

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi seorang individu dimana prosesnya tidak terbatas pada tempat atau masa tertentu dalam kehidupan, melainkan mencakup seluruh tahap kehidupan manusia sejak lahir hingga akhir hayat. Pendidikan menurut PP Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2022 pasal 1 ayat 1, mengandung arti yaitu “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Melalui pendidikan, setiap individu dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap yang diperlukan untuk menjalani kehidupan baik secara mandiri maupun untuk lingkungannya. Proses pendidikan mencakup pembelajaran yang mendorong setiap individu untuk terus berkembang seiring dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, sistem pendidikan dan proses pembelajaran harus adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan kebutuhan masyarakat.

Pembelajaran menurut Surjono dan Susila (2013:47) merupakan “Upaya membelajarkan siswa, sedangkan perancangan pembelajaran

merupakan penataan upaya tersebut agar muncul perilaku belajar.” Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari kreativitas pendidik dan motivasi belajar peserta didik. Dimana pendidik dapat meningkatkan prestasi dan semangat belajar peserta didik dengan mengoptimalkan seluruh sumber daya yang tersedia menjadi sumber belajar.

Sumber belajar secara umum diartikan Winataputra (2014:1.20) sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses belajar dan pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa sumber belajar tertulis/cetakan, terekam, tersiar, jaringan, dan lingkungan. Pada proses pembelajaran, sumber belajar membutuhkan media yang berfungsi sebagai perantara antara sumber belajar (misalnya, informasi) dan peserta didik. Media dimanfaatkan sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan pesan atau isi dari sumber belajar tersebut.

Media pembelajaran menurut Suryani, dkk. (2018:4) adalah “Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.” Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menarik minat belajar peserta didik. Selanjutnya menurut Febriantika (2018:135), “Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajar, akan sangat menunjang efisiensi serta efektivitas proses dan hasil belajar.”

Berdasarkan hal tersebut, maka pendidik harus memahami cara merancang media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk materi yang diajarkan agar memiliki daya tarik dan menjadi lebih efektif sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mendapat hasil belajar yang sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditetapkan.

Ada berbagai jenis media pembelajaran tetapi tidak ada satu media pun yang paling baik dibandingkan dengan media lainnya karena setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Namun, terdapat salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar yang mampu menyentuh berbagai panca indera yaitu penglihatan, pendengaran, dan juga sentuhan yang disebut dengan multimedia.

Multimedia menurut Smaldino, dkk. dalam Suryani, dkk. (2018:195) adalah “Media yang menggunakan dua unsur media atau lebih yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi.” Ada dua kategori multimedia yaitu multimedia linear (satu arah) dan multimedia interaktif (dua arah). Selanjutnya, multimedia pembelajaran menurut Suryani, dkk. (2018:196) adalah: “Aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.”

Pembelajaran menggunakan multimedia akan menjadi lebih menarik karena konsep-konsep pembelajaran yang abstrak dan materi-materi yang sulit

dipahami dapat digambarkan secara kongkrit dengan tampilan visual dan interaktif. Multimedia yang interaktif menghasilkan suatu informasi dengan nilai komunikasi yang sangat tinggi. Multimedia interaktif menurut Munir (2015:114) adalah “Suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.”

Definisi multimedia interaktif di atas menjelaskan bahwa pengguna dapat terlibat secara aktif dengan mengontrol apa yang akan ia kerjakan pada multimedia tersebut dengan memilih menu yang tersedia sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, Mardiana, dkk. (2020:140) mengatakan jika materi multimedia interaktif dirancang dengan baik, pembelajaran menjadi lebih efektif karena peserta didik akan menerima umpan balik yang berkelanjutan. Multimedia pembelajaran ini juga dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna seperti pada penjelasan tersebut.

Pada era digital, multimedia kini berkembang menjadi berbasis *web* yang mencakup program multimedia interaktif, multimedia presentasi, dan pemanfaatan internet dalam pembelajaran. Salah satu inovasi multimedia pembelajaran di era digital menurut Hamzah dan Rahman dalam Salsabila dan Aslam (2018:6089), adalah multimedia pembelajaran berbasis *web*. Konsep pembelajaran berbasis *web* menurut Rusman (2013:291) adalah pemanfaatan media *websites* dalam kegiatan pembelajaran yang dapat diakses melalui jaringan internet.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran berbasis *web* ini akan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih bervariasi, interaktif dan inovatif. Multimedia pembelajaran berbasis *web* ini juga mudah diakses tanpa mengurangi makna dan tujuan dari pembelajaran yang ingin disampaikan. Dan saat ini sudah banyak *platform* digital yang dapat digunakan dalam pembuatan *website*, salah satunya yaitu *Google Sites*.

Google Sites menurut Firmansyah dan Atiqoh (2024:7), adalah “Salah satu produk dari *google* yang berfungsi sebagai *tools* untuk pembuatan situs (*websites*).” *Google Sites* dapat mengintegrasikan berbagai tautan dari produk *google* lainnya seperti *google docs*, *google form*, *google drive*, *youtube* dan lain sebagainya sesuai dengan kebutuhan. Sehingga seluruh keperluan dalam pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik dapat dikemas dalam satu *web* yang terintegrasi oleh pendidik dan peserta didik tidak memerlukan aplikasi lain lagi untuk mengaksesnya. Salah satu pemanfaatan *Google Sites* bisa diimplementasikan pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang materinya banyak, terstruktur dan kompleks.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di semua jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari tingkat dasar hingga menengah atas. Srisudarso, dkk. (2024:9) menekankan bahwa bahasa merupakan sistem yang kompleks dan terdiri dari berbagai unsur serta fungsi yang saling berkaitan. Peran bahasa di dalam kehidupan manusia dapat dipahami melalui pemahaman terhadap hakikat dan fungsi bahasa. Itu berarti

pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan untuk kemampuan berbahasa, tetapi juga sebagai cara untuk memahami hakikat dan fungsi bahasa dalam berbagai konteks kehidupan. Dalam buku *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F* (2022:6), mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum Merdeka mencakup kemampuan reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan kemampuan produktif (berbicara dan mempresentasikan, menulis).

Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU, proses pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan metode yaitu ceramah, diskusi dan penugasan. Sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan dikelas cukup beragam diantaranya ada buku cetak, LKPD (lembar kerja peserta didik), materi yang dibagikan melalui *link Google Drive* dan video pembelajaran berbasis internet yang ditayangkan dengan LCD proyektor di ruang laboratorium komputer.

Hasil observasi lainnya berupa pengamatan, peserta didik terlihat kurang fokus dan kurang tertarik memperhatikan penjelasan guru karena penyampaian materi pelajaran yang sangat padat dengan menggunakan metode ceramah dan media yang bersifat satu arah (buku dan papan tulis) sehingga menimbulkan rasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, video pembelajaran yang secara aktif dapat merangsang minat belajar peserta didik sangat jarang ditampilkan untuk pembelajaran, hanya 1-3 kali dalam satu semester. Materi yang dibagikan oleh guru melalui *link Google Drive* saat

pembelajaran *online* pun cukup rumit untuk diakses karena harus melalui beberapa platform saat mengaksesnya.

Disamping itu, data nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII pada semester ganjil menunjukkan bahwa sekitar 19% dari 160 siswa yang terbagi dalam lima kelas masih belum mencapai standar nilai yang ditetapkan dalam Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 23 OKU sebesar 67. Dari 5 kelas (VIII.A-VIII.E), ada 31 peserta didik yang hasil belajarnya belum bisa dikatakan tuntas dengan nilai peserta didik di bawah KKTP yang terbanyak ada di kelas VIII.B dengan jumlah 8 orang.

Mengacu pada permasalahan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi dan mampu mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga membantu peserta didik memahami materi dengan baik dan meningkatkan prestasi belajarnya. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk memanfaatkan keunggulan media pembelajaran berbasis *web* dengan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web* menggunakan *Google Sites* ke dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU. Semua kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran dapat dikemas dalam satu *web* yang terintegrasi sehingga pembelajaran pun menjadi lebih menarik, menyenangkan dan interaktif.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* termasuk dalam kawasan teknologi pendidikan yakni kawasan pengembangan. Kawasan pengembangan menurut Seels & Richey dalam Warsita (2008:26) berarti “Proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan multimedia.” Produk yang akan dikembangkan yaitu multimedia pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti berkeinginan untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Menggunakan *Google Sites* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Menggunakan *Google Sites* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Menggunakan *Google Sites* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman, wawasan dan referensi kepada peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU. Serta diharapkan bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga bagi para pendidik bisa meningkatkan peran serta dalam proses pembelajaran untuk lebih memacu siswa untuk aktif dan berpartisipasi lebih baik dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, memperkaya sumber belajar serta sebagai sumbangan produk yang dapat dikembangkan dan diperhatikan oleh sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Bagi Guru, produk pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru dalam mencapai kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi Siswa, multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Web* menggunakan *Google Sites* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan semangat belajar siswa dalam menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik serta mampu memahami materi pelajaran dengan lebih mudah lagi.

d. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian dan pengembangan media ini dapat bermanfaat dalam ranah ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Web* menggunakan *Google Sites* ini.
- 2) Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan peneliti serta menambah wawasan dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Web* menggunakan *Google Sites*.

e. Bagi Peneliti Lain, penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk perguruan tinggi, lembaga pendidikan lainnya, dan lembaga swadaya masyarakat untuk memahami dan peduli terhadap masalah pendidikan dan melakukan penelitian sejenis.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Web* menggunakan *Google Sites* dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web* ini menggunakan *Google Sites* sebagai media utama dan *Google Form*, *Canva*, *Youtube*, serta *Wordwall* sebagai media penyusun konten multimedia.
2. Mata pelajaran yang di uji coba adalah Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU.
3. Bentuk produk yang dikembangkan berupa *website* yang didalamnya terdapat kombinasi teks, gambar, foto, audio, animasi, suara, video dan unsur lain sebagainya secara terintegrasi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah dengan dibuatnya multimedia pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan minat dan antusias belajar peserta didik. Beberapa asumsi antara lain:

- a. Siswa dapat belajar dengan mandiri untuk memahami materi dengan mengakses multimedia pembelajaran interaktif yang telah disediakan.
- b. Produk yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai alternatif sumber belajar untuk kegiatan belajar mengajar.
- c. Dengan dibuat dan dikembangkannya multimedia pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU.

2. Keterbatasan Pengembangan

Untuk memperkecil cakupan dari masalah yang akan diteliti maka penulis membuat keterbatasan pengembangan meliputi:

- a. Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Web* menggunakan *Google Sites* ini, hanya mendukung integrasi dengan aplikasi *Google*. Aplikasi non-*Google* mungkin tidak bisa digunakan di *Sites*.
- b. Fungsi dan fitur terlalu *basic* dan tidak selengkap *website builder* lain.
- c. Pengaksesan harus secara *online* dan tidak bisa secara *offline*.
- d. Pengembangan multimedia berbasis *Google Sites* ini harus melalui dekstop.