penuh terhadap konten membutuhkan koneksi internet.
- c. Produk masih terbatas pada satu materi pembelajaran IPAS.

8. Output Produk

- a. Media pembelajaran digital berupa website pembelajaran IPAS Interaktif.
- b. Aplikasi Android IPAS Interaktif yang dapat diinstal pada handphone.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran digital “IPAS Interaktif” ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, yang diuraikan sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat:

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran IPAS.
- b. Dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, khususnya pada materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal di jenjang Madrasah Ibtidaiyah, terutama di MI Al Falah Baron Nganjuk.
- c. Menambah wawasan mengenai pemanfaatan platform digital seperti Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Peserta Didik

1. Membantu peserta didik kelas IV MI Al Falah Baron Nganjuk dalam memahami materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal dengan lebih mudah melalui media yang menarik, interaktif, serta didukung tampilan audio dan visual.
2. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik melalui penerapan pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga proses pembelajaran tidak lagi bersifat monoton maupun konvensional.

b. Guru

1. Hadir sebagai solusi media pembelajaran inovatif yang dapat dioptimalkan oleh guru IPAS dalam mentransformasikan penyampaian materi kepada peserta didik.
2. Memfasilitasi pendidik dalam mengonstruksi proses pembelajaran yang lebih variatif dan efektif, sekaligus mengintegrasikannya dengan perkembangan teknologi digital terkini.

c. Sekolah

1. Berkontribusi dalam mengakselerasi program sekolah guna meningkatkan mutu pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi digital.
2. Mewujudkan sebuah bentuk kebaruan (learning innovation) yang relevan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran IPAS di MI Al Falah Baron Nganjuk

d. Peneliti

1. Memperluas cakrawala pengalaman serta mengasah keterampilan teknis peneliti dalam mengonstruksi dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital.
2. Menjadi sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik pembelajaran nyata.

H. Penegasan Istilah

Dalam penelitian ini, beberapa istilah kunci perlu didefinisikan secara jelas untuk memberikan pemahaman yang tepat mengenai fokus penelitian.

Istilah istilah tersebut mencakup berbagai konsep yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran, penerapan teknologi, serta tujuan yang ingin dicapai dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Penegasan istilah ini akan membantu pembaca dalam memahami konsep-konsep yang digunakan, serta mendasari pemilihan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah penjelasan terperinci mengenai istilah-istilah tersebut :

1. Secara Konseptual

a. Pengembangan

Metode Research and Development (R&D) merupakan serangkaian tahapan sistematis yang diimplementasikan untuk mengonstruksi produk baru maupun menyempurnakan karakteristik produk yang telah eksis. Pendekatan ini mengintegrasikan berbagai metodologi penelitian dengan orientasi pada penciptaan produk sekaligus pengujian validitas efektivitasnya di lapangan. Dalam konteks instruksional, R&D diadopsi untuk merancang dan memvalidasi beragam produk pendidikan. Mekanisme pengembangannya beroperasi secara siklikal, yang diinisiasi melalui pengkajian terhadap literatur serta temuan empiris terdahulu yang relevan dengan orientasi produk yang dikembangkan.⁸

b. Media Pembelajaran

⁸ Loso Judijanto et al., *Metodologi Research and Development: Teori Dan Penerapan Metodologi RnD* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

Media pembelajaran diposisikan sebagai instrumen krusial yang diimplementasikan guna mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas interaksi instruksional antara pendidik dan peserta didik. Pada era kontemporer, artikulasi pembelajaran telah bertransformasi dengan tidak lagi bertumpu secara konvensional pada teks cetak maupun papan tulis, melainkan memanfaatkan diversifikasi stimuli media. Secara teoretis, media tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama: visual, audio, dan audiovisual. Tipologi media visual direpresentasikan melalui instrumen nonsuara seperti gambar, foto, grafik, peta, globe, dan diagram. Sementara itu, media audio memfokuskan pada aspek auditori seperti siaran radio, podcast, narasi lisan, serta karya musik. Adapun media audiovisual mengintegrasikan elemen visual dan suara secara simultan, yang termanifestasi dalam bentuk sinema (film), video pembelajaran, pementasan drama, maupun siaran televisi.⁹

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi sehingga proses komunikasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara lebih efektif. Keberadaan media memiliki peranan yang penting dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas penyampaian materi. Selain itu, penggunaan media dapat

⁹ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 1–17.

membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, memperdalam pemahaman terhadap materi, serta membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media, seperti gambar, foto, grafik, slide presentasi, film, maupun media pembelajaran berbasis komputer untuk membantu memperoleh, mengolah, dan menyajikan informasi, baik dalam bentuk visual maupun verbal.¹⁰

Media pembelajaran digital merupakan sarana pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital melalui berbagai perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar. Penyajian media ini umumnya berbentuk situs web, aplikasi, video interaktif, atau multimedia yang memadukan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan elemen visual lainnya. Pemanfaatan media pembelajaran digital menawarkan sejumlah kelebihan, di antaranya mampu menyampaikan materi secara lebih interaktif melalui kombinasi audio dan visual, memberikan fleksibilitas akses tanpa dibatasi waktu maupun tempat, mengikuti perkembangan teknologi serta karakteristik peserta didik, dan meningkatkan minat sekaligus pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Pada penelitian ini, media pembelajaran digital dipilih karena dinilai lebih efektif dalam menyajikan materi mengenai

¹⁰ Al Fiyatoen Sevtia, Muhammad Taufik, and Aris Doyan, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3 (July 19, 2022): 1167–73, doi:10.29303/jipp.v7i3.743.

keanekaragaman budaya dan kearifan lokal secara lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

c. Digital

Digital secara umum bermakna berkaitan dengan teknologi yang menggunakan sinyal digital untuk merepresentasikan data dan informasi. Istilah digital mengacu pada penggunaan teknologi yang memanfaatkan sistem bilangan biner (0 dan 1) untuk pengolahan, penyimpanan, dan transmisi data. Dalam konteks yang lebih luas, digital mencakup segala sesuatu yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi modern, seperti komputer, internet, perangkat lunak, media sosial, dan berbagai aplikasi digital.

Era digital saat ini, digital juga memperlihatkan transformasi cara manusia berinteraksi, bekerja, dan berkomunikasi melalui media digital. Contohnya adalah pengelolaan sumber daya manusia menggunakan sistem digital, pemasaran digital, literasi digital, dan aplikasi teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari yang menuntut kemampuan adaptasi dan penguasaan teknologi tersebut.¹¹ Dengan demikian, pengertian digital tidak hanya sebatas teknologi itu sendiri, tetapi juga mencakup cara dan metode baru dalam mengakses, memproses, dan

¹¹ Listiana Nur Fadillah et al., "Peran Manajemen Sumberdaya Manusia Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan, Humaniora, Linguistik Dan Sosial (Jagaddhita)* 3, No. 2 (2025): 12–21.

memanfaatkan informasi melalui teknologi digital untuk mendukung berbagai aspek kehidupan manusia.

d. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

IPAS merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu kesatuan pembelajaran. Mata pelajaran ini dirancang untuk membekali peserta didik dengan pemahaman yang menyeluruh mengenai fenomena alam dan kehidupan sosial di sekitarnya, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta kepedulian terhadap lingkungan. Salah satu materi yang dipelajari dalam IPAS adalah keanekaragaman budaya dan kearifan lokal. Materi tersebut memiliki peran penting karena membantu peserta didik memahami keragaman budaya yang dimiliki Indonesia, menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap perbedaan, serta mendorong pelestarian nilai-nilai dan tradisi lokal sebagai bagian dari identitas bangsa.

e. IPAS Interaktif

IPAS Interaktif merupakan media pembelajaran digital yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal. Media ini disusun dengan pendekatan interaktif sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh informasi melalui kegiatan membaca, tetapi juga dapat berpartisipasi secara aktif

dalam proses pembelajaran melalui berbagai fitur yang tersedia. Penyajian materi didukung oleh kombinasi elemen visual, seperti gambar, video, serta aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Pengembangan media IPAS Interaktif dilakukan dengan memanfaatkan Google Sites sebagai platform utama untuk membangun website pembelajaran. Platform ini dipilih karena memiliki antarmuka yang sederhana dan mudah dioperasikan, sehingga proses pengembangan tidak memerlukan keterampilan pemrograman yang kompleks. Selain itu, Google Sites memungkinkan media pembelajaran diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat, sehingga mendukung kemudahan penggunaan bagi guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Google Sites merupakan salah satu layanan yang disediakan oleh Google untuk memfasilitasi pembuatan situs web secara mudah dan praktis. Platform ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana sehingga dapat digunakan dan dikelola oleh pengguna, termasuk mereka yang tidak memiliki latar belakang atau keahlian di bidang pemrograman maupun pengembangan website.¹²

¹² Siti Jubaidah and M Rizki Zulkarnain, "Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas Viii Smpn 1 Astambul," *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 15, no. 2 (2020): 68–73.

Google sites adalah platform google yang dapat digunakan untuk membuat situs web edukatif yang menyajikan konten pembelajaran, sumber daya dan informasi mata pelajaran secara menarik karena dapat memvisualisasikan materi yang diajarkan. Google sites dapat digunakan sebagai wadah untuk berkomunikasi antara guru dan siswa.

Keunggulan Google Sites antara lain tidak berbayar, mudah dalam proses pembuatan, mendukung kolaborasi, serta menyediakan penyimpanan daring. Platform ini dilengkapi beragam fitur yang dapat dimanfaatkan guru untuk berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik. Google Sites dapat digunakan baik saat kegiatan belajar di kelas maupun di luar kelas. Peserta didik juga dapat mengakses dan mempelajari kembali materi melalui tautan yang dibagikan, selama tersedia koneksi internet, dari rumah ataupun lokasi lainnya.¹³

Website pembelajaran yang telah dikembangkan selanjutnya dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat dipasang pada perangkat berbasis Android. Pengemasan tersebut bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, baik di sekolah maupun di luar sekolah, tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Melalui penggunaan IPAS Interaktif, peserta didik diharapkan memiliki ketertarikan yang lebih tinggi terhadap

¹³ Ririn Puji Utami, "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis google sites dalam pembelajaran ipa di sekolah dasar." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2.2 (2023): 394-401.

pembelajaran IPAS, memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai materi keanekaragaman budaya dan kearifan lokal, serta mampu belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi digital. Dengan demikian, IPAS Interaktif menjadi media pembelajaran digital yang memadukan pemanfaatan teknologi, materi IPAS, dan karakteristik kebutuhan peserta didik kelas IV MI untuk mendukung peningkatan pemahaman dalam proses pembelajaran.

f. Pemahaman

Pengertian pemahaman adalah proses, cara, atau perbuatan memahami atau memahamkan sesuatu. Secara umum, pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti, menangkap arti, dan menginterpretasi suatu informasi atau konsep setelah mengetahui dan mengingatnya. Pemahaman mencakup kemampuan untuk melihat sesuatu dari berbagai segi, memberikan penjelasan, serta mengulang informasi dengan bahasa sendiri. Proses pemahaman merupakan langkah dalam mencapai suatu tujuan dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki sehingga mampu menciptakan cara pandang yang benar terhadap sesuatu. Pemahaman juga bertujuan agar seseorang dapat mengenali potensi, serta menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi atau akan terjadi di masa mendatang. Secara psikologis,

pemahaman adalah hasil proses berpikir yang menetapkan hubungan antara pengetahuan dengan suatu masalah yang dihadapi.¹⁴

Ngalim Purwanto menyatakan bahwa pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti suatu konsep, situasi, maupun fakta yang diketahuinya. Dengan demikian, seseorang tidak hanya mengingat informasi secara verbal, tetapi juga memahami makna yang terkandung di dalamnya.¹⁵

Pemahaman menurut Anas Sudijono adalah kemampuan seseorang untuk mengerti sesuatu setelah sesuatu tersebut diketahui dan diingat. Orang yang memahami suatu materi mampu menjelaskan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, serta menginterpretasikan informasi tersebut secara tepat.¹⁶

Pemahaman menurut Bloom adalah : "*Comprehension refers to a type of understanding or apprehension such that the individual knows what is being communicated and can make use of the material or idea being communicated without necessarily relating it to other material or seeing its fullest implications.*" artinya : "Pemahaman merupakan suatu jenis kemampuan memahami sehingga seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan materi atau gagasan

¹⁴ Linda Kusmawati, "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 SDN Cibaduyut 4," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 1, no. 2 (2016): 262–71.

¹⁵ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 44.

¹⁶ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), 50.

tersebut tanpa harus menghubungkannya dengan materi lain atau memahami seluruh implikasinya."¹⁷

Pendapat tersebut memiliki arti, bahwa pemahaman tidak hanya menunjukkan kemampuan seseorang untuk mengetahui informasi yang diterimanya, tetapi juga kemampuan menggunakan informasi tersebut secara tepat. Dengan demikian, seseorang yang telah memahami suatu materi tidak sekadar mengingat isi materi, melainkan mampu menjelaskan makna dan memanfaatkannya dalam konteks yang sesuai.

2. Secara Operasional

a. Pengembangan menggunakan model ADDIE

Implementasi model ADDIE dalam penelitian ini diwujudkan melalui prosedur pengembangan media pembelajaran yang sistematis dan sekuensial. Proses tersebut mencakup lima fase utama, meliputi: (1) Analysis (analisis), yang berfokus pada identifikasi kebutuhan siswa serta spesifikasi materi; (2) Design (perancangan), yaitu menyusun cetak biru atau rancangan media digital; (3) Development (pengembangan), yang direalisasikan melalui pembuatan prototipe produk; (4) Implementation (implementasi), berupa uji coba dan penerapan media langsung dalam kegiatan instruksional di kelas; serta (5) Evaluation (evaluasi), untuk mengukur tingkat kelayakan sekaligus efektivitas produk. Penggunaan model ini bertujuan guna memastikan media

¹⁷ Benjamin S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain* (New York: David McKay Company, 1956), 89

pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya terstruktur secara metodologis, tetapi juga relevan dengan karakteristik peserta didik

b. Media Pembelajaran Digital IPAS Interaktif

Media pembelajaran digital IPAS interaktif difungsikan sebagai perangkat instruksional berbasis teknologi modern yang dapat dioperasikan melalui berbagai gawai, seperti komputer, tablet, maupun ponsel pintar. Perangkat ini mengintegrasikan konten materi IPAS yang dikemas lewat kombinasi teks, visualisasi gambar, tayangan video, serta simulasi interaktif. Melalui format tersebut, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan belajar mengajar, terutama ketika mendalami topik yang berkaitan dengan kearifan lokal serta keanekaragaman budaya.

c. Keanekaragaman Budaya dan Kearifan Lokal

Pokok bahasan mengenai keanekaragaman budaya dan kearifan lokal dalam penelitian ini merupakan materi spesifik pada Bab VII mata pelajaran IPAS untuk jenjang kelas IV di MI Al Falah. Materi yang mengulas aneka ragam budaya, tradisi, serta nilai-nilai lokal masyarakat tersebut diwujudkan secara visual memanfaatkan platform website Google Sites serta aplikasi berbasis Android. Integrasi teknologi ini ditujukan untuk mengoptimalkan penguasaan dan pemahaman peserta didik terhadap esensi keberagaman budaya dan kearifan lokal yang ada

d. Pemahaman Peserta Didik

Indikator pemahaman peserta didik dalam penelitian ini merujuk pada sejauh mana kemampuan mereka dalam menyerap, mengasimilasi, dan menguasai substansi pelajaran yang dihantarkan lewat media digital berbasis aplikasi Android serta situs web Google Sites. Kompetensi kognitif ini dievaluasi menggunakan instrumen nilai post-test yang diselenggarakan pasca-kegiatan instruksional. Hasil dari tes akhir tersebut menjadi cerminan atas tingkat penguasaan siswa terhadap materi kearifan lokal serta keberagaman budaya