

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang dapat terjadi dimanapun dan kapanpun dan tidak terpaku seseorang dikatakan belajar itu harus ada yang memberikan pengajaran, karena proses belajar itu dapat terjadi dengan adanya interaksi anatara diri sendiri dengan lingkungan yang ada di sekitar dalam berbagai hal yang baru ditemui itu dapat dikatan proses belajar.

Menurut Sadiman (2010:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada dirinya”. Selanjutnya Daryanto (2013:2) menyatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses transmisi pengetahuan dari *expert to novice* (ahli ke pemula)”. Kemudian menurut Rusman (2012:85) “Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar adalah sesuatu hal yang berperan penting dalam pembentukan

pribadi dan perilaku individu dan memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan sebagai pertanda seseorang telah belajar.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran itu merupakan suatu komunikasi yang hanya dapat dilakukan jika ada lebih dari satu orang yang melakukan interaksi dalam konteks pembelajaran dengan adanya timbal balik, tentunya konsep belajar dan pembelajaran itu berbeda konsep belajar itu dapat dilakukan secara individual atau sendiri sedangkan pembelajaran tidak secara individual.

Menurut Susilana (2008:93) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan sumber untuk belajar”. Lebih lanjut Daryanto (2013:5) menyatakan “Pembelajaran adalah proses komunikasi penyampaian pesan dari pengantar ke penerima, pesan berupa isi yang dituangkan kedalam simbol – simbol komunikasi verbal maupun non verbal”. Kemudian menurut Rusman (2012:93) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi penyampaian pesan dari pengantar ke penerima dalam upaya menyampaikan atau

memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan sumber untuk belajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang membantu proses komunikasi atau penyampaian pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan lebih menarik perhatian peserta didik.

Menurut Daryanto (2013:7) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah “suatu komponen yang cukup penting sebagai salah satu sistem pembelajaran, tanpa media komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal”. Lebih lanjut Susilana (2008:7) “menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan dan materi yang ingin disampaikan berupa pesan pembelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran”. Kemudian menurut Rusman (2012:160) “media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan dan materi yang ingin disampaikan berupa pesan pembelajaran. Tanpa media,

komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas dan menarik agar orang lain dapat memahami dengan baik.

Menurut Daryanto (2013:10-11) menyatakan bahwa “media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut”.

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya video harimau di hutan.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
- 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak sekali fungsi yang bertujuan untuk menciptakan sebuah media yang berguna sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya Susilana (2008:9) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat para ahli di atas bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah dapat menyaksikan atau mengamati benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantara gambar, potret, slide, film, video, atau media lain yang berperan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pengembangan sebuah media pembelajaran diawali dengan pemilihan jenis media seperti apa yang akan dikembangkan. Hal ini bertujuan supaya media yang dikembangkan sesuai dengan jenis media yang ingin dipilih oleh peneliti dalam melakukan sebuah penelitian.

Yaumi (2018:11-12) menyatakan ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Media Pembelajaran Realia (Ralita) yaitu jenis media yang bersentuhan langsung dengan pancara indra.
- 2) Media Pembelajaran Model yaitu jenis media yang merupakan benda tiruan bersifat tiga dimensi yang dapat disaksikan langsung oleh peserta didik.

- 3) Media Pembelajaran Teks yaitu jenis media yang merujuk pada huruf-huruf dan angka-angka yang bisa disajikan dalam bentuk bahan cetak
- 4) Media Pembelajaran Visual yaitu jenis media yang terdiri dari visual cetak, visual proyektor, dan visual pajangan
- 5) Media Pembelajaran Audio yaitu jenis media yang berupa suatu suara manusia, hewan, mesin, alam, dan suara berisik yang di rekam.
- 6) Media Pembelajaran Video yaitu jenis media yang menampilkan gambar bergerak dengan menggunakan layar televisi atau monitor komputer.
- 7) Media Pembelajaran Multimedia jenis media yang merupakan gabungan dari beberapa media teks, visual, audio, realia dan model yang digunakan secara bersama-sama.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan jenis-jenis media pembelajaran supaya peneliti mengetahui terlebih dahulu jenis media apa yang akan dikembangkan. Hal ini bertujuan supaya media yang dikembangkan dapat sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

3. Media Pembelajaran Berbasis *Website*

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Media Pembelajaran Berbasis *Web* merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* yang berbasis web yang berisi tentang muatan pembelajaran yang meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Bahwa Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa/peserta didik dengan cara berinteraksi dengan Mata Pelajaran yang

diprogramkan kedalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis *website*.

Cara Membuat Media Pembelajaran Berbasis *Website* menurut Dhewiberta (2005:6-7) mengemukakan ada beberapa cara pembuatan media pembelajaran berbasis *website* yaitu sebagai berikut

1) Menentukan Tujuan

Cara ini merupakan suatu perencanaan yang selalu diawali dengan menentukan tujuan dalam pembuatan *website*.

2) Menentukan Pengunjung situs

Menentukan pengunjung situs sangatlah sulit. Kesulitan itu timbul karena setiap pengunjung mengakses situs menggunakan system operasi, web browser, koneksi internet dengan kecepatan yang berbeda pula.

3) Struktur situs

Pembuatan struktur sangat berguna untuk mempermudah pengaturan dan penambahan homepage baru jika memang dimungkinkan untuk menambahkan beberapa topik baru pada situs.

4) Mendesain tampilan situs

Perencanaan tampilan situs sebelum Anda membangunnya akan menghemat waktu dalam proses pembangunan situs. Anda dapat membuat satu atau beberapa contoh situs lengkap beserta isinya.

5) Membuat skema navigasi situs

Sama halnya dengan membuat desain situs, Anda juga harus membuat sebuah perencanaan skema navigasi untuk situs Anda. Skema navigasi ini digunakan agar dalam membuat sebuah situs, Anda dapat menambahkan navigasi secara konsisten sehingga pengunjung situs Anda tidak kebingungan saat menjelajahi situs Anda.

Berdasarkan uraian di atas jadi dapat disimpulkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* memiliki langkah-langkah pembuatan yang bertujuan agar media yang

dikembangkan dapat di operasikan secara optimal dan kegiatan pembelajaran.

4. Aplikasi *Google Sites*

a. Pengertian Aplikasi *Google Sites*

Menurut Widyaiswara (2010:2-3) menyatakan bahwa *Google Sites* adalah sebuah layanan google yang berfungsi untuk memudahkan pengguna google untuk membuat situs, *Google Sites* merupakan aplikasi wiki terstruktur untuk membuat situs web atau blog pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun korporat. *Google Sites* disiapkan sebagai pengganti dari *Google Page Creator*. *Google Sites* adalah platform web creator yang disediakan google untuk pengguna nya secara gratis. *Google* menjadikan *google drive* sebagai file hosting situs *web* yang dibuat melau platform *Google Sites* . Sebelum *Google Sites* populer platform ini sebelumnya adalah lebih dikenal dengan sebutan *jotSpot* yang kemudian *jotSpot* di-akuisisi oleh *google* untuk menggantikan *Google Page Creator*. Sekarang ini" *Google* telah mengembangkan teknologi pada platform web creator nya tersebut "*Google Sites* " menjadi lebih profesional dengan fitur "*in new site*" dan metode penggunaan yang sangat mudah dalam membuat *website* layaknya menyusun sebuah *puzzle*.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media berbasis *Google Sites* merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang bisa digunakan sebagai alat bantu guru dalam melakukan

kegiatan pembelajaran yang bisa dioperasikan oleh peserta didik secara online.

b. Keuntungan Aplikasi *Google Sites*

Menurut Widyaiswara (2010:3) Ada beberapa keuntungan memilih *Google Sites* sebagai pengolah *website* ataupun *web blog* khususnya bagi pemula, yaitu:

- 1) Mudah di buat. Jika anda memasukan teks, Anda dapat langsung membuat sebuah halaman web.
- 2) Anda bisa mengkolaborasikan dengan yang lain untuk membuat dan menyunting isi situs.
- 3) Terintegrasi dengan perangkat Google lain jadi anda dapat dengan mudah berbagi video, foto, presentasi dan kalender.
- 4) Situs anda mudah dicari menggunakan teknologi pencari Google.
- 5) Semua versi halaman anda tersimpan. Anda dapat melihat kapan dan oleh siapa perbaikan-perbaikan dilakukan.
- 6) Anda dapat menentukan siapa yang memiliki akses ke situs anda dan tingkatan izin yang anda berikan pada pengguna.
- 7) Pengguna dapat berlangganan untuk merubah halaman pengumuman.
- 8) Pembaharuan akan dikirim ke iGoogle atau halaman Google Reader mereka
- 9) Situs anda tersimpan di server keamanan Google.
- 10) Gratis Penyimpanan *Online* sebesar 100 MB.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Google Sites* memiliki keuntungan yang bisa mempermudah guru dalam mengoperasikannya sehingga materi pelajaran yang disampaikan akan lebih menarik dan mudah di pahami.

c. Kekurangan dari Aplikasi Google sites

Menurut Dwi Agus Suryanto (2018:8) Ada beberapa kekurangan pada aplikasi *Google Sites* sebagai pengolah *website* ataupun *web blog* khususnya bagi pemula, yaitu:

- 1) Google Sites Tidak menyediakan fitur drag-n-drop untuk mendesain halaman web.
- 2) Untuk mengubah setting harus dilakukan secara manual.
- 3) Google Sites tidak mendukung script dan iframe pada halamannya.
- 4) Hanya mendukung integrasi dengan aplikasi Google. Aplikasi non Google mungkin tidak bisa digunakan di Sites.
- 5) URL website harus diawali dengan “sites.google.com/site/” yang terlalu panjang dan kurang menarik.

d. Fungsi Aplikasi *Google Sites*

Fungsi dari Aplikasi *Google Sites* ini bisa memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan dan juga baik untuk membangkitkan minat belajar peserta didik agar lebih tertarik saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Widyaiswara (2010:3) menyatakan ada beberapa fungsi dari media pembelajaran *Google Sites* yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat halaman web kelas yang memungkinkan keluarga murid bisa mendapatkan informasi tentang berita di kelas, kegiatan yang akan datang, kebijakan-kebijakan termasuk foto dan video.
- 2) Memposting *template*, tugas dan rubrik.

- 3) Memposting tutorial video untuk siswa yang dapat ditonton di rumah sebagai bantuan tambahan atau agar siswa tidak ketinggalan pelajaran penting mereka seperti absen atau tidak hadir di sekolah.
- 4) Membuat formulir survei, kemudian orang tua atau siswa dapat melengkapi pertanyaan secara online.
- 5) Dapat digunakan oleh siswa untuk membuat portofolio pekerjaan personal mereka.
- 6) Dapat digunakan oleh guru untuk bekerja sama dengan siswa di seluruh dunia untuk berbagi ide, membuat isi dan membicarakan ide-ide mereka.

Berdasarkan pendapat hal di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Google Sites* memiliki beberapa fungsi yang sangat berguna bagi pengguna dalam melakukan suatu kegiatan seperti kegiatan pembelajaran.

e. Langkah-langkah Pembuatan Aplikasi *Google Sites*

Menurut Kurniawan & Sanjaya (2010:3) mengemukakan ada beberapa langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran *Google Sites* yaitu sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama siapkan browser anda untuk mengakses *Google Sites* dengan menggunakan *google chrome*.
- 2) Jika browser terbuka, ketikkan *Google Sites* di address bar atau dipencarian google lalu klik *Google Sites : Sign In*.
- 3) Setelah melakukan log in dengan menggunakan akun gmail, jadi syaratnya kita harus memiliki akun Gmail terlebih dahulu. Kemudian akan muncul kotak dialog seperti gambar dibawah ini, lalu klik paham.
- 4) Selanjutnya membuat situs baru atau *website* dengan mengklik icon tambah atau buat situs baru.
- 5) Setelah berhasil membuat situs baru.
- 6) Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, kita bahas fungsi fitur yang ada di halaman *website* ini. Pertama yang dipojok kanan adalah tempat menulis judul dokumen yang akan dibuat. Kemudian ada judul halaman yaitu judul artikel yang akan dibuat.

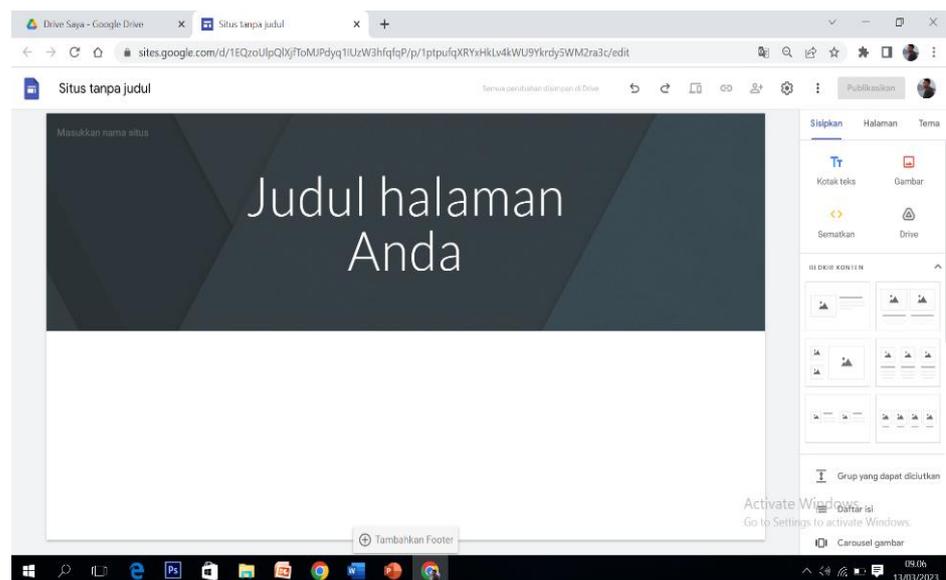
Dan yang kosong adalah bagian body *website* yaitu tempat isi dari artikel yang akan dibuat. Icon gambar orang merupakan fitur share untuk membagikan *website* kepada orang tertentu. Terakhir fitur tema, tata letak serta teks dan gambar untuk mengatur tampilan isi *website*.

- 7) Jika ingin memasukan gambar atau video dalam *website* maka gunakan tombol yang ada dikanan lalu klik gambar/video untuk mengupload.
- 8) Jika pembuatan artikel sudah selesai maka langkah terakhir adalah mempublikasi *website* yang telah dibuat kemudian mengatur url atau
- 9) alamat *website* yang terkait dengan artikel yang dibuat.

Bedasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan sebuah media pengembangan sebuah media pembelajaran harus terlebih dahulu memperhatikan langkah-langkah pembuatannya supaya media yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal.

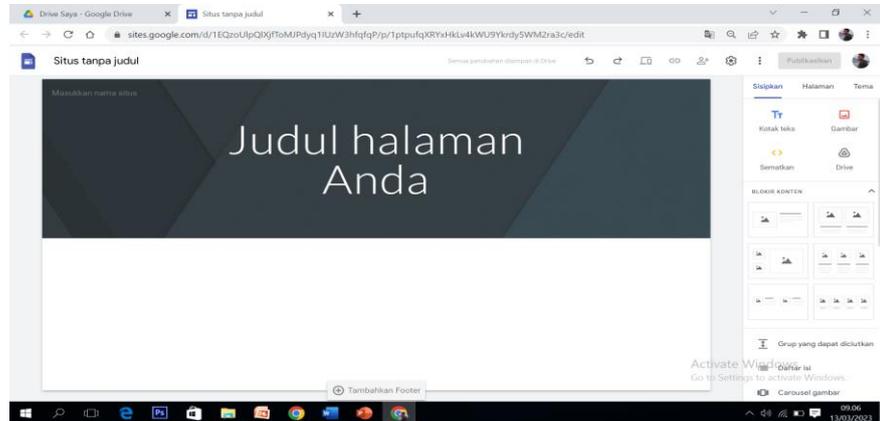
f. Sistem Kerja *Google Sites*

1) Tampilan Awal *Google Sites*



Gambar 2. 1
Tampilan awal *Google Sites*

2) Tampilan Kerja *Google Site*

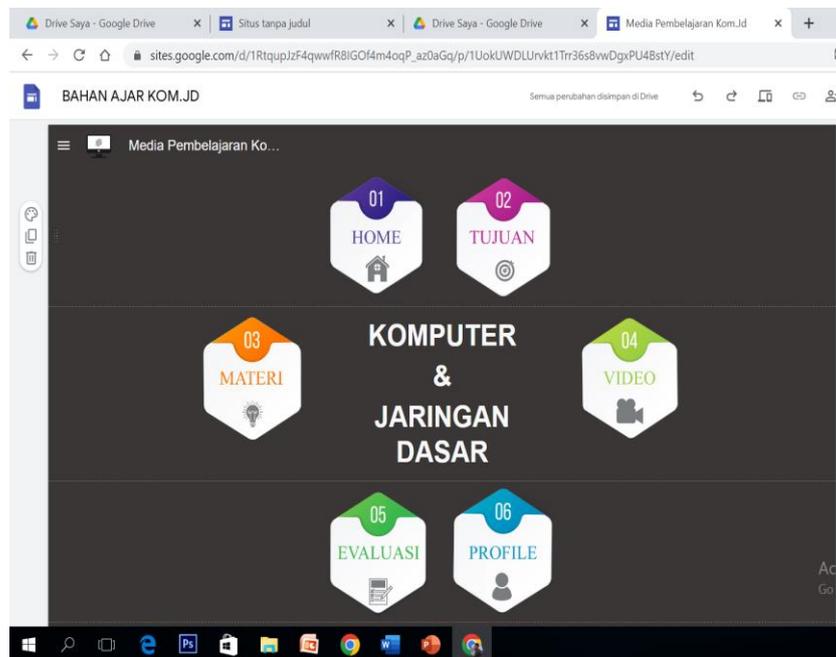


Gambar 2. 2
Tampilan Kerja *Google Sites*

3) Berikut adalah beberapa istilah yang bisa digunakan saat bekerja di area kerja *Google Sites* .

a) Page

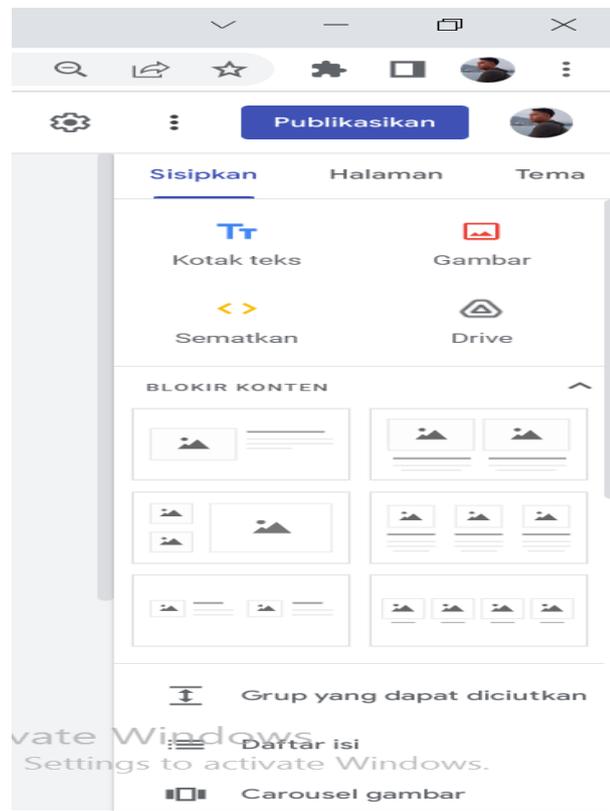
Merupakan bagian awal yang berupa lembaran kerja yang ada pada *Google Sites*



Gambar 2. 3
Tampilan Page *Google Sites*

b) Tool Bar

Berikut ini merupakan tampilan tool yang ada pada *Google Sites* Seperti *sisipkan, halaman, dan tema*



Gambar 2. 4
Tampilan Tool Bar Google Sites

5. Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar

Menurut Yatmianto & Siyamta (2017:1) menyatakan bahwa Komputer dan jaringan dasar adalah Mata Pelajaran ini gabungan dari Mata Pelajaran Perakitan Komputer dan Jaringan Dasar yang merupakan salah satu Mata Pelajaran wajib dasar program keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar disampaikan pada kelas X TKJ di SMK Negeri 1 OKU semester 1, dimana masing-

masing pertemuan 4 jam pelajaran dengan total jam pembelajaran yang harus ditempuh sebanyak 450 jam pelajaran.

Berdasarkan silabus kurikulum 2013 Kompetensi Dasar (KD) dari Mata Pelajaran komputer dan jaringan dasar meliputi 18 KD, namun pada media pembelajaran yang akan dikembangkan, cakupan kompetensi dasar dibatasi 4 KD dengan materi pelajaran yaitu: Dasar Perakitan Komputer.

B. Kajian Penelitian Relevan

Dalam hasil penelitian terdahulu yang relevan akan dibahas mengenai penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti terdahulu sebagai acuan dalam menentukan tindak lanjut sebagai pertimbangan penelitian. Beberapa penelitian relevan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Nuryati, dkk. (2022). Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mendalami pemahaman peserta didik dalam menyajikan data agar dapat disajikan dan terbaca dengan valid sehingga adanya media ini yang interaktif juga sebagai salah satu upaya untuk mendukung sekolah yang berbasis literasi digital. Berdasarkan dari hasil validasi ahli media dan ahli materi yang objek penelitiannya adalah siswa kelas V yang dapat dikatakan layak, dan validasi yang mendapat rekomendasi layak juga menjadi hasil untuk menarik kesimpulan dari kelas akan media *Google Sites* ini layak untuk diterapkan. Adapun persamaan dan perbedaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang yaitu:

- a. Persamaan

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nuryati, dkk. Terdapat persamaan yaitu sama-sama menggunakan aplikasi *Google Sites* sebagai media pembelajaran.

b. Perbedaan

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nuryati, dkk. Dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah jenjang sekolah yang berbeda dan Mata Pelajaran yang berbeda yaitu peneliti terdahulu dilakukan di Sekolah Dasar dan Mata Pelajaran Matematika sedangkan peneliti sekarang jenjang Sekolah Menengah Kejuruan dan Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.

2. Yulinda, QP dan Sakti, NC. (2022). Penelitian ini memiliki kelayakan sebesar 76,6% untuk ahli media sehingga dinyatakan layak, dan juga untuk kelayakan soal evaluasi pada media ini sebesar 85% sehingga dikategorikan layak. Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

a. Persamaan

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis *Website Google Sites* sebagai pembuat media pembelajaran.

b. Perbedaan

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu terletak pada Mata Pelajaran dan model pengembangan yang dipakai adalah penelitian terdahulu memakai Mata Pelajaran IPS dan model pengembangan yang digunakan adalah mode ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Sedangkan, penelitian sekarang Mata Pelajaran yang dipakai adalah Komputer dan Jaringan Dasar dengan menggunakan model pengembangan Warsita.

3. Tambunan, MA dan Siagian, P. (2022). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan yang dapat diketahui kelayakannya “Sangat Baik”. Berdasarkan perolehan skor oleh ahli materi yaitu 4,37% (valid) dan ahli media 4,8 (Valid) dan juga penilaian kepraktisan mia telah berkriteria praktis dengan kategori “Sangat Baik oleh guru yang diperoleh skor yaitu 4,8 (Praktis) dan oleh siswa pada uji coba kelompok kecil dan besar yaitu 3,38 (praktis) dan 4,44 (praktis) dan prsesntase dari angket respo positif siswa yaitu 91,9% (efektif). Adapaun persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sekarang yaitu:

- a. Persamaan

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* .

b. Perbedaan

Perbedaan yang didapat dari penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu penelitian terdahulu dilakukan di SMA Negeri 15 Medan pada Mata Pelajaran IPS dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang yaitu dilakukan di SMK Negeri 1 OKU pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar dengan menggunakan model pengembangan Warsita.

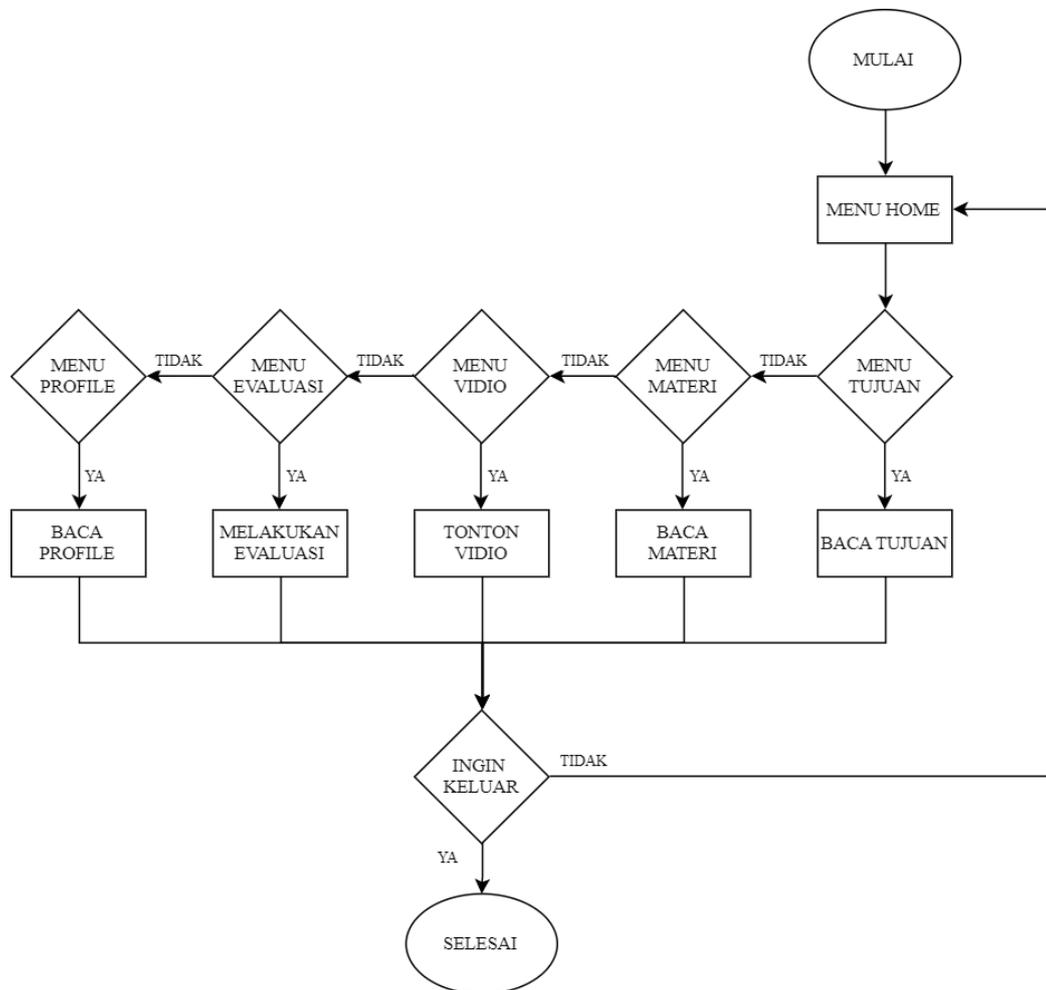
C. Kerangka Konseptual



Bagan 2.1

Kerangka konseptual pengembangan media Pembelajaran Berbasis *website* pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X TKJ di SMK Negeri 1 OKU.

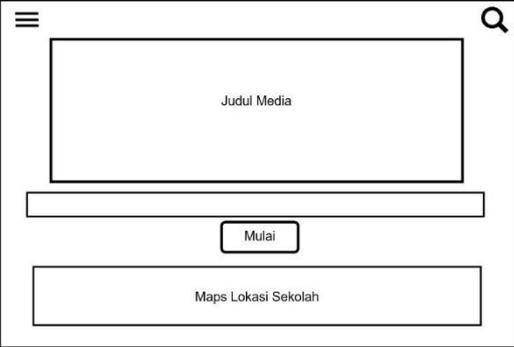
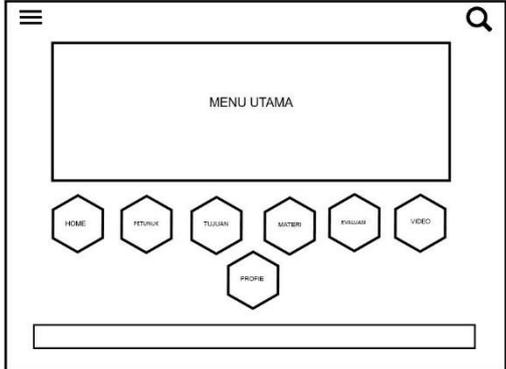
D. Rancangan *Flowchart*

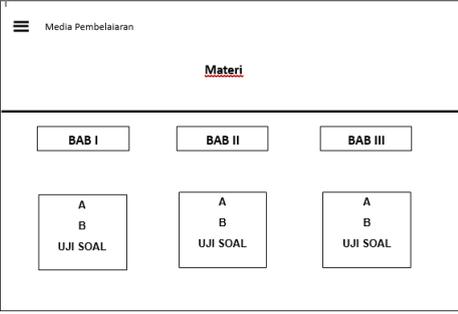
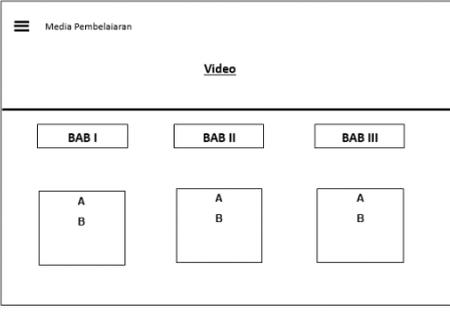
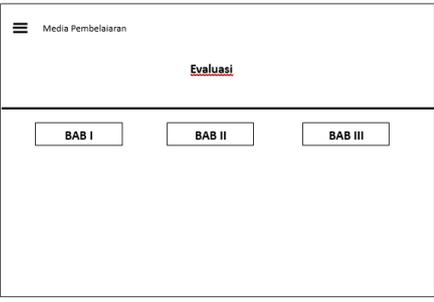


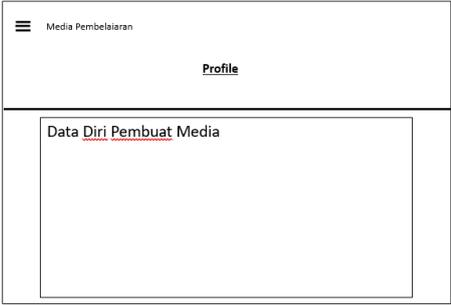
Bagan 2.2

Rancangan Flowchat pengembangan media Pembelajaran Berbasis website pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X TKJ di SMK Negeri 1 OKU

E. StoryBoard

No.	Visual	Audio	Keterangan
1.			<p>Pada saat link/alamat <i>website</i> diakses oleh siswa, maka akan tertuju ke halaman <i>login</i>. Pada halaman ini siswa akan masuk kemenu Home</p> <p>Font: Ariel Size: 18pt, 36pt</p>
2.		Audio video pembelajaran	<p>Setelah peserta didik masuk kemenu home peserta didik akan melihat tampilan Tujuan pembelajaran.</p> <p>Dalam menu tujuan pembelajaran ini, peserta didik akan melihat KI & KD serta materi apa saja yang akan di ajarkan oleh pengajar</p> <p>Font: Arial, Medium Size : 18pt, 24pt</p>

3.			<p>Pada halaman ini, akan menampilkan materi yang akan di ajarkan</p> <p>Di mana dari ke 3 bab tersebut mempunyai materi dan soal uji agar peserta didik bisa langsung mengerjakan soal setelah melihat dan mempelajarinya.</p> <p>Font: Poppins Bold, Poppins Medium Size: 18pt, 36pt</p>
4.		Audio video pembelajaran	<p>Pada halaman video ini peserta didik bisa melihat video dari 3 bab tersebut</p> <p>Dimana pada masing-masing tombol tersebut bisa diklik dan akan tertampil pada halaman yang sesuai dengan keterangannya.</p> <p>Font: Poppins Bold, Poppins Medium Size: 18pt, 36pt</p>
5.			<p>Pada halaman Evaluasi ini peserta langsung di tampilkan dari soal-soal ke 3 bab.</p> <p>Font: Poppins Bold, Poppins Medium Size: 18pt, 36pt</p>

			<p>Pada halaman Profil ini, peserta didik bisa melihat profile dari pembuat media tersebut.</p> <p>Font: Poppins Bold, Poppins Medium Size: 18pt, 36pt</p>
--	---	--	--

Bagan 2.3

Storyboard pengembangan media Pembelajaran Berbasis website pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar kelas X TKJ di SMK Negeri 1 OKU