

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar**

Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari. Belajar sering juga diartikan sebagai penambahan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilan. Menurut Fontana (1981) dalam Winataputra (2007: 1.8) berpendapat bahwa belajar sebagai suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman. Seperti kutipan Rusman (2015:12) berpendapat bahwa belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Menurut Surya (1997) dalam Rusman (2015:14) ada delapan ciri-ciri dari perubahan perilaku, yaitu: 1) perubahan yang disadari dan disengaja, 2) perubahan yang berkesinambungan, 3) perubahan yang fungsional, 4) perubahan yang bersifat positif, 5) perubahan yang bersifat aktif, 6) perubahan yang bersifat permanen, 7) perubahan yang bertujuan dan terarah, 8) perubahan perilaku secara keseluruhan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah Belajar mengacu pada perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun yang sengaja dirancang. Belajar dihasilkan dari pengalaman dengan lingkungan yang di dalamnya terjadi hubungan stimulus dan respons.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Adapun definisi pembelajaran menurut Gagne, Briggs, dan Wager (1970) dalam kutipan Sadiman dkk (1996:3), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Pembelajaran menurut Briggs (1992) dalam Rifa'i (2011:191) adalah “seperangkat peristiwa (events) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan”. Winkel (1991) dalam Siregar (2014:12), “pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa”.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran mengacu pada segala kegiatan yang dirancang untuk mendukung proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku individu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **3. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran biasanya berupa alat peraga, buku media, LKS, peta, globe, dan masih banyak yang lainnya.

Media Pendidikan menurut Gagne (1970) dalam kutipan Sadiman dkk (1996:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu menurut Briggs (1970) dalam kutipan Sadiman dkk (1996:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran tidak hanya berbentuk cetak, akan tetapi dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seperti media menggunakan *software* yang bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran agar mudah dipahami. Begitu halnya dengan adanya Web yang mempermudah pemakaian dimanapun dan kapanpun. Karena media tidak harus cetak melainkan dalam bentuk sesuai kebutuhan mahasiswa seperti media yang menggunakan *software*. Pengertian tentang media di atas selaras dengan definisi media pembelajaran atau *instructional* media yang dikemukakan oleh Heinich dkk dalam kutipan Pribadi (2008:15) yaitu: "...sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar."

Media yang digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap, disebut dengan istilah media pembelajaran. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien.

#### **b. Ragam dan Klasifikasi Media**

Media pembelajaran memiliki banyak ragam dan klasifikasi media. Menurut Willams dalam kutipan Pribadi (2003:17) mengemukakan ragam dan klasifikasi media sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam aktifitas pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Media yang tidak diproyeksikan atau *non-projected* media, seperti foto, diagram, bahan pameran atau *display*, dan model;
- 2) Media yang diproyeksikan atau *projected* media misalnya, LCD;
- 3) Media audio seperti kaset, *compact disc* (CD) audio yang berisi rekaman kuliah, ceramah narasumber, dan rekaman music.
- 4) Media gambar gerak atau media video, seperti VCD, DVD3, dan *blue rays disc*;
- 5) Pembelajaran berbasis komputer; dan
- 6) Multimedia dan jaringan komputer.

Selain mengemukakan definisi tentang media, menurut Heinich dkk dalam kutipan Pribadi (2005:18) juga mengemukakan klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang terdiri dari: (1) media cetak/teks; (2) media pameran/*display*; (3) media audio; (4) gambar bergerak/*motion pictures*; (5) multimedia; dan (6) media berbasis Web atau internet. Berikut ini merupakan deskripsi singkat tentang ragam media sesuai dengan klasif. kasinya.

### c. Tujuan Media

Menurut Pribadi (2017:23) Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual mau-pun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan. Yaitu:

- 1) memperoleh informasi dan pengetahuan;
- 2) mendukung aktivitas pembelajaran;
- dan 3) sarana persuasi dan motivasi.

Media pembelajaran, pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu. Setiap jenis media mempunyai ciri-ciri tersendiri untuk digunakan dalam proses belajar, misalnya

Menurut Pribadi (2017:23):

- 1) Media audio sangat tepat untuk digunakan dalam memahami kemampuan seseorang dalam mendengar informasi dan pengetahuan secara komprehensif.

- 2) Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaannya dalam Media gambar berperan dapat mengurangi terjadinya kesalahan *interpretasi* dalam mempelajari informasi dan pengetahuan yang bersifat *abstrak*. Adapun media video memiliki keunggulan jika digunakan untuk mempelajari informasi dan pengetahuan tentang gerakan, proses, dan prosedur untuk melakukan suatu aktivitas .
- 3) Media internet dan Web merupakan sarana yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar melalui pencarian atau browsing beragam informasi yang diperlukan.

Media pada umumnya juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dalam hal ini dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Pemanfaatan media kerap digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunaannya. Untuk tujuan memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunaannya.

#### **d. Manfaat Media**

Secara umum, penggunaan media untuk keperluan mengomunikasikan pengetahuan dan informasi akan memberikan beberapa manfaat terhadap penggunaannya, Menurut Pribadi (2017:24) yaitu:

- 1) Penyampaian isi pesan dan pengetahuan menjadi bersifat standar;
- 2) Proses pembelajaran menjadi menjadi lebih jelas dan menarik;
- 3) Proses pembelajaran berlangsung lebih *interaktif*
- 4) Penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih *efisien*;
- 5) Meningkatkan kualitas proses belajar;
- 6) Proses belajar menjadi lebih *fleksibel*; dan
- 7) Meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran.

Dengan adanya media dan teknologi siswa dapat memanfaatkan media untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Beragam media dapat digunakan untuk keperluan belajar, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu media dapat juga disebut sebagai sarana atau alat bantu yang diperlukan untuk melakukan proses belajar, dengan demikian peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis web.

#### **4. WEB**

##### **a. Pengertian WEB**

Menurut Sari, Abdilah, dan Sunarti (2019:1) “Website merupakan 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”.

Sebuah websites atau lebih dikenal sebagai dengan situs web adalah sekumpulan halaman yang ditampilkan dalam sebuah domain. Websites disimpan dalam server hosting yang dapat di akses melalui jaringan internet atau local area lewat alamat internet yang juga dikenal sebagai *uniform resource locator* (URL).

Jenis Kategori Website:

1. Web Statis Merupakan Website yang mempunyai halaman yang tidak berubah.
2. Web Dinamis Merupakan Website yang secara terstruktur diperuntukan untuk diupdate sesering mungkin.
3. Web Interaktif Merupakan Website yang berinteraksi antara penggunanya.

## **b. Istilah-Istilah dalam Pemrograman WEB**

Menurut Sari, Abdilah, dan Sunarti (2019: 2) Ada beberapa istilah yang sering digunakan apabila anda mempelajari pemrograman Web ini diantaranya yaitu:

- 1) Internet.
- 2) *World Wide Web (WWW)*
- 3) *Website*
- 4) *Web Server*
- 5) *URL (Universal Resource Locator)*
- 6) *HTTP (Hypertext Transfer Protocol)*
- 7) *DNS (Domain Name System)*
- 8) *IP (Internet Protocol)*
- 9) *Hyperlink*
- 10) *Web Browser*

## **c. Fungsi Web**

Menurut Sidik (2019:14) Kalau ditinjau dari fungsi, Website secara umumnya dikelompokkan ke dalam empat kategori yaitu Website sebagai fungsi komunikasi, Website sebagai fungsi informasi, Website sebagai fungsi transaksi, dan Website sebagai fungsi hiburan. Keempat fungsi tersebut kemudian dijabarkan sebagai berikut:

### 1) Fungsi komunikasi

Fungsi komunikasi ini muncul pada Website yang bersifat dinamis. Biasanya Website ini memiliki fasilitas seperti *Webmail, form contact, chatting, dan forum diskusi*.

### 2) Fungsi informasi

Fungsi informasi dari sebuah Website dapat dilihat pada kualitas konten Website yang bersangkutan, dimana keterbaruan dan kebenaran informasi yang disampaikan merupakan hal yang penting. Fungsi informasi ini biasanya tampak dari tersedianya *fasilitas News, Profile Company, Reference*.

### 3) Fungsi transaksi

Fungsi transaksi pada Website biasanya dari perusahaan, perdagangan ataupun dari usaha-usaha lain yang berhubungan dengan keuangan. Dalam Website ini terdapat fasilitas untuk pengecekan *saldo*, *transfer*, pembelian, pembayaran, *investasi*, *administrasi*.

### 4) Fungsi hiburan

Website yang fungsi utamanya hiburan memiliki tampilan gambar, video, dan animasi yang dominan untuk meningkatkan presentasi visualnya. Misalnya Website sosial media, Website permainan, Website film, Website musik, dan lain-lain.

## 5. Pembelajaran Berbasis WEB

Teknologi Informasi dan komunikasi seperti komputer, laptop, Netbook serta Handpone sekarang sudah tidak asing lagi bagi peserta didik, demikian juga dengan Internet. Berbagai kemudahan akses Internet dengan perangkat komputer maupun handpone pembelajaran berbasis Web dapat dilaksanakan dengan baik. Melalui pembelajaran berbasis Web ini pendidik dapat memposting materi, memberikan tugas, mengadakan kuis, memberikan pengayaan, berdiskusi dengan peserta didik, memberikan berbagai informasi dan lain sebagainya. Pembelajaran pun bisa dilaksanakan dari mana saja kapan saja sehingga lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu inovasi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah melalui pembelajaran berbasis Web. Menurut Djibu (2020:2) “Pembelajaran berbasis Web adalah suatu pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menggunakan *hyperlink* Web browser, dimana Web browser tersebut menyajikan suatu materi yang akan di pelajari.” Media pembelajaran berbasis Web adalah media yang menggunakan perangkat komputer atau smartpone.



Dengan demikian media pembelajaran berbasis Web termasuk dalam media pembelajaran berbasis komputer, dan juga dapat digunakan di smartphone yang bisa terhubung dengan internet. Websites memiliki dua sifat diantaranya yang pertama bersifat statis apabila isi informasi Websites tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik Websites. Dan yang kedua, bersifat dinamis apabila isi informasi Websites selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna Websites.

## 6. *Google sites*

### a) Pengertian *google sites*

Menurut Menurut 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”. Ada pun menurut kutipan Suryanto (2018:8) “*google sites* adalah suatu layanan *web hosting* gratis yang disediakan oleh *google*, melalui *google sites* dapat menciptakan sebuah situs website yang digunakan untuk menyajikan berbagai kepentingan di internet”. Yang menarik dari *google sites* ini, anda dapat membuat websites secara terstruktur dengan aksesoris yang menarik tanpa harus mempunyai kemampuan programing sekalipun. Anda dapat menentukan setiap bagian dari halaman secara langkah demi langkah, sehingga sangat mudah diikuti pemulah sekalipun. penambahan aksesoris pelengkap websites juga tersedia disana sehingga anda hanya perlu menentukan jenis aksesorinya dan peletakan aksesoris didalam halaman websites.

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

#### b) Pemanfaatan Google Sites

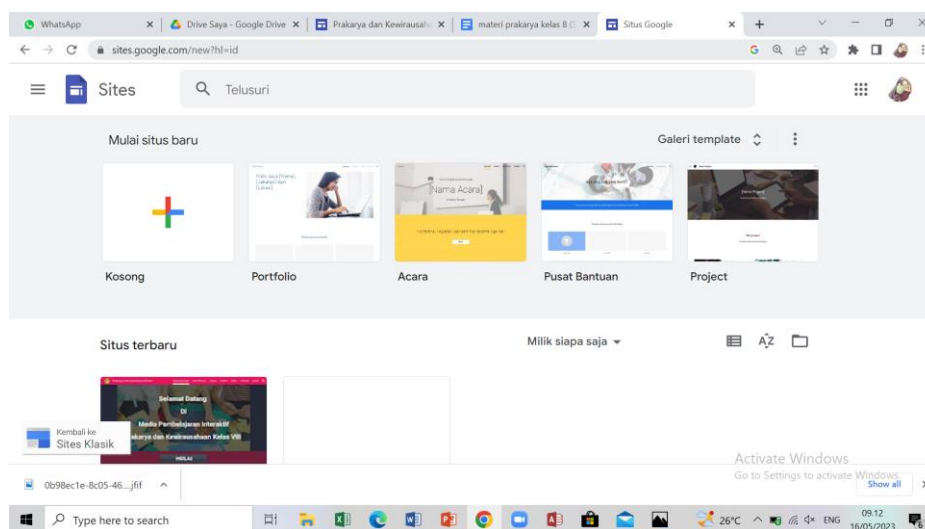
Pembelajaran menggunakan google sites memberikan manfaat bagi guru maupun siswa, manfaat dari pemanfaatan google sites ini adalah

- 1) Pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan google sites pembelajaran akan lebih lengkap dan menarik dikarenakan bisa memanfaatkan fitur-fitur di dalam google sites. seperti; google docs, sheet, forms, calendar, awesome table dan lain sebagainya.
- 2) Lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran dengan adanya google sites maka materi pembelajaran akan diunggah ke dalam google sites sehingga siswa maupun guru tidak perlu menggunakan flashdisk yang bisa menyebabkan banyaknya virus yang masuk ke dalam komputer.
- 3) Materi pembelajaran tidak mudah hilang materi yang telah diunggah ke dalam google sites akan tetap berada di google sites dan tidak akan terpengaruh dengan gangguan virus atau yang lainnya.
- 4) Siswa dapat mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat dengan menggunakan google sites, penggunaannya baik siswa maupun guru dapat mendapatkan informasi mengenai pembelajaran dengan cepat dengan menggunakan informasi yang diunggah oleh guru.

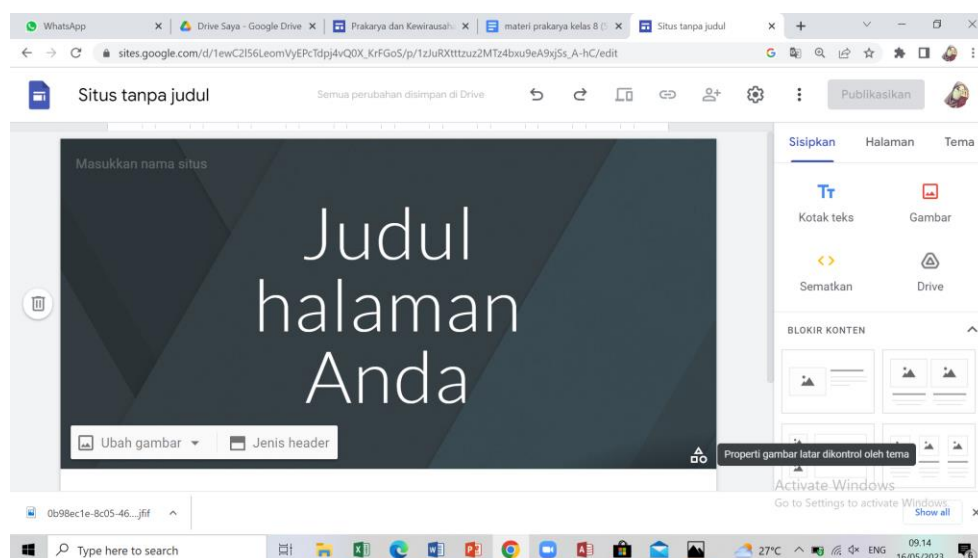
5) Dapat menyimpan silabus di google sites silabus pembelajaran dapat diunggah oleh guru ke dalam google sites, siswa mengetahui topik dan tema pembelajaran pada setiap pertemuan selanjutnya.

6) Tugas melalui google sites tugas pembelajaran dapat diberikan oleh guru melalui google sites, sehingga peserta didik tidak tertinggal informasi dan tugas-tugasnya. Tugas sekolah dapat diberikan dan dikumpulkan melalui google sites.

### c) Tampilan google sites



Gambar 2.1 tampilan login dari *google sites*



Gambar 2.1 tampilan *home* dari *google sites*

## **7. Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan**

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2017) PKWU atau Prakarya dan Kewirausahaan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada K13. Secara garis besar, pelajaran Prakarya diharapkan memperhatikan: (1) pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai bagian integral yang tak terpisahkan dari pendidikan nasional, (2) pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dikembangkan secara komprehensif sebagai proses pembudayaan, (3) fasilitasi pendidikan dan kebudayaan secara kelembagaan perlu diwadahi secara utuh, (4) pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, sekolah dan orang tua, dan (5) revitalisasi pendidikan dan budaya karakter bangsa dalam menggugah semangat kebersamaan. Mata pelajaran Prakarya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri siswa melalui produk yang dihasilkan sendiri dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. Prakarya juga merupakan ilmu terapan yang mengaplikasikan berbagai bidang ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah praktis yang secara langsung mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari.

## **B. Kajian Penelitian Relevan**

1. Kajian terdahulu dilihat dari kajian penelitian yang relevan ialah penelitian Nugroho Adi Suryandaru dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV" Pada masa pandemi, membuat kegiatan belajar mengajar terhambat dan menuntut guru untuk melakukan pembelajaran dalam jaringan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang menggunakan tiga tahap yaitu studi pendahuluan, pengembangan produk, dan pengujian. Teknik analisis data bersifat deskriptif kategori. Teknik tes yang digunakan adalah tes soal evaluasi dalam bentuk pilihan ganda sedangkan teknik nontes yang digunakan observasi. Hasil validasi dari 3 validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, mendapatkan hasil secara urut 81%, 82%, dan 70%, sehingga termasuk dalam kategori tinggi dan dapat digunakan. Hasil uji validitas dan uji reliabilitas soal yaitu dari 15 butir soal didapatkan 1 butir soal memiliki tingkat validasi sangat tinggi yaitu 6,7%, 5 butir soal memiliki tingkat validasi tinggi yaitu 33,3%, 7 butir soal memiliki tingkat validasi rendah yaitu 46,7%, dan 2 butir soal memiliki tingkat validasi sangat rendah yaitu 13,3%. Data reliabilitas soal yaitu dengan  $\alpha$  sebesar 0.825 dengan kriteria sangat reliabel untuk digunakan karena  $\alpha > 0.8$ . Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran berbasis Website layak digunakan.

2. Penelitian Fariza Rohdiani dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Negeri 3 Jombang"

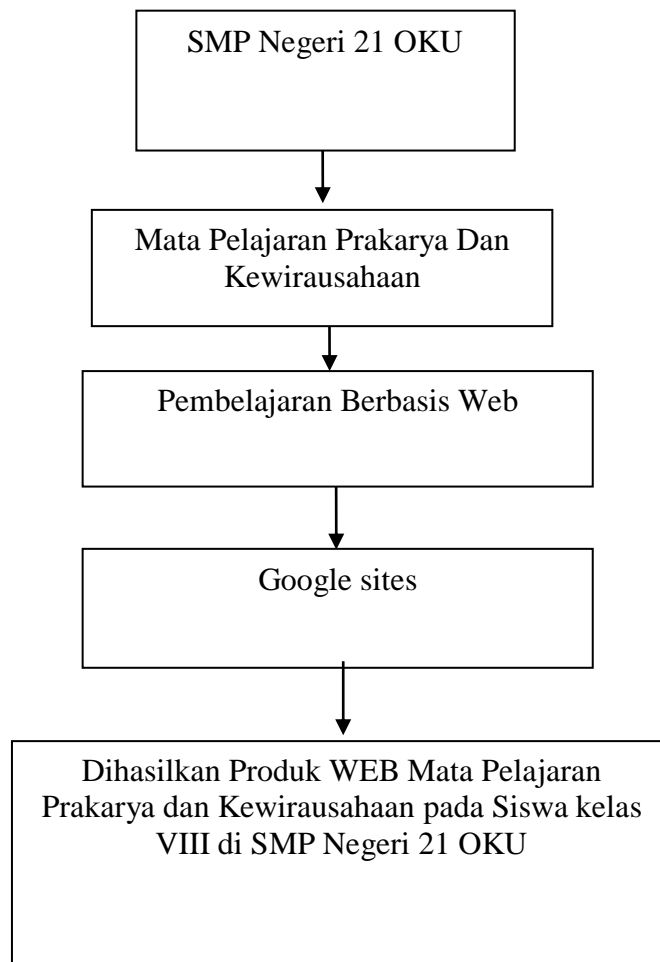
Semakin berkembangnya teknologi maka semakin berkembang pula sarana dan prasarana pembelajaran, oleh karena itu proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam membantu perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media animasi dan berbasis Web pada mata pelajaran dasar elektronika. Lebih lanjut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan respon siswa terhadap media pembelajaran. yang dapat digunakan secara online didalam Website. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Four D (4D)*, pada penelitian yang dilakukan hanya menggunakan 3 metode saja yaitu *define* (penetapan), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Web dan animasi yang diujicobakan pada siswa kelas X TEI di SMKN 3 Jombang pada mata pelajaran Dasar Elektronika Bab Dioda. Penilaian tentang media menggunakan validasi dari validator yang merupakan para ahli dalam bidang masing-masing dan menggunakan angket respon yang diisi oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Web dinyatakan valid dengan persentase 83% sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil respon siswa yang diambil dari angket respon siswa menunjukkan persentase 82% dengan kriteria valid dan menunjukkan tanggapan positif, sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam pelajaran dasar elektronika.

3. Hesti Lukitaningrum dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Basis Data Di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI" Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis Web pada materi Basis Data, (2) informasi tentang kelayakan produk media pembelajaran pada materi Basis Data berbasis Web di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE (*Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran berbasis Web telah dikembangkan dengan alamat <http://databaseforsmk.com>. (2) Media pembelajaran berbasis Web pada materi basis data di Sekolah Menengah Kejuruan Kelas XI layak digunakan sebagai media pembelajaran, dilihat dari hasil validasi ahli media pada aspek usability memperoleh presentase sebesar 81,25%, aspek functionality sebesar 94,61%, dan aspek komunikasi visual sebesar 79,17%, hasil validasi ahli materi pada aspek desain pembelajaran memperoleh presentase sebesar 80%, aspek isi materi(konten) sebesar 81,25%, dan aspek bahasa dan komunikasi sebesar 85%, serta hasil penilaian oleh siswa pada aspek *usability* memperoleh presentase sebesar 78,94%

## C. Kerangka Konseptual

### 1) Kerangka Konseptual Penelitian

Menurut panduan penulisan skripsi (2021:41) Kerangka berpikir merupakan alur penalaran yang didasarkan pada masalah penelitian yang disampaikan secara naratif dan digambarkan dalam bentuk skema. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



**Bagan 2.1. Kerangka konseptual penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis WEB pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas VIII di SMP Negeri 21 OKU.**