

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada setiap individu melalui hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Apapun yang ada di lingkungan sekitar dapat menjadi sumber belajar bagi semua orang. Belajar menurut Wardana dan Djamaluddin (2021:5), adalah “suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.” Pengertian belajar yang cukup komprehensif diberikan oleh Bell-Gredler dalam Modul 1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran oleh Winataputra (2014:1.5) yaitu:

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies*, *skills*, and *attitudes*. Kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal dan/atau pendidikan nonformal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya.

Sejalan dengan definisi tersebut, Aunurrahman (2022:32) berpendapat bahwa sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dapat dikatakan,

tidak ada ruang dan waktu dimana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.

Inti dari suatu proses belajar menurut Wijaya, dkk. (2022:15677) adalah adanya perubahan dari berbagai aspek, yakni mental, spiritual, maupun sosial, yang merupakan hasil dari pengalaman tertentu dan terwujud dalam keterampilan sikap, kebiasaan dan pemahaman.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan, sikap atau perilaku, kompetensi, skill dan kecakapan lainnya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Tentunya proses ini bersifat progresif selama berlangsungnya hidup seorang individu, dimana perubahan yang didapatkan tersebut dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas oleh individu yang memperolehnya.

2. Hakikat Pembelajaran

Ada dua konsep yang menyusun kegiatan pembelajaran yaitu mengajar dan belajar. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran menurut Warsita (2008:85) adalah “Suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.” Sejalan dengan

definisi tersebut, Rusman (2013:93) menjelaskan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

Definisi lainnya tentang pembelajaran menurut Ariani, dkk. (2022:7) yang mengartikan pembelajaran sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Dan menurut Febriantika, dkk. (2024:504) tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal apabila pembelajaran direncanakan dengan baik dan matang dimana guru harus bisa memilih strategi, metode dan model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan suasana belajar yang baik sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan semangat belajar bagi para siswa.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha untuk membelajarkan peserta didik yang terjadi melalui proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dengan melibatkan sistem atau kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dan terencana. Pembelajaran juga merupakan proses transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik dengan sumber belajar yang dapat terjadi secara langsung

maupun tidak langsung melalui perantara yaitu media pembelajaran. Dan pendidik berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran.

3. Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran merupakan media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk memudahkan proses transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik agar penyampaian materi pelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa. Secara etimologis multimedia didefinisikan oleh Surjono (2017:2) dengan multi berarti banyak dan media berarti sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi seperti teks, gambar, suara, video. Lebih lanjut, Munir (2015:2) mengemukakan bahwa “Multimedia adalah perpaduan berbagai media (*format file*) berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang sudah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan ataupun menghantarkan pesan kepada publik.”

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.”

Selanjutnya dijelaskan Munir (2015:114) bahwa multimedia dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia

interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (informasi mengalir secara berurutan dari awal sampai akhir), contohnya seperti TV dan film. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah perpaduan dari berbagai jenis media yang dikemas menjadi satu aplikasi multimedia untuk menyampaikan materi pembelajaran. Multimedia pembelajaran dibuat untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

b. Komponen Multimedia

Didalam multimedia, ada komponen penyusunnya yang menggabungkan beberapa media. Menurut Munir (2015:16-19), elemen-elemen multimedia dapat memperkuat informasi yang akan didapatkan. Multimedia sendiri menggabungkan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif. Berikut ini penjelasan elemen atau komponen dari multimedia.

1) Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Penggunaan teks tergantung pada kebutuhan multimedia, dengan memperhatikan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (warna, *bold*, *italic*).

2) Gambar (*Images* atau Visual Diam)

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual yang dimuat dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya. Dapat berupa juga gambar raster (*halftone drawing*), seperti foto. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas dan dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan lebih menarik dan efektif.

3) Grafik

Grafik berarti juga gambar (*image*, *picture*, atau *drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apalagi pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*).

4) Video

Video pada dasarnya adalah media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi dengan sumber yang disediakan berdaya kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

5) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer* dimana gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata.

6) Audio (Suara, Bunyi)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar dan penyampaian pesan. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan *sound effect*. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan. Jika personal komputer (PC) multimedia tanpa bunyi, maka bukan multimedia namanya melainkan hanya disebut unimedia.

7) Interaktivitas

Elemen ini menjadikan multimedia interaktif. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *Interactive Multimedia*.

Dalam multimedia, tidak harus berisi semua komponen media yang ada atau media yang sudah dijelaskan di atas, tetapi paling tidak berisi dua jenis media misalnya; teks dan gambar atau teks dan video. Yang terpenting adalah masing-masing dari komponen penyusun multimedia tersebut harus saling berhubungan/terpadu dan saling menguatkan (bersinergis).

c. Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran

Penggunaan multimedia di dalam pembelajaran tentunya dipilih dengan banyak pertimbangan, termasuk manfaat dalam pengaplikasian multimedia di dalam pembelajaran. Menurut Smaldino, dkk. dalam Suryani (2018:199) pemanfaatan multimedia didalam pembelajaran memiliki keuntungan sebagai berikut:

- 1) Multimedia mengombinasikan teks, audio, grafik, gambar diam maupun bergerak serta video dalam satu kesatuan sistem sehingga dapat digunakan secara bersamaan (*Multiple media*).
- 2) Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mengondisikan siswa agar senantiasa terpusat dan berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran (*Learner participation*).

- 3) Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan berulang-ulang sehingga memungkinkan terjadinya proses pengayaan pemahaman konsep dalam diri siswa (*Individualization*).
- 4) Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat pilihan bagian yang terlebih dahulu akan dipelajari dari menu-menu yang tersedia (*Flexibility*).
- 5) Program animasi dalam multimedia dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan simulasi proses dinamis suatu objek konkret maupun abstrak sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna kepada siswa dengan seolah-olah melihat secara langsung objek yang sedang dipelajari.

d. Jenis Multimedia dalam Pembelajaran

Seiring perkembangan dunia pendidikan yang dari masa ke masa selalu ada perubahan, maka turut berkembang pula media bahkan multimedia pembelajaran yang digunakan di dalam proses pembelajaran. Dan menciptakan beragam jenis multimedia pembelajaran baru yang dikembangkan dan mulai diterapkan di dunia pendidikan. Ada beragam multimedia berdasarkan bentuk dan fungsinya menurut Smaldino, dkk. dalam Suryani, dkk. (2018:200-202) dimana multimedia tersebut memiliki fungsi, peran, dan keunggulan masing-masing bergantung pada kondisi kegiatan pembelajaran. Beberapa jenis multimedia tersebut adalah sebagai berikut.

1) *Multimedia Kits*

Multimedia Kits merupakan multimedia yang berisi lebih dari satu jenis media kemudian diorganisasikan untuk dimanfaatkan membahas suatu topik tertentu. Multimedia ini berupa CD-room, slides, audio tapes, video tapes, gambar diam, media cetak, OHT, peta, lembar kerja, bagan, grafis, objek, model. Pengombinasian beberapa kits

tersebut bergantung pada apa yang ingin disampaikan guru serta literasi siswa terhadap media tersebut.

2) *Hypermedia*

Hypermedia merupakan media dengan komposisi materi-materi yang sistemik dan rumit yang terdiri dari berbagai *Hyperlink* dan berfungsi sebagai akses untuk menemukan kembali informasi yang tersimpan di dalam sistem berupa unsur-unsur teks grafis, video, dan audio. Contoh sederhana pemanfaatan *Hypermedia* adalah *World Wide Web* (*www*) yang di dalamnya berisi materi yang bisa terkoneksi dengan *link-link* terkait.

3) *Media Interaktif*

Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut dengan mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan. Partisipasi siswa akan lebih besar sehingga mampu mempelajari materi lebih mendalam yang sesuai dengan paradigma konstruktivistik, mendukung individualisasi terhadap gaya belajar setiap siswa. Fleksibilitas yang lebih memadai sehingga lebih luwes terhadap kondisi siswa, mampu menyimulasikan suatu objek yang tidak bisa dihadirkan di dalam kelas.

4) *Virtual Reality*

Virtual Reality (*VR*) atau Realita Maya adalah teknologi yang digunakan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar atau

lingkungan yang diharapkan untuk dimunculkan melalui simulasi komputer, baik berdasarkan objek nyata maupun animasi. *Virtual reality* disingkat dengan VR yang dapat menciptakan sebuah simulasi dunia tiga dimensi dengan memunculkan gambaran tiga dimensi yang diciptakan melalui komputer dengan bantuan sejumlah peralatan dan aplikasi tertentu.

5) *Expert System*

Expert system merupakan suatu sistem yang kompleks menggunakan perangkat komputer dengan memanfaatkan teka-teki yang melibatkan kinerja otak untuk menemukan suatu informasi tertentu. Sistem tersebut dikembangkan oleh para ahli yang memahami tentang bagaimana membuat sistem permainan yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang disebut dengan *system expert*.

Dari beberapa jenis multimedia di atas, multimedia yang akan dimanfaatkan oleh peneliti dalam pengembangan multimedia pembelajarannya yaitu multimedia interaktif. Multimedia yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut dengan mengontrol menu, mempraktikkan keterampilan yang dimiliki dan menerima *feedback* terhadap materi yang disajikan. Selanjutnya, digabungkan dengan *hypermedia* yang elemennya dapat diarahkan oleh pengguna melalui tautan atau *link*, contohnya *website* yang di dalamnya berisi materi yang bisa terkoneksi dengan *link-link* terkait. Dan dari kedua

multimedia yang sudah dijabarkan diatas, peneliti akan mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web*.

4. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Kemajuan teknologi dan perkembangan dunia pendidikan yang sangat pesat memberikan banyak kemudahan dalam pembelajaran. Salah satunya dengan memanfaatkan multimedia sebagai media pembelajaran untuk menjembatani proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Dan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menggunakan multimedia adalah dengan memberikan aktivitas. Oleh karena itu suatu multimedia pembelajaran haruslah interaktif, sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas.

Multimedia yang memiliki akses interaktif dengan pengguna (peserta didik) dapat menciptakan suasana pembelajaran yang variatif, inovatif, interaktif, dan menarik. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat mendorong minat belajar dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia interaktif menurut Fikri dan Madona (2018:25) adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih secara terintegrasi yang dapat menciptakan komunikasi/interaksi dua arah antara pengguna dan komputer (*software/aplikasi/ produk dalam format file tertentu*). Sejalan dengan definisi tersebut, Ariyana (2022:74) menyatakan

bahwa multimedia interaktif merupakan multimedia yang dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dikendalikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih secara aktif adegan yang diinginkan.

Selanjutnya, pengertian multimedia pembelajaran interaktif menurut Surjono (2017:41) yaitu “suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program tersebut.” Maka dari itu, sebaiknya dalam multimedia pembelajaran interaktif diberi berbagai macam interaktivitas, misalnya: navigasi/petunjuk halaman, kontrol menu/tombol/link, respon-*feedback* dan lainnya. Agar dapat menimbulkan interaksi yang akan diawali oleh pengguna yang memberi aksi dan program multimedia akan memberikan reaksi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi dari berbagai macam media (lebih dari satu jenis media) secara terpadu dan sinergis yang dirancang dengan baik dan interaktif agar dapat mengontrol pembelajaran dan berinteraksi secara aktif dengan peserta didik. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak, memahami apa yang dipelajarinya, dan meningkatkan

kemampuan (*performance*) peserta didik dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi pembelajaran dan tujuan pembelajaran lainnya.

b. Elemen Multimedia Pembelajaran Interaktif

Ada lima elemen atau teknologi utama dalam multimedia interaktif menurut Munir (2015:111) yaitu Teks, Grafik, Audio, Video, dan Animasi. Elemen pada multimedia pembelajaran interaktif sama persis dengan komponen penyusun multimedia. Namun pada multimedia pembelajaran interaktif, dilengkapi juga dengan elemen interaktivitas agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Adapun penjelasan dari masing-masing elemen tersebut, yaitu sebagai berikut:

1) Teks

Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi. Penggunaan teks tergantung pada kebutuhan multimedia, dengan memperhatikan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (warna, *bold*, *italic*).

2) Gambar (*Images* atau Visual Diam)

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual yang dimuat dalam bentuk garis (*line drawing*), bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya. Elemen gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas dan dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih menarik.

3) Grafik

Grafik berarti juga gambar (*image*, *picture*, atau *drawing*) untuk menyajikan informasi.

4) Video

Video pada dasarnya adalah media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata yang dapat menggambarkan suatu kegiatan atau aksi dengan sumber yang disediakan berdaya kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

5) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada *layer* dimana gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata.

6) Audio (Suara, Bunyi)

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar dan penyampaian pesan. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan *sound effect*.

7) Interaktivitas

Elemen ini menjadikan suatu multimedia menjadi interaktif.

Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan multimedia interaktif (*Interactive Multimedia*).

c. Karakteristik dan Kemampuan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Karakteristik dan kemampuan dari multimedia interaktif dalam pembelajaran dijelaskan Munir (2015:115-121) sebagai berikut.

- 1) Karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah:
 - a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
 - b) Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
 - c) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
- 2) Multimedia interaktif mempunyai beberapa kemampuan dalam pembelajaran, diantaranya adalah:
 - a) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
 - b) Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik proses belajar.
 - c) Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.

Dari karakteristik yang telah dipaparkan di atas, tentu dalam pembuatan dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif haruslah mengandung unsur seperti yang telah dijelaskan tersebut. Dan

melihat kemampuan dari multimedia interaktif di dalam pembelajaran, maka proses dan tujuan pembelajaran dapat dimaksimalkan sebaik mungkin oleh pendidik.

5. Pembelajaran Berbasis Web

Pada saat ini, teknologi berkembang dengan pesat begitu pula tuntutan dalam perkembangan di masyarakat. Dimana semua orang harus memiliki kecerdasan adaptasi teknologi yang baik untuk dapat menyesuaikan pola hidup di era 4.0 ini. Salah satunya dengan pemanfaatan *website* didalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan dan pembelajaran.

Lingkungan belajar yang berbasis *web* menurut Vidiyanti (2020:1380) merupakan inovasi baru dalam pembelajaran dimana pendidik dan peserta didik secara bersama-sama dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, keunggulan *web* dalam penyebaran informasi yang sangat cepat dan tidak terikat pada ruang dan waktu memberikan kemudahan dalam berbagai hal bagi pihak yang terlibat dalam pembelajaran.

a. Pengertian *Website* dan Pembelajaran Berbasis *Web*

Secara terminologi, *Web* atau *website* menurut Batubara (2018:1) adalah kumpulan halaman situs dan dokumen yang tersebar diberbagai komputer server yang berada di seluruh penjuru dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan yang disebut internet. Sedangkan secara teknis, *Websites* menurut Firmansyah dan Atiqoh (2024:13) adalah “kumpulan dari *page*, yang tergabung ke dalam suatu *domain* atau *sub domain* tertentu.”

Secara lengkap, *websites* menurut Sari (2019:1) adalah kumpulan halaman digital yang berisi informasi berupa teks, animasi, gambar, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang terkoneksi oleh internet, sehingga dapat dilihat oleh seluruh siapapun yang terkoneksi jaringan internet.

Adapun pembelajaran berbasis *web* menurut Rusman (2013:291), merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Dimana pembelajaran berbasis *web* (*web based learning*) ini merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *website* adalah sekumpulan halaman yang berisikan informasi berbentuk digital dalam berbagai format file yang menampilkan informasi dari seluruh penjuru dunia yang bisa diakses oleh siapapun dengan koneksi internet. Dan pembelajaran berbasis *web* (*e-learning*) adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) tersebut.

Pembelajaran berbasis *web* ditandai dengan pemanfaatan *website* dalam pembelajaran. *Website* yang digunakan dalam pembelajaran bisa menggunakan *website* resmi yang telah diakui kebenaran kontennya ataupun guru dapat membuat dan mengelola sendiri *website* untuk pembelajarannya. Contohnya, *Google Sites*.

b. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis *Web*

Pembelajaran berbasis *web* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan pembelajaran berbasis *web* menurut Rusman (2013:299) yaitu sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan setiap orang dimanapun, kapanpun, untuk mempelajari apapun.
- 2) Pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkahnya sendiri, karena pembelajaran berbasis *web* membuat pembelajaran menjadi bersifat individual.
- 3) Kemampuan untuk membuat tautan (*link*), sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik di dalam maupun luar lingkungan belajar.
- 4) Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajar yang tidak memiliki cukup waktu belajar.
- 5) Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri di dalam belajar.
- 6) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.
- 7) Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan.
- 8) Isi dan materi pelajaran dapat di-*update* dengan mudah.

Dan beberapa kekurangan pembelajaran berbasis *web* menurut

Rusman (2013:302) yaitu sebagai berikut:

- 1) Keberhasilan pembelajaran berbasis *web* bergantung pada kemandirian dan motivasi pembelajar.
- 2) Akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *web* seringkali menjadi masalah bagi pembelajar.
- 3) Pembelajar dapat cepat merasa bosan dan jenuh jika mereka tidak dapat mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapatnya peralatan yang memadai dan *bandwidth* yang cukup.
- 4) Dibutuhkannya panduan bagi pembelajar untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat di dalam *web* sangat beragam.
- 5) Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *web*, pembelajar terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi.

Adapun kelebihan dan kekurangan pada suatu pembelajaran akan disesuaikan dan ditentukan dengan rencana pembelajaran itu sendiri.

c. Syarat-syarat Pembelajaran Berbasis *Website*

Beberapa komponen yang menjadi syarat pembelajaran berbasis *web e-learning* menurut Agustina dalam Batubara (2018:6), adalah sebagai berikut:

1) Kondisi Infrastruktur

Infrastruktur yang diperlukan untuk kegiatan pembelajaran berbasis *web* antara lain adalah: perangkat komputer/laptop, jaringan internet, dan perlengkapan multimedia.

2) *Software Web e-Learning*

Web e-learning dibangun menggunakan sebuah *software* yang fitur-fiturnya diharapkan dapat memenuhi semua kebutuhan pendidikan dalam merencanakan, melakukan, dan mendokumentasikan aktivitas pembelajaran, melakukan asesmen, dan semua hal yang biasa dilakukan pada kelas konvensional. Adapun contoh LMS yang dapat dimanfaatkan untuk membangun *web e-learning* adalah Moodle (www.moodle.com), Educadium (www.educadium.com) dan Google Sites (<https://sites.google.com/>).

3) *Konten Website E-Learning*

Konten ini dapat berupa laman *web*, media audio, video, gambar, multimedia interaktif, file, dan lain sebagainya. Adapun beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan materi

pembelajaran yang memenuhi standar *web e-learning* adalah: *Lectora Inspire, Canva, Adobe Captivate, iSpring*, dan lain sebagainya.

6. Google Sites

a. Pengertian *Google Sites*



Gambar 2. 1. Logo Google Sites

Google Sites merupakan produk dari Google yang digunakan untuk membuat laman *web* dan sering dimanfaatkan untuk media pembelajaran. *Google Sites* menurut Firmansyah dan Atiqoh (2024:7) adalah salah satu produk dari *google* yang berfungsi sebagai *tools* untuk membuat situs dimana pengguna bisa memanfaatkan *google sites* karena mudah dibuat dan dikelola oleh pengguna awam. Definisi ini sejalan dengan *Google Sites* yang didefinisikan oleh Putra, dkk. (2024:34) sebagai layanan dari *Google* yang memungkinkan pengguna membuat situs *web* tanpa memerlukan pengetahuan koding atau desain *web* yang mendalam.

Selanjutnya, *Google Sites* menurut Simanullang dalam Firmansyah dan Atiqoh (2024:34) merupakan sebuah situs yang terdapat dalam *google* yang digunakan untuk membuat sebuah *websites*, blog, atau media pembelajaran yang dengan mudah dapat diakses oleh siapa saja, karena orang-orang bisa bekerja sama dengan menambahkan dokumen,

berkas, lampiran, serta file dari aplikasi *google* lainnya. Melengkapi definisi tersebut, Arief dalam Salsabila dan Aslam (2022:6090) menyatakan bahwa *Google Sites* juga dapat terhubung dengan produk *google* lainnya seperti *google docs*, *google form*, *google sheet*, *google drive*, *google calendar*, *youtube* dan lain sebagainya.

Dari pemaparan di atas, diketahui bahwa *Google Sites* merupakan produk dari Google yang digunakan untuk membuat *websites* dengan mudah dan dapat menggabungkan berbagai informasi (video, presentasi, lampiran, teks, dan lain-lain) dalam satu tempat yang dikemas dalam satu *web* yang terintegrasi (*web google sites*). Dalam pembelajaran, *Google Sites* juga mudah diakses karena peserta didik hanya perlu membuka *link* (alamat *web*) yang diberikan guru. Semua kegiatan pembelajaran dapat terekam pada *Google Sites*, seperti: daftar hadir, materi, dan tugas yang dapat dimasukkan pada *web Google Sites* dengan kombinasi produk Google lain didalamnya.

Sehingga, *Google Sites* dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran lebih lengkap dan menarik, dengan mengunggah materi pembelajaran, menyimpan silabus, membagikan tugas, memberikan pengumuman, dan mengunduh atau melihat tugas siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Web Google Sites*

Suatu produk tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan terhadap fitur-fitur yang dimiliki. Terdapat beberapa kelebihan *google sites* menurut Firmansyah dan Atiqoh (2024:29-30), yaitu sebagai berikut:

- 1) Aksesibilitas yang luas.
- 2) Fleksibel, karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
- 3) Mudah digunakan.
- 4) Fitur-fitur lengkap untuk membuat dan mempublikasikan *websites* dengan mudah dan efisien.
- 5) Dapat memberikan isi materi pembelajaran, mengirimkan tugas, dan berkomunikasi dengan peserta didik.

Adapun kekurangan dari *google sites* menurut Firmansyah dan Atiqoh (2024:9), diantaranya:

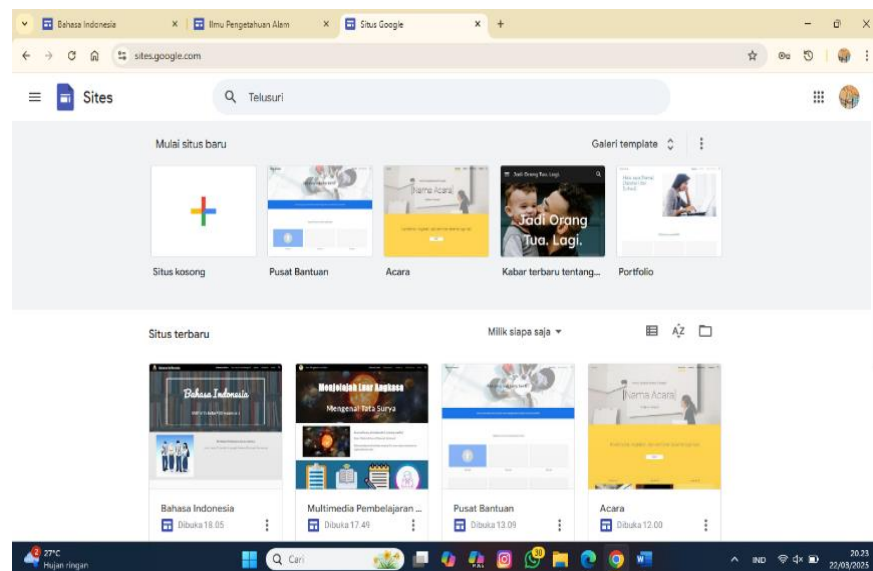
- 1) Pengaksesan *online* tidak bisa secara *offline*;
- 2) Pengembangan bahan ajar *google sites* ini berbasis desktop;
- 3) Nama mata pelajaran informatika materi fitur lanjut aplikasi perkantoran, penyimpanan data di lingkungan *cloud*;
- 4) Pengaksesan *websites* memiliki keterbatasan jangkauan yang tidak dapat digunakan di wilayah tertentu; dan
- 5) Minimal jaringan internet 2 Mbps.

Terlepas dari kelebihan dan kekurangan dari *web google sites* ini, pengguna hanya perlu menyesuaikan kebutuhan dengan memanfaatkan dan menghindari fitur tertentu.

c. Penggunaan *Web Google Sites*

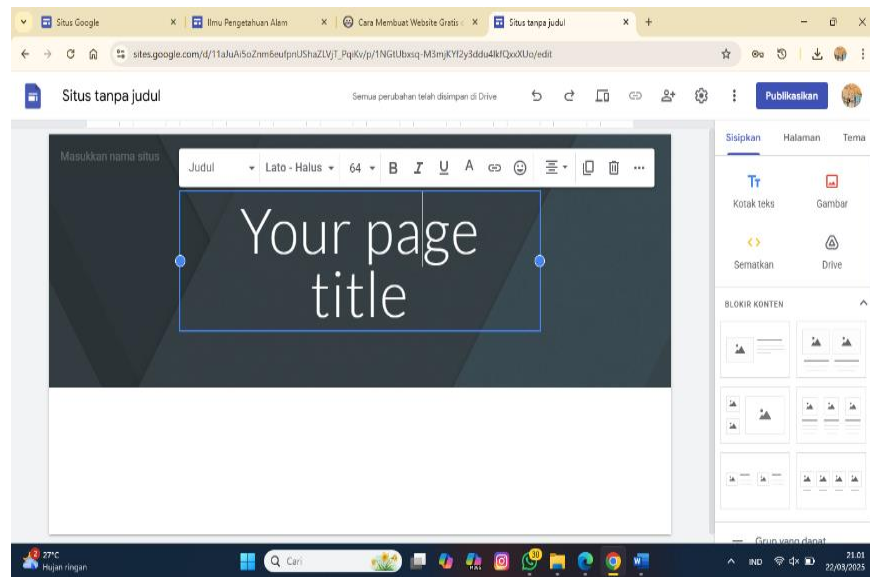
Penggunaan *Web Google Sites* sangat mudah karena fiturnya yang sederhana. Adapun cara menggunakan *Web Google Sites* dengan beragam fitur dan menu di dalamnya menurut di Putra, dkk. (2024:46-63), sebagai berikut:

- 1) Kunjungi link <https://sites.google.com/>
- 2) Selanjutnya, untuk mengakses halaman *google sites* diharuskan *sign-in* atau *login* menggunakan akun Google agar dapat menggunakan *tools* yang ada pada *web* ini dan menyimpan *website* yang telah di buat.
- 3) Setelah berhasil *login* ke halaman ***Dashboard***, akan ada beberapa pilihan *template* di bagian atas halaman. Selain menggunakan *template*, disediakan fitur untuk membuat *website* dari nol dengan memilih opsi ‘*Start a new site*’ yang ada di bagian kiri atas halaman (dengan tanda + besar).



Gambar 2. 2. Tampilan Utama Google Sites

- 4) Setelah membuat *website* baru, isi judul *website* dan halaman utama agar lebih mudah untuk diingat. Judul *website* dapat diubah di bagian kiri atas halaman. Sedangkan judul halaman utama dapat diubah dengan meng-klik pada tulisan ‘*Your page title*’.



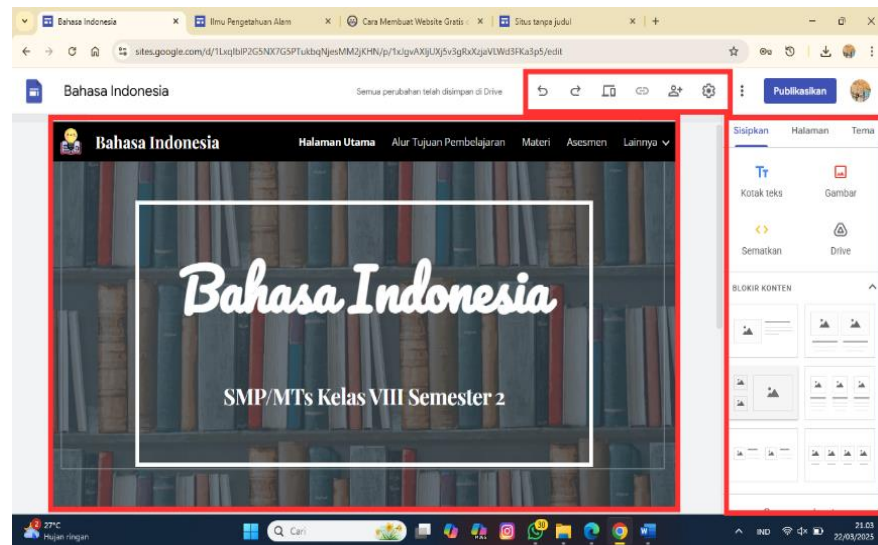
Gambar 2. 3. Tampilan halaman kerja Google Sites

Menjadi seperti dibawah ini, sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. 4. Tampilan halaman kerja produk pengembangan

- 5) Setelah mengatur judul *website* dan halaman utama, selanjutnya mengatur desain atau tampilan *website* yang dibutuhkan. Untuk melakukan hal tersebut, perlu dikenali berbagai fitur yang ada di dalam *editor Google Sites*.

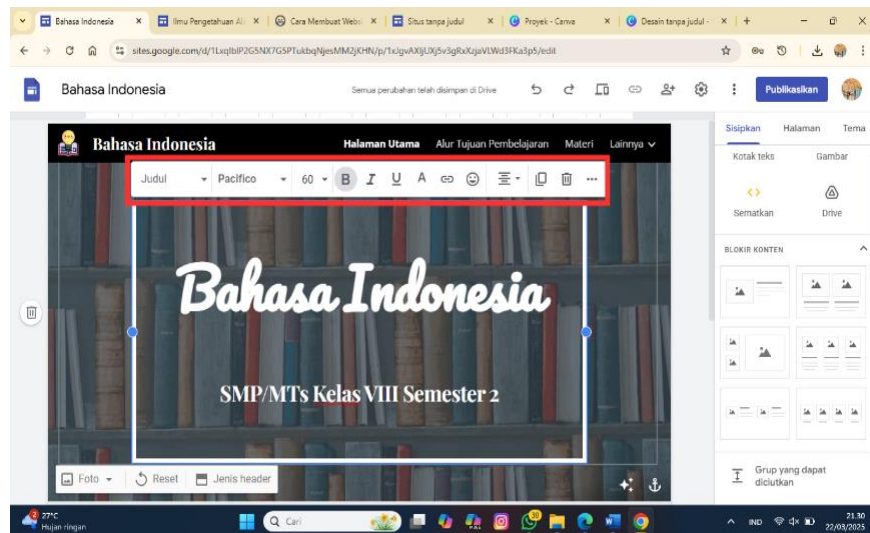


Gambar 2. 5. Tiga set menu editor pada Google Sites

Dalam *interface* Google Sites, dapat ditemukan tiga set menu *editor* yang berada di bagian tengah, atas, dan samping.

a) Editor tengah

Editor bagian tengah ini berfungsi untuk mengelola semua elemen yang akan tampil di *website* secara langsung.



Gambar 2. 6. Menu editor tengah pada Google Sites

Selain menambahkan berbagai elemen, bisa juga mengubah posisi dan melakukan perubahan seperti mengubah *font*, mengganti warna latar, mengatur paragraf, dan sebagainya melalui editor ini.

b) Editor atas

Di bagian atas layar, terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk melakukan tindakan yang tidak berkaitan langsung dengan desain *website*.



Gambar 2. 7. Menu editor atas pada Google Sites

Berikut adalah fungsi dari tombol-tombol tersebut (dari kiri ke kanan):

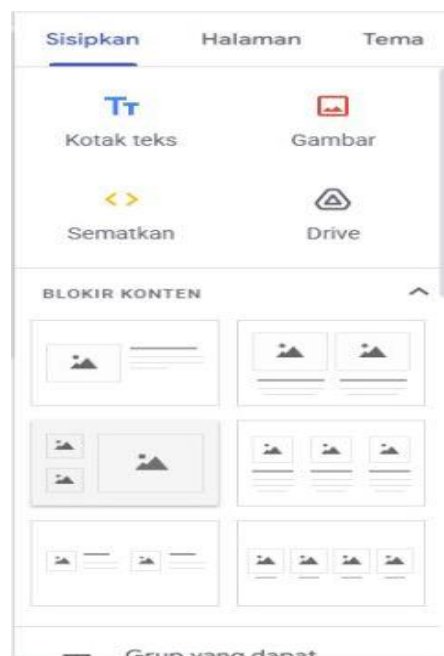
- (1) *Undo*: Membatalkan perubahan yang telah dilakukan satu langkah ke belakang.
- (2) *Redo*: Mengembalikan perubahan yang telah dilakukan satu langkah ke depan.
- (3) *Preview*: Membuka pratinjau *website* yang sedang dibuat.
- (4) *Copy Link*: Menyalin tautan ke *website* (jika sudah di-publish)
- (5) *Share with Others*: Menunjukkan *website* dengan orang lain atau berbagi akses kepemilikan *website* untuk berkolaborasi.
- (6) *Settings*: Membuka beberapa pengaturan *website*, termasuk menghubungkannya ke *Google Analytics*.
- (7) *More*: Menampilkan fungsi tambahan seperti melihat riwayat perubahan atau menduplikasi *website*.
- (8) *Publish*: Tombol untuk mempublikasikan *website* sehingga dapat diakses oleh siapa saja.

c) Editor samping

Di bagian samping kanan halaman, dapat dilihat menu yang berisi berbagai macam fungsi.

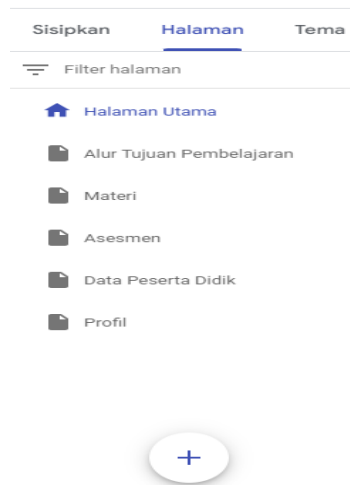
- (1) *Insert* (sisipkan): pada bagian ini, pengguna dapat memasukkan *Text box* (tulisan/teks), *Images* (menyematkan gambar ke *website* dengan cara mengunggah dari komputer atau memilih

dari stok yang tersedia), *Embed* (mencantumkan elemen *web* dari halaman lain dengan menggunakan URL atau HTML *embed code*), *Drive* (mencantumkan file dari *Google Drive* ke *website* yang sedang dibuat). Di bawah sub-menu berjudul '*Layout*,' ada beberapa pilihan tata letak elemen di dalam *website*. Bagian paling bawah dari menu *Insert* berisi berbagai elemen tambahan dengan berbagai macam fungsi yaitu kalender, *YouTube*, dan lain-lain.



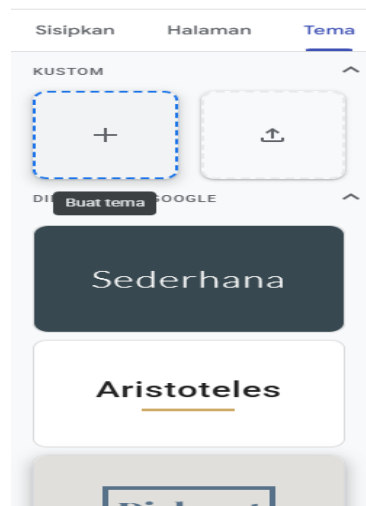
Gambar 2. 8. Menu editor samping pada Google Sites

(2) *Pages* (halaman), *tab pages* ini berfungsi untuk membuat halaman baru, mengelola halaman yang ada di *website*, memunculkan/menyembunyikan halaman dari *navigation bar*.



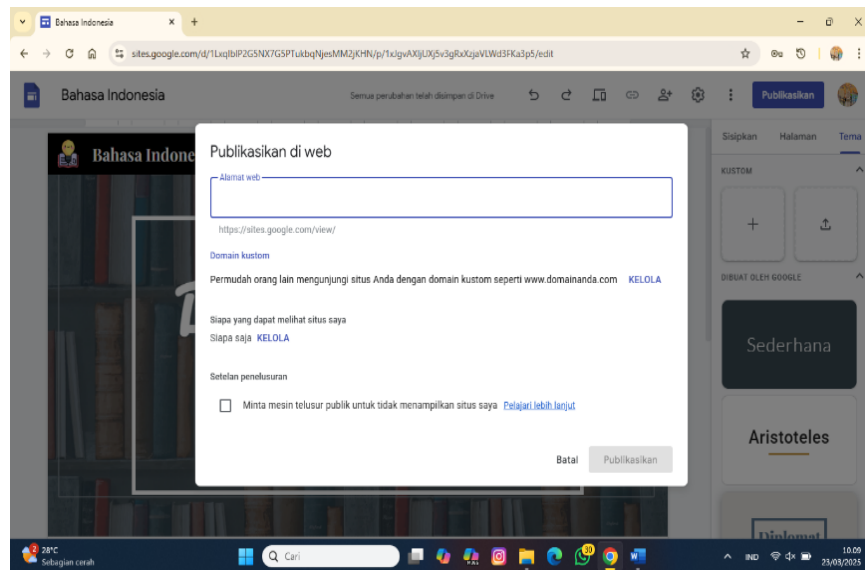
Gambar 2. 9. Menu halaman Google Sites

- (3) *Themes* (tema), *tab* ini berisi berbagai pilihan tema yang dapat digunakan dari *Google Sites*. Tapi, pengguna juga dapat membuat tema sendiri dengan logo, gambar, *font*, dan skema warna yang dapat diatur sesuka hati.



Gambar 2. 10. Pilihan tema di Google Sites

- 6) Tampilan publikasi web *Google Sites*, cara mempublikasikannya dengan menekan tombol *Publish* yang ada di bagian kanan atas halaman.



Gambar 2. 11. Tampilan mempublikasi Google Sites

7) Tampilan web *Google Sites* setelah di publikasi



Gambar 2. 12. Tampilan Pratinjau Google Sites

7. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh semua peserta didik pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Mulai dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah tingkat atas bahkan di tingkatan perguruan tinggi. Melalui pembelajaran Bahasa

Indonesia, peserta didik tidak hanya diajarkan keterampilan berbahasa secara lisan dan tulisan, tetapi juga dibentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan berkarakter. Ini sejalan dengan pengertian bahasa menurut Mailida (2023:5609) yang berarti bukan sekedar alat komunikasi, tetapi juga alat untuk berpikir. Dengan menguasai bahasa, seseorang menguasai alat untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya secara logis, sistematis, dan kritis.

Dalam konteks perubahan zaman dan kebutuhan global, pemerintah Indonesia memperkenalkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka dalam buku Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F (2022:6) dirancang untuk membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, membaca dan memirsa) dan keterampilan berbahasa produktif (berbicara dan mempresentasikan, serta menulis).

Implementasi kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia menurut Zzulfa, dkk. (2022:25) pelaksanaannya belum sesuai dengan pedoman dalam kurikulum merdeka belajar yang telah ditetapkan karena minimnya inovasi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi semakin sulit untuk dicapai. Hal ini sangat memungkinkan bagi guru untuk bisa lebih berinovasi dan melakukan pembaharuan cara mengajar. Di mana guru juga harus merencanakan dan merancang pendekatan, model maupun metode, alat serta sumber

pembelajaran yang sinkron dengan masa sekarang ini. Salah satunya menggunakan multimedia pembelajaran untuk menjembatani pembelajaran yang meranik, inovatif dan interaktif.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang mengajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan pedoman kurikulum merdeka yang bertujuan mengembangkan kompetensi berbahasa, bersastra, dan berpikir untuk membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan literasi tinggi dan berkarakter Pancasila. Dimana dalam proses pembelajarannya, perlu dimodifikasi dan dikembangkan melalui sistem pembelajaran yang dapat memacu dan mengakomodasi seluruh tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

B. Kajian Penelitian Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Safira (2023) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa” menyatakan bahwa multimedia interaktif menggunakan *Google Sites* untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah memperoleh kriteria sangat efektif. Keefektifan tersebut terlihat dari nilai rata-rata sebesar 91,6 dengan persentase ketuntasan siswa adalah 83,9% yang berarti hasil belajar siswa

mencapai $\geq$ KKM yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran ini layak untuk diterapkan.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian ini adalah penggunaan *web Google Sites* sebagai multimedia pembelajaran untuk kelas VIII SMP. Sedangkan perbedaannya ada pada pokok bahasan, peneliti terdahulu mengembangkan multimedia interaktif pada pokok bahasan kubus dan balok sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tiga pokok bahasan yaitu mengenai karya fiksi, puisi dan pidato.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila dan Aslam (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Google Sites* pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar” mendapatkan kategori sangat layak dengan respon peserta didik terhadap media diperoleh hasil 92% dan respon guru terhadap media pembelajaran memperoleh nilai persentase 96%. Respon lainnya dari hasil uji validasi oleh dua validator, yakni validator ahli media memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 81% diinterpretasikan dalam kategori layak dan validator ahli materi memperoleh rata-rata nilai persentase sebesar 79% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada pembelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

Relevansi penelitian yang dilakukan memiliki sebuah kesamaan yaitu mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *web Google Sites*. Perbedaannya ada pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu pada mata pelajaran IPA kelas IV SD sedangkan penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP.

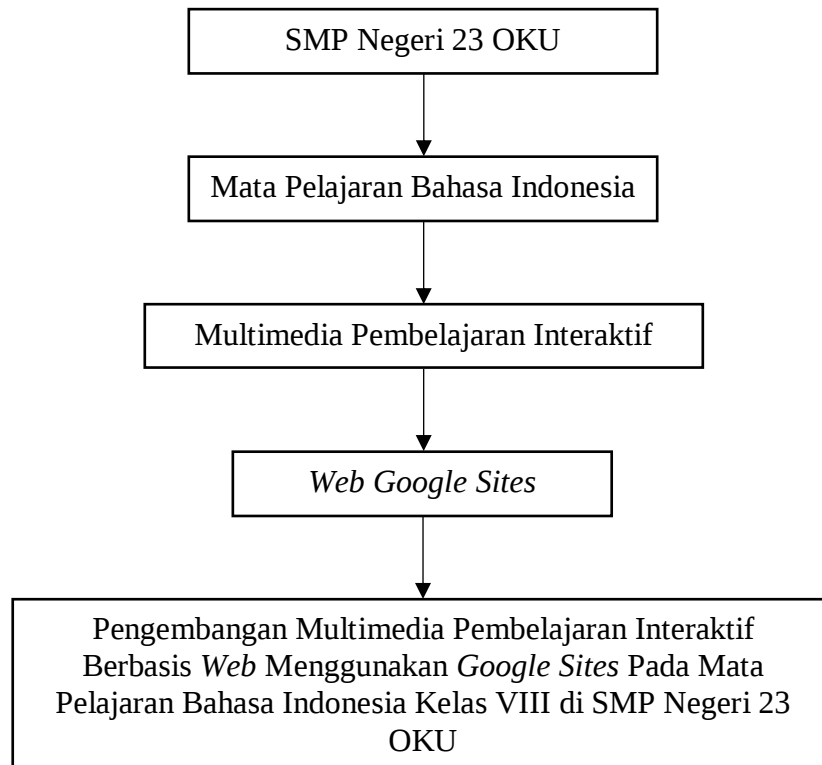
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi, dkk. (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” dinyatakan layak. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, dimana sebelum penerapan media pembelajaran *Google Sites* presentase rata-rata keseluruhan masih pada angka 61.24% dengan kategori yang rendah. Setelah diberikan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran *Google Sites*, motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran naik menjadi skor rata-rata sebesar 78% atau dalam kategori tinggi.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Wahyudi, dkk. dengan penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *web Google Sites* untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Yang membedakan adalah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu untuk jenjang Sekolah Dasar sedangkan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rosiyana (2021) yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Google Sites* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor” dinyatakan layak. Dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dimana persentase menunjukkan siswa mengakses halaman *Google Sites* dengan baik 80%, siswa disiplin mengerjakan tugas dengan batas waktu 90%, siswa mampu berpikir luas mengenai materi bahasa Indonesia 92%, siswa lebih memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan baik 97%, keaktifan siswa dalam membaca 95%.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian ini yaitu mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk jenjang pendidikan SMP dan yang membedakan adalah tingkat kelasnya.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 2. 1. Kerangka Konseptual Penelitian Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU