

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan membutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kemajuan pesat teknologi digital, proses pembelajaran tidak lagi bergantung sepenuhnya pada ceramah atau buku teks, tetapi memerlukan keterlibatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Kenyataan ini juga ditekankan oleh UNESCO (2021), yang mendorong integrasi teknologi digital sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif, kolaboratif, dan relevan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Namun, dalam kenyataannya, kualitas hasil belajar siswa Indonesia, terutama dalam bidang IPAS, masih relatif rendah dibandingkan dengan standar internasional. Data dari *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) menunjukkan bahwa prestasi IPAS siswa Indonesia masih di bawah rata-rata global. Kondisi ini menegaskan kebutuhan untuk memperbarui strategi pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar sebagai landasan awal untuk menguasai konsep-konsep sains.

Di banyak sekolah dasar, pembelajaran IPAS masih konvensional, seperti ceramah dan latihan soal. Selain itu, rendahnya penggunaan media pembelajaran berbasis pembelajaran digital disebabkan oleh keterbatasan guru dalam menguasai dan mengaplikasikan teknologi pembelajaran. Kurangnya pelatihan yang memadai menyebabkan banyak guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional, yang membuat siswa menjadi pasif dan kurang berpartisipasi secara aktif selama belajar. Kondisi ini semakin memburuk karena minimnya motivasi belajar di rumah, di mana banyak siswa enggan mengulang materi setelah kegiatan belajar di sekolah. Padahal keberhasilan pembelajaran yang ideal bergantung pada pencapaian hasil belajar siswa yang berada di atas rata-rata KKTP dan menunjukkan peningkatan yang berkelanjutan setiap tahunnya. Hal ini hanya akan tercapai apabila siswa mampu mengikuti pelajaran dengan baik, guru

mampu mengajar sesuai kebutuhan siswa di kelas, dan siswa memiliki kebiasaan belajar mandiri di rumah. Kurangnya keterlibatan aktif siswa di sekolah maupun di rumah menyebabkan pemahaman konsep jadi kurang mendalam dan hasil belajar sulit untuk mengalami peningkatan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2025 dengan wali kelas IV A (ibu Desi Novitasari S.PD) dan IV B (ibu Mila Karmila S.Pd) hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS, terutama pada materi perubahan wujud benda masi rendah. Konsep-konsep seperti mecair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim sering kali hanya diajarkan melalui penjelasan verbal atau gambar statis di buku teks. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep tersebut jika disertai dengan pengalaman nyata atau visualisasi. Kekurangan media pembelajaran berbasis interaktif membuat siswa sulit memahami proses perubahan wujud benda secara mendalam, sehingga mereka cenderung menghafal tanpa memahami maknanya. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang rendah, motivasi yang rendah, dan keterampilan berpikir kritis yang terbatas.

**Tabel 1.1 Nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS kelas IV semester ganjil 2025/2026 di Yayasan Pendidikan Al Hidayah**

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Nilai	Jumlah Siswa		Presentasi	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
IV A	24	80	< 80	10	14	42%	58%
IV B	23		> 80	12	11	48%	52%

Sumber : Guru wali kelas IV A dan IV B

Berdasarkan keterangan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa di Yayasan Pendidikan Al Hidayah masih belum maksimal. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP yang di tetapkan yaitu 80. Data dilihat dari keterangan tabel bahwa 47 siswa di kelas IV yang tuntas hanya 22 siswa dan yang belum tuntas 25 siswa. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa

pemahaman mereka tentang konsep IPAS belum memenuhi standar yang diharapkan.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi IPAS, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *Goggle Sites*. Platform ini mudah digunakan, gratis, dapat diakses melalui perangkat sederhana, dan memungkinkan integrasi teks, gambar, dan video.

Berdasarkan deskripsi di atas, bahwa rendahnya hasil belajar siswa, sifat abstrak materi tentang perubahan wujud benda, keterbatasan media pembelajaran berbasis interaktif yang digunakan guru, merupakan alasan kuat untuk melakukan penelitian ini. Berdasarkan hal inilah peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis pembelajaran berbasis *Goggle Sites* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di Yayasan Pendidikan Al Hidayah pada materi perubahan wujud benda.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa rendah atau belum mencapai nilai KKTP.
2. Media pembelajaran berbasis pembelajaran berbasis *Goggle Sites* pada materi perubahan wujud benda belum diterapkan.
3. Guru belum seluruhnya mendapatkan pelatihan aplikasi pembelajaran.
4. Siswa enggan mengulang pembelajaran di rumah.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu “Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran berbasis Pembelajaran Berbasis *Goggle Sites* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Materi Perubahan Wujud Benda T.P 2025/2026”

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Media pembelajaran Berbasis *Goggle Sites* pada mata pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Materi Perubahan Wujud Benda T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan Media pembelajaran Berbasis *Goggle Sites* pada mata pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Materi Perubahan Wujud Benda T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh signifikan dalam penerapan model pembelajaran *Goole Sites* terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Materi Perubahan Wujud Benda T.P 2025/2026?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan Media pembelajaran berbasis Pembelajaran Berbasis *Goggle Sites* pada mata pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Materi Perubahan Wujud Benda T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan Media pembelajaran Berbasis *Goggle Sites* pada mata pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Materi Perubahan Wujud Benda T.P 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Goggle Sites* terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Materi Perubahan Wujud Benda pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah T.P 2025/2026.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoretis

- a) Mendukung pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis digital interaktif seperti *Goggle Sites* dalam pembelajaran IPAS.
- b) Menjadi acuan untuk penelitian lanjutan yang membahas inovasi dalam media pembelajaran berbasis pembelajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar.

### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa  
Membantu mereka memahami konsep perubahan bentuk objek secara lebih konkret, interaktif, dan menarik, sehingga meningkatkan hasil belajar dan motivasi.
- b) Bagi pendidik  
Menyediakan alternatif media pembelajaran berbasis pembelajaran digital yang mudah digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.
- c) Bagi sekolah  
Berfungsi sebagai pertimbangan dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.
- d) Bagi peneliti selanjutnya  
Berfungsi sebagai referensi atau panduan untuk penelitian lebih lanjut dengan cakupan materi, variabel, atau metode yang berbeda.