

BAB I

PENDAHULUAN

C. Latar Belakang

Di era informasi saat ini yang ditandai dengan tersedianya informasi yang banyak dan bervariasi, tersebarnya informasi juga semakin meluas dan pesat seketika, serta tersajinya informasi dalam berbagai Materi dan waktu yang berbeda yang sangat cepat. Salah satu hal yang dapat menunjang adanya informasi adalah media yang dapat mendukung dalam penyampaian informasi tersebut. Dalam kutipan sari (2019:1) “Secara umum media mempunyai kegunaan dan manfaat yaitu seperti: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menimbulkan gairah untuk belajar, memungkinkan orang yang mempunyai media dapat belajar dengan mandiri”. Media dapat berupa buku, modul, *e-book*, *e-modul*, web, siaran radio, dan masih banyak lagi lainnya yang berpotensi untuk tumbuh dan berkembangnya masyarakat untuk belajar. Oleh karena itu begitu pentingnya media dalam pembelajaran tidak bisa diabaikan.

Media merupakan sebuah alat pengantar informasi yang diperlukan oleh setiap orang untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Menurut Briggs dalam kutipan Sadiman dkk (1996:1:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Dari penjelasan diatas media adalah sebuah alat informasi sehingga terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima informasi atau pesan. Menurut kutipan Kurniawan dan Sanjaya (2010:2) “*google sites* merupakan layanan

Websites pribadi ataupun professional yang di berikan secara gratis. Sebelumnya *google sites* merupakan produk dari jotspot yang digawangi joe Kraus dan graham spencer, yang di akui pada oktober 2006 menjadi bagian dari google”. *Google Sites* adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membangun Websites dengan cara mudah dan tampilanya indah. Anda dapat mambangun Website pribadi dan industry semudah mengedit sebuah dokumen. Dengan google sites ini anda akan menyediakan berbagai informasi di hanya sebuah tempat seperti video, buku-buku elektronik, persentasi, dokumen, gambar serta tautan lainnya yang ingin anda bagikan, dilihat dan di edit oleh sejumlah orang, anggota organisasi, maupun orang orang di tingkat dunia. Media Informasi atau pesan yang memiliki banyak variasi tersebut salah satunya yaitu pembelajaran prakarya dan kewirausahaan

Prakarya dan Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada K13. Pendidikan prakarya dan kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan menanamkan jiwa, sikap, dan etika wirausaha kepada peserta didik, memberikan bekal pengetahuan tentang kewirausahaan dan memiliki keterampilan tangan untuk modal peserta didik membuka usaha. Prakarya merupakan pekerjaan tangan yang memiliki manfaat bagi masyarakat khususnya anak sekolah. Di mana dengan kegiatan prakarya bisa mengembangkan keterampilan, pengetahuan serta sikap percaya lewat produk yang dihasilkan sendiri. Produk-produk tersebut memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. Dengan adanya prakarya akan melatih siswa untuk kreatif dan bisa menghasilkan karya senia yang menarik dari barang-barang bekas yang tidak terpakai. Selain itu juga bisa menumbuhkan keterampilan untuk

berwirausaha dengan hasil prakarya yang sudah dibuat. Karena hasil prakarya yang sudah dibuat bisa bernilai tinggi jika dikembangkan dan dipasarkan ke masyarakat luas. Karena memang prakarya butuh ketelitian dan keseriusan.

Namun pada kenyataannya siswa sering kesulitan dalam proses pembelajaran dikarenakan kurang tersedianya alat media pembelajaran yang memadai, dan komponen pendukung pada materi belum terlalu memadai Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 21 OKU, menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan adalah buku Cetak. Serta metode yang digunakan yaitu metode ceramah, diskusi dan metode latihan keterampilan. Upaya guru pengampu mata pelajaran untuk menyajikan tater-topik terkini adalah dengan menyajikan bahan bacaan, selanjutnya siswa menyalin materi yang diberikan oleh guru melalui bahan bacaan. Namun hal tersebut dapat menyebabkan siswa malas dalam belajar di karenakan materi tersebut berupa tulisan. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam membuat hasil belajar siswa meningkat maka perlunya media pembelajaran disajikan berbentuk *elektronik* seperti web supaya mudah dan praktis dalam belajar tidak hanya belajar di sekolah saja akan tetapi siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja karena media pembelajaran elektronik dapat disimpan di komputer, laptop, maupun android.

Peran seorang guru untuk dapat mendorong siswa agar dapat semangat dalam belajar sangatlah penting Dalam hal ini peneliti mengambil *software* untuk digunakan dalam pembuatan web yaitu *google sites*. Dengan melalui pengembangan media berbasis web menggunakan aplikasi *google sites*. Berwirausaha dengan hasil prakarya yang sudah dibuat. Karena hasil prakarya yang sudah dibuat bisa bernilai

tinggi jika dikembangkan dan dipasarkan ke masyarakat luas. Karena memang prakarya butuh ketelitian dan keseriusan

Namun pada kenyataannya siswa sering kesulitan dalam proses pembelajaran dikarenakan kurang tersedianya alat media pembelajaran yang memadai, dan komponen pendukung pada materi belum terlalu memadai Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 21 OKU, menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan adalah buku Cetak. Serta metode yang digunakan yaitu metode ceramah, diskusi dan metode latihan keterampilan. Upaya guru pengampu mata pelajaran untuk menyajikan tater-topik terkini adalah dengan menyajikan bahan bacaan, selanjutnya siswa menyalin materi yang diberikan oleh guru melalui bahan bacaan. Namun hal tersebut dapat menyebabkan siswa malas dalam belajar di karenakan materi tersebut berupa tulisan. Untuk mengatasi kesulitan siswa dalam membuat hasil belajar siswa meningkat maka perlunya media pembelajaran disajikan berbentuk *elektronik* seperti web supaya mudah dan praktis dalam belajar tidak hanya belajar di sekolah saja akan tetapi siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja karena media pembelajaran elektronik dapat disimpan di komputer, laptop, maupun android.

Peran seorang guru untuk dapat mendorong siswa agar dapat semangat dalam belajar sangatlah penting Dalam hal ini peneliti mengambil *software* untuk digunakan dalam pembuatan web yaitu *google sites*. Dengan melalui pengembangan media berbasis web menggunakan aplikasi *google sites*. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Menurut Gunawan (2013:202) Pendidikan Agama Islam di sekolah adalah proses membentuk kesalehan pribadi dan kesalehan materi sehingga pendidikan agama diharapkan jangan sampai menumbuhkan sikap fanatisme

dikalangan peserta didik. Gunawan (2013:202) juga menjelaskan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru pada saat melakukan belajar mengajar.

Pengembangan web menggunakan aplikasi *google sites* termasuk dalam kawasan teknologi pendidikan yakni kawasan pengembangan. Di dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran. Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya pesan yang didorong oleh isi, strategi pembelajaran yang didorong oleh teori, *manifestasi* fisik dari teknologi perangkat keras dan perangkat lunak dari bahan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dan sehubungan dengan penelitian yang akan peneliti laksanakan maka, peneliti tertarik untuk mengembangkan materi ajar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sebagai sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan referensi kepada siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU .

1. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar Universitas.
- b. Bagi Guru, diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran prakarya dan kewirausahaan kepada siswa serta membantu mempermudah guru dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan pengadaan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa saat ini.
- c. Bagi Siswa, dengan adanya Website ini diharapkan siswa akan lebih mudah mempelajari mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan secara mandiri dan berulang-ulang hingga paham, sehingga pada akhirnya dapat mengembangkan daya pikirnya untuk menyelesaikan permasalahan.
- d. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman baru tentang pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang layak dan tepat guna dan untuk penyelesaian tugas akhir.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Aplikasi yang di gunakan adalah *google sites*
2. Mata pelajaran yang dikembangkan adalah mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
3. Bentuk produk terdiri dari gabungan dari gambar, ilustrasi, video pembelajaran, serta latihan soal.

F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi penelitian ini dengan dibuat dan dikembangkannya media pembelajaran yang dalam hal ini menggunakan aplikasi Google sites dapat membantu memudahkan siswa mendapatkan sumber materi pembelajaran dan memudahkan memahami materi.

2. Keterbatasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya:

- a) Kajian materi yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.
- b) Web hanya bisa di akses menggunakan hyperlink dan tidak dapat di unduh.
Karena format akhir media adalah Web maka harus Membutuhkan koneksi internet untuk mengaksesny

