

Gambar 5. 4 Evaluasi Orang Per Orang.....	129
Gambar 5. 5 Evaluasi Kelompok Kecil.....	129
Gambar 5. 6 Evaluasi Uji Lapangan	129

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat mendorong pertumbuhan dan perkembangan jaringan internet yang sangat luar biasa. Dengan teknologi internet, komputer-komputer di seluruh dunia dapat saling terhubung satu sama lainnya untuk berbagi bermacam informasi. Adanya perkembangan teknologi yang pesat saat ini akan terus menghasilkan pola baru dalam pembelajaran dan mendorong beradaptasi dengan cepat.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan memberikan kemudahan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan suatu informasi. Salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti perkembangan teknologi adalah media pembelajaran. Menurut Arsyad (2019:3) “Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan.” Sedangkan menurut Arsyad (2019:3) mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”

Kegiatan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang wajar yang dialami oleh guru, yang tidak memahami kebutuhan dari siswa-siswanya.

Media belajar memiliki peranan yang sangat penting untuk membantu proses belajar siswa, untuk dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, guru perlu memiliki beragam pengetahuan dan keterampilan. Dengan cara tidak hanya menggunakan media pembelajaran konvensional saja saat belajar, akan tetapi mengikuti perkembangan pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran yang dipilih oleh guru berdasarkan kebutuhan, efektif dan praktis untuk digunakan oleh siswa. Media pembelajaran di kelas menjadi penting dikarenakan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif, pemilihan media pembelajaran yang tepat, metode pembelajaran yang tepat, serta komunikasi yang berjalan dengan baik antara siswa dan pendidik.

Dengan kedudukan seorang guru yang memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan, seorang guru harus mempunyai kemampuan untuk merancang pembelajaran yakni salah satunya dalam merancang media pembelajaran yang selaras dengan teknologi. Keterampilan menggunakan teknologi menjadi kompetensi tambahan yang harus dimiliki.

Salah satu inovasi media pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis *website*. Menurut Rusman, dkk (2013:263) “Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis *web* atau yang dikenal dengan “*web based learning*” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).” Media pembelajaran berbasis *website* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, melalui

media pembelajaran *website* ini juga guru tidak harus belajar melalui tatap muka. Media pembelajaran *website* ini juga mudah untuk diakses dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 OKU, guru mengajar di kelas pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis menggunakan media buku cetak dalam proses pembelajaran. Namun, sebagian siswa juga ada yang tidak mendapatkan buku cetak. Pada saat mengajar materi praktik di kelas, siswa masih mengerjakan tugas praktik desain secara manual dengan menggambar sketsa diatas kertas. Sekolah tersebut menyediakan fasilitas laboratorium komputer, namun kendala siswa untuk praktik mendesain di laboratorium komputer tidak begitu efektif. Ketidak efektifan ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya keterbatasan waktu dan ruangan praktik. Dalam satu minggu, ada 3 jam pelajaran, sebelum memulai kegiatan praktik di laboratorium, dibutuhkan persiapan alat dan lain-lain yang cukup lama. Sedangkan waktu untuk memakai laboratorium terbatas. Terlebih lagi jika siswa kelas XII yang lagi persiapan untuk UNBK dengan memakai ruang laboratorium sehingga hal tersebutlah praktik di laboratorium tidak terlalu efektif.

Oleh sebab itulah, *website* pembelajaran sangat dibutuhkan untuk digunakan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Agar pembelajaran mudah digunakan, interaktif, dikemas dengan lebih menarik dan menjadi sesuatu yang baru bagi peserta didik perlu adanya dorongan pembaharuan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi Media pembelajaran berbasis *website* dapat dijadikan solusi atas masalah tersebut dalam pembelajaran, salah

satu *website* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu *Google Sites*. *Google Sites* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membangun *website* dengan cara mudah dan tampilannya indah. *Google Sites* dapat menyediakan berbagai informasi seperti video, buku-buku elektronik, presentasi, *spreadsheet*, dokumen, gambar, serta tautan yang ingin dibagikan. Tak hanya itu, *Google Sites* juga bisa digunakan secara gratis.

Keunggulan dari pembelajaran menggunakan media *website* berbasis *Google Sites* dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media buku, yaitu pembelajaran yang lebih praktis, lebih menarik, dan siswa dapat belajar menggunakan lebih dari satu sumber materi, dimana di dalam *website* pembelajaran ini materi pembelajaran berisi tentang teori-teori dan juga praktik dalam mendesain. Produk *Google Sites* yang dikembangkan merupakan salah satu ranah kawasan Teknologi Pendidikan, yaitu pengembangan media dengan memanfaatkan teknologi berbasis komputer. Dalam pengembangan ini dilakukan proses desain ke dalam bentuk fisik dengan merumuskan jenis media menggunakan *website* pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya, salah satunya pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan ini mencakup ke dalam kawasan teknologi pengembangan yaitu pemanfaatan teknologi audio visual dan teknologi berbasis komputer.

Untuk itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 OKU, media pembelajaran berupa *website* pembelajaran berbasis *Google Sites*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan *Website* berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 OKU?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *Website* berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Multimedia SMK Negeri 1 OKU.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan pembelajaran *website* berbasis *Google Sites* serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan bagi peneliti pendidikan.
2. Praktis.
 - a. Sekolah
 - 1) Meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran yang dimiliki sekolah melalui pembiasaan penggunaan program pembelajaran berbasis komputer.
 - 2) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu.

b. Guru

- 1) Sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 OKU.
- 2) Menciptakan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang diikuti dengan media pembelajaran yang sesuai, dan sistematis sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

c. Siswa, memberikan pengalaman yang baru melalui penerapan pembelajaran *website* berbasis *Google Sites* dalam mempelajari materi Dasar Desain Grafis sehingga akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman baru tentang proses pengembangan media pembelajaran *website* berbasis *Google Sites* yang layak dan tepat guna.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dikembangkan yaitu Aplikasi *website* berbasis *Google Sites*.
2. Mata pelajaran yang akan dijadikan uji coba adalah Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 OKU.
3. Pengembangan produk ini terdiri dari gabungan gambar, teks, serta video.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian ini adalah:

- a. Target dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 OKU pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis.
- b. Pencapaian dalam penelitian ini adalah mengembangkan pembelajaran *website* berbasis *Google Sites* di SMK Negeri 1 OKU.
- c. Penelitian ini sebagai pengembangan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti.
- d. Dengan pembelajaran menggunakan *Google Sites*, siswa lebih antusias dalam belajar mendesain.

2. Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan asumsi di atas, produk pembelajaran yang dihasilkan memiliki keterbatasan pengembangan tertentu, yaitu *Google Sites* tidak mendukung *iframe* pada halamannya.