

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar

Menurut Warsita (2008:65) Belajar merupakan kegiatan orang sehari-hari, belajar yang adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah dalam Azani, dkk (2024:19) menjelaskan bahwa belajar pada hakikatnya adalah "perubahan" yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktifitas belajar, walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar." Dalam kegiatan pembelajaran ini tentu saja tidak dapat dilakukan sembarangan, tetapi harus menggunakan teori-teori dan prinsip-prinsip belajar tertentu agar bisa bertindak secara tepat. Artinya teori-teori dan prinsip-prinsip belajar ini diharapkan dapat membimbing dan mengarahkan dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Hal yang diungkapkan Setiawan (2017:3) belajar adalah suatu proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik ataupun psikis. Belajar menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu, dan perubahan tersebut mempunyai nilai positif bagi dirinya. Selain itu menurut Djamaluddin, dkk (2019:6) belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana

perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung terus-menerus dan dialami oleh setiap individu dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini melibatkan aktivitas mental yang menghasilkan perubahan positif dalam diri seseorang, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap, maupun aspek kepribadian lainnya secara fisik dan psikis. Perubahan yang terjadi menunjukkan adanya hasil dari proses belajar.

2. Hakikat Pembelajaran

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2003:7). Sedangkan menurut Faizah, dkk (2024:471). Konsep pembelajaran pada hakikatnya adalah kegiatan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Artinya bahwa belajar adalah meletakkan peserta didik dalam situasi pembelajaran sampai terjadi perubahan perilaku yang diharapkan, dimana didalamnya tentu memiliki unsur-unsur penting dalam pembelajaran. Lebih lanjut menurut Warsita (2008:85) bahwa pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran erat kaitannya dengan pengajaran.

Pengajaran sebagai bagian yang terintegral dalam pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan antara yang satu dan yang lain. Dimana ada pembelajaran maka di situ pula terjadi proses pengajaran.

Kemudian menurut Setiawan (2017:21) pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu dengan bantuan guru untuk memperoleh perubahan-perubahan perilaku menuju pendewasaan diri secara menyeluruh sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya. Selain itu menurut Djamaluddin, dkk (2019:13) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi aktif antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang mendukung. Intinya, pembelajaran merupakan upaya terencana dari pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang mendorong perubahan perilaku peserta didik. Proses ini mencakup kegiatan mengajar, membimbing, dan memfasilitasi agar peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, serta nilai-nilai yang menunjang pendewasaan diri secara menyeluruh.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Uno dalam Safitri, dkk (2023:4) media pembelajaran merujuk pada segala macam peranti komunikasi yang digunakan untuk mengirimkan informasi dari sumber kepada peserta didik. Di sisi lain, Suryani dkk (2018:5) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Sedangkan menurut Ashyar dalam Safitri, dkk (2023:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran tidak hanya terbatas pada objek mati, tetapi juga dapat meliputi objek hidup seperti manusia. Oleh karena itu, media pembelajaran mencakup beragam alat bantu, baik bersifat konkret maupun abstrak, secara sengaja digunakan sebagai perantara antara pengajar dan pembelajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pemahaman materi pembelajaran sehingga siswa dapat dengan cepat dan komprehensif menyerap materi tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala jenis alat atau sarana komunikasi yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik, fungsinya adalah sebagai perantara yang membantu kelancaran proses pembelajaran, memperjelas pemahaman materi, serta mendukung pencapaian

tujuan pembelajaran secara optimal dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dalam Safitri (2023:11) fungsi media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran memiliki peran tersendiri dalam proses pembelajaran sebagai instrumen untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran merupakan bagian penting dari situasi pengajaran.
- 3) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari tujuan dan isi pembelajaran.
- 4) Penggunaan media pembelajaran bukan semata-mata hiburan.
- 5) Media pembelajaran digunakan untuk mempercepat belajar mengajar dan membantu siswa menyerap materi yang diberikan oleh guru.
- 6) Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Lebih lanjut menurut Levie dan Lentz dalam Suryani dkk (2018:13) fungsi media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Fungsi atensi, media visual berfungsi mengarahkan dan menarik perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau yang menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, media visual berfungsi menggugah emosi dan sikap siswa melalui gambar atau lambang visual, fungsi ini dapat terlihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi kognitif, media visual berfungsi memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar atau lambang visual.
- 4) Fungsi kompensatoris, media visual berfungsi membantu siswa yang lemah dalam membaca atau memahami teks dengan cara memberikan konteks sehingga lebih mudah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Kehadirannya tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi berfungsi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan terarah.

Media juga mempercepat pemahaman materi, membantu siswa dalam menyerap informasi, serta meningkatkan kualitas proses belajar. Secara visual, media memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa, membangkitkan respon emosional, mendukung pemahaman materi, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca atau memahami teks dengan memberikan konteks yang lebih jelas.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Safitri (2023:14) manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengatasi kejenuhan siswa dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran
- 2) Membuat pembelajaran lebih menarik
- 3) Metode mengajarkan lebih bervariasi
- 4) Siswa akan lebih banyak terlibat dalam pembelajaran
- 5) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya

Menurut Hamalik dalam Suryani (2018:14) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- 2) Menarik perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Penggunaannya dapat menarik perhatian siswa, mengurangi rasa

bosan, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan variatif. Selain itu, media membantu memperjelas materi yang abstrak, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Media juga mampu mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan sumber daya yang ada, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien, menyenangkan, dan bermakna.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Safitri, dkk (2023:21) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

a) Media berbasis teks/grafis

Media berbasis teks/*grafis* merupakan alat untuk mentransfer sebuah informasi yang mengutamakan indera penglihatan. Sumber dari media berbasis teks/*grafis* utamanya berasal dari teks tertulis, seperti buku, artikel, laporan, dan bahan tertulis lainnya. Bahan-bahan ini sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi, konsep, dan ide kepada peserta didik yang berkaitan dengan subjek atau topik tertentu. Media berbasis teks/*grafis* juga dapat berupa bahan cetak atau *digital*, dan dapat mencakup ilustrasi, diagram, bagan, atau *grafik* untuk meningkatkan pemahaman. Peserta didik yang lebih suka membaca dan belajar dengan kecepatan mereka sendiri, serta untuk peserta didik yang perlu merujuk kembali ke materi untuk ditinjau sangat cocok untuk memakai media berbasis teks/*grafis*.

b) Media berbasis teks

Media berbasis teks adalah bentuk sumber daya pendidikan yang mendasar dan bertahan lama yang telah digunakan secara luas selama berabad-abad dan terus memainkan peran penting dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah maupun luar sekolah.

c) Media berbasis *Audio*

Media berbasis *audio* merupakan alat untuk mentransfer informasi yang mengutamakan indera pendengaran. Sumber dari media berbasis *audio* utamanya berasal dari suara, seperti ceramah, *podcast*, buku *audio*, dan materi rekaman lainnya. Bahan-bahan ini sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi dan ide kepada peserta didik yang berkaitan dengan subjek atau topik tertentu. Media berbasis *audio* dapat berupa *live* atau perekaman, dan dapat mencakup musik, efek suara, atau *ulih suara* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Kelebihan dari media *audio* di antaranya adalah murah dalam kegiatan pembelajaran, dapat digunakan untuk pengajaran individu atau kelompok, dapat digunakan pada siswa tuna netra, mudah

dibawa, dan ideal untuk dibawa sendiri. Sedangkan, kekurangan dari media *audio* di antaranya jika diputar ulang-ulang dapat membuat peserta didik bosan karena sama dalam pembahasannya, penyajiannya kurang diperhatikan, dan sulit memperoleh *feedback* langsung karena satu jalur penyampaian.

d) Media berbasis Video

Media berbasis video merupakan gabungan dari media berbasis teks/*grafis* dan juga *audio*. Media berbasis video bersumber dari gambar bergerak, seperti film pendidikan, dokumenter, video *instruksional*, dan *animasi*. Bahan-bahan ini sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi dan ide visual kepada peserta didik yang berkaitan dengan subjek atau topik tertentu. Media berbasis video dapat berupa *live action* atau *animasi*, dan dapat menyertakan narasi, *subtitle*, atau *overlay teks* untuk meningkatkan pemahaman. Media ini cocok untuk peserta didik yang lebih suka belajar melalui rangsangan visual dan pendengaran. Penggunaan media ini sering digunakan di kelas maupun kursus online. Media berbasis video sangat menarik dan dapat memberi peserta didik pengalaman belajar yang lebih *immersive*. Media video adalah bentuk sumber daya pendidikan yang serba guna dan efektif yang dapat digunakan untuk menunjukkan konsep yang kompleks, memperkuat pembelajaran, dan memotivasi peserta didik. Salah satu kekurangan dari pembelajaran berbasis video adalah membutuhkan waktu yang lama serta biaya yang cukup mahal dalam pembuatannya.

e) Media Interaktif

Media *interaktif* merupakan media yang memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dengan konten, seperti *simulasi*, *permainan*, *kuis*, dan *multimedia interaktif*. Peserta didik diberikan pengalaman belajar yang *immersive* dan menarik yang mempromosikan eksplorasi, eksperimen, dan pemecahan masalah. Bentuk media *interaktif* dapat berupa *digital* atau fisik, dan dapat mencakup *audio*, video, teks, gambar, atau *animasi*.

Peserta didik yang lebih memilih pendekatan pembelajaran langsung dan dapat memberikan umpan balik langsung cocok untuk menggunakan media *interaktif*. Salah penggunaan media ini adalah untuk strategi *gamifikasi* dalam memotivasi peserta didik, mempromosikan persaingan, dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Media *interaktif* bersifat dinamis dan efektif yang dapat digunakan untuk melengkapi materi pembelajaran lainnya atau digunakan sebagai sumber daya yang berdiri sendiri untuk memberi peserta didik

pengalaman belajar yang *interaktif* dan personal.

e. **Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, ada banyak sekali jenis media pembelajaran. Menurut Akbar dan Sriwijana dalam Suryani, dkk (2018:63) ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat, antara lain sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kesesuaian media dengan karakteristik siswa.
- 3) Kesesuaian media dengan lingkungan belajar.
- 4) Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media.
- 5) Dapat menjadi sumber belajar.
- 6) Efisiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga, dan biaya.
- 7) Keamanan bagi siswa.
- 8) Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa.
- 9) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana belajar yang menyenangkan.
- 10) Kualitas media.

Hakikat pemilihan media pembelajaran berdasarkan kriteria tertentu adalah mempertimbangkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada ketentuan baku dalam pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat adalah ketika dapat merangsang dan melibatkan peserta didik agar aktif, kreatif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. ***Google Sites***

a. **Pengertian *Google Sites***

Menurut Istiqomah, dkk (2024: 167) *google sites* merupakan suatu produk yang ada dalam *google* dan merupakan *tools* untuk membuat situs. *Google sites*

juga banyak diminati oleh beberapa kalangan karena penggunaannya pun cukup mudah sehingga cocok digunakan untuk kalangan siswa. Sejalan dengan pendapat Hamzah & Rahman dalam Salsabila, dkk (2022:6089) Media pembelajaran berbasis *web* adalah bagian dari pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan yang *implementasi* dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media *website* yang dapat digunakan melalui jaringan internet. Sedangkan menurut Rahman dalam Salsabila, dkk (2022:6089) Media pembelajaran berbasis *web* dapat membantu guru dalam memadukan antara pembelajaran secara online dan tatap muka. Hal ini juga memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik sehingga menjadikan proses pembelajaran dapat lebih *bervariatif, interaktif, dan inovatif* yang dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Media pembelajaran berbasis *web* ini mudah untuk diakses dan cepat tanpa mengurangi makna dan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa merupakan alat yang sangat berguna dalam pembuatan situs *web* dengan kemudahan penggunaan yang membuatnya sangat cocok untuk digunakan oleh siswa. Alat ini semakin diminati karena kemudahan dalam pengoperasiannya. Media pembelajaran berbasis *web* merupakan salah satu cara pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yang mendukung proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan media ini, pembelajaran daring dan tatap muka dapat digabungkan, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih *variatif, interaktif, dan inovatif*.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Google Sites*

Menurut Ferismayanti dalam Djoko, dkk (2024:890) Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapan *website google Google Sites*, antara lain sebagai berikut.

Adapun kelebihan dari *google sites* yaitu:

- 1) Kemudahan penggunaan dan akses
- 2) Fleksibilitas dalam mengelola konten
- 3) Kolaborasi dan berbagi
- 4) Integrasi dengan aplikasi Google lainnya
- 5) Keamanan data yang terjamin

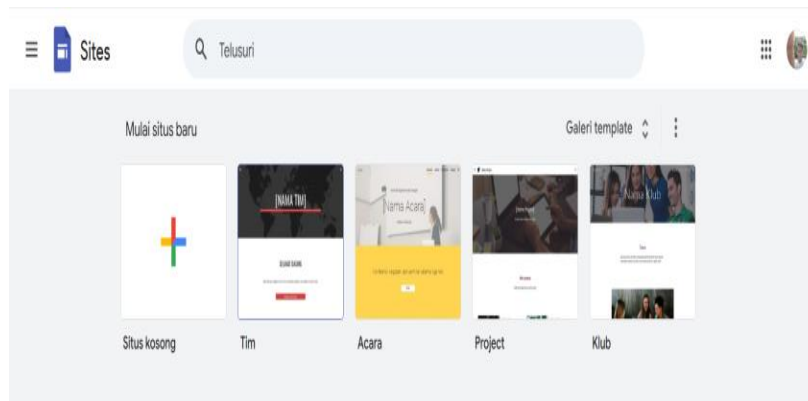
Adapun Kekurangan dari *google sites* yaitu:

- 1) Keterbatasan fitur dan pengaturan
- 2) Tergantung pada koneksi internet
- 3) Keterbatasan penyimpanan gratis
- 4) Kurangnya kontrol terhadap tampilan dan branding
- 5) Keterbatasan dalam mengupload file besar

c. Pengaturan Dasar *Website*

Pengaturan dasar *website* menurut Wijaya, dkk (2023:22) yaitu sebagai berikut:

- 1) Akses Google Sites melalui akun Google Anda.



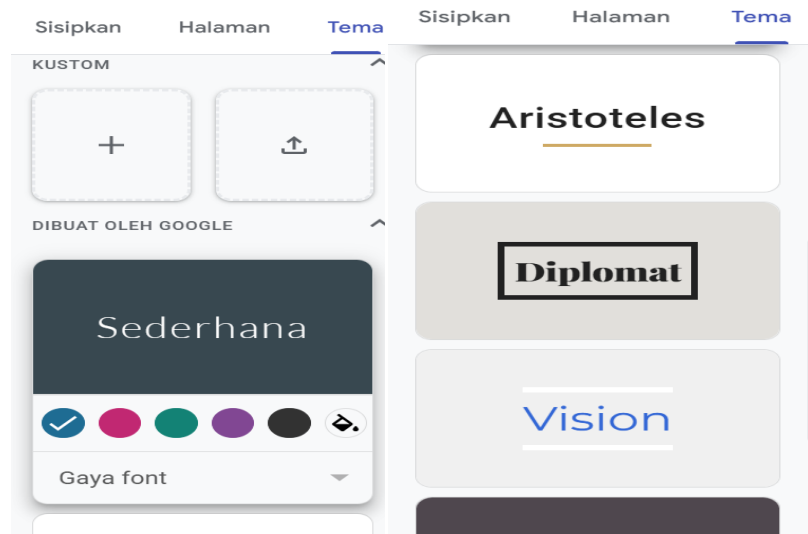
Gambar 2.1 Akses Google Sites

- 2) Klik tombol "Buat" untuk memulai pembuatan situs web baru.
- 3) Pilih salah satu dari tiga opsi:
 - a) Template Kosong: Membuat situs web dari awal tanpa template.
 - b) Template dari Tema: Pilih dari berbagai template yang tersedia.
 - c) Importar: Impor situs web yang sudah ada dari situs lain (opsi ini mungkin tidak tersedia di semua akun).
- 4) Berikan judul dan deskripsi untuk situs web Anda



Gambar 2.2 Judul Halaman

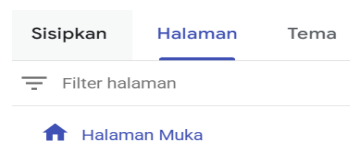
- 5) Pilih tema tampilan yang sesuai atau biarkan menggunakan tema default.



Gambar 2.3 Pilih Tema

6) Menambahkan Halaman Dan Konten

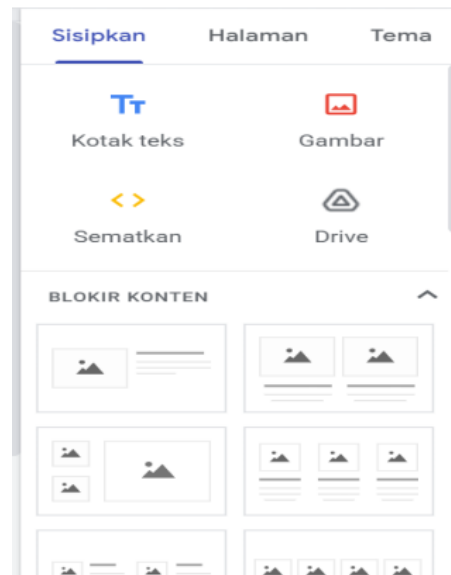
- a) Klik tombol "+ Tambah" di bagian atas untuk menambahkan halaman baru.



Gambar 2.4 Tambah Halaman

- b) Pilih jenis halaman yang ingin Anda tambahkan, seperti halaman web, beranda, halaman kontak, dll.
- c) Mulai menambahkan konten ke halaman Anda, seperti teks, gambar,

video, dan formulir.



Gambar 2.5 Menambahkan Konten

- d) Gunakan tombol "Edit" untuk mengubah teks atau konten yang sudah ada.
- e) Jika Anda ingin menyisipkan elemen dari layanan Google lainnya, seperti *Google Drive* atau *Google Maps*, klik tombol "Tambah" dan pilih layanan yang diinginkan.
- f) Terakhir jika anda ingin mempublikasikan hasil project anda tombol "Publikasikan" pada pojok kanan atas kemudian masukkan nama alamat web yang anda inginkan kemudian klik tomb "Publikasikan".

<https://sites.google.com/view/smart-photo-unicef>

Publish your site

Web address

Use only lowercase letters, numbers and dashes please.
https://sites.google.com/nusa.id/

Who can view my site
Anyone at nusa.id cloud [MANAGE](#)

Cancel Publish

Gambar 2.6 Publikasi

5. Mata Kuliah Media Dan Wirausaha Fotografi

Mata kuliah ini memberikan dasar-dasar pengetahuan dan pemahaman bagi peserta perkuliahan mengenai sejarah perkembangan fotografi, ruang lingkup, konsep, tujuan dan fungsi di dalamnya, termasuk foto jurnalistik. Dalam mata kuliah ini juga membahas teknik fotografi dan foto jurnalistik. Mata kuliah ini membekali mahasiswa memahami prinsip-prinsip dasar, konsep berkarya, serta aplikasi praktis pemotretan, hingga presentasi karya dalam bentuk antologi portofolio karya dan atau berpameran karya fotografi.

Tujuan mata kuliah ini adalah agar mahasiswa dapat memahami dan menjelaskan tentang:

- a. Pemahaman dan dasar Fotografi sebagai karya, Pemahaman Jenis kamera dan karakterisnya, Prinsip kerja kamera, Dasar-dasar komposisi, keseimbangan, kontras.
- b. Software potho shop untuk editing foto

- c. Teknik Bluring dan Panning, Komposisi foto dan framing
- d. Teknik Pemotretan model, landscape, studio
- e. Teknik Editing foto

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa mata kuliah Media dan Wirausaha Fotografi sangat penting dalam membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang berbagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kompetensi di bidang fotografi, baik dalam aspek akademik maupun wirausaha.

B. Kajian Penelitian Relevan

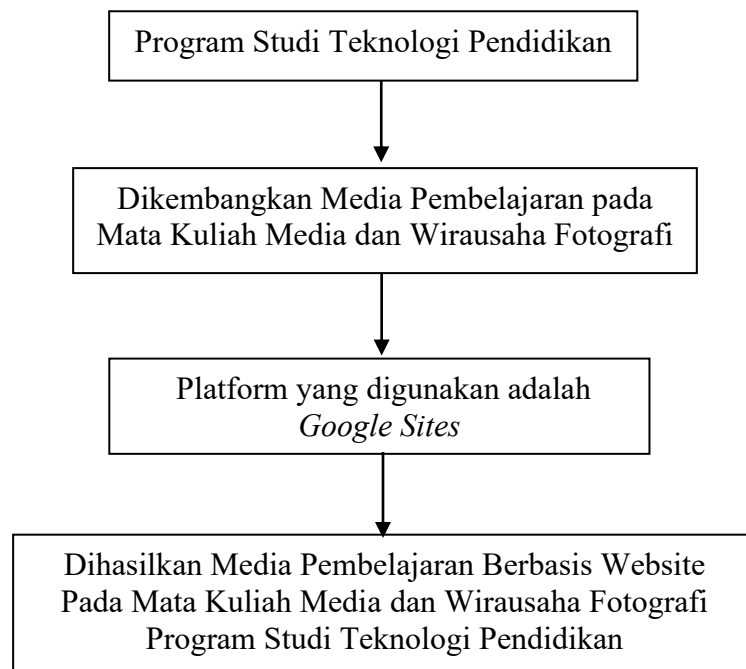
Berdasarkan hasil penelitian yang relevan sebelumnya tentang pengembangan media pembelajaran *Google Sites* ada beberapa penelitian antara lain:

1. Penelitian Johan Eka Wijaya, Dkk (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Kelas Viii Smp” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Kelas VIII di SMP 21 OKU. Jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan Reserch and Development. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran Google sites. Dimana penelitian ini dilakukan pada mata kuliah media dan wirausaha fotografi untuk mahasiswa semester 4 program studi teknologi pendidikan.

2. Penelitian Maharani dkk (2023) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* Berbantuan *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi *Momentum dan Impuls*”. Tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan uji kelayakan produk, peningkatan hasil belajar siswa, dan respons siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Google Sites* pada materi *momentum dan impuls*. Penelitian Maharani dkk (2023) ini relevan karena sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran dengan metode *Research & Development* (R&D). Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Google sites*. Dimana penelitian ini dilakukan pada mata kuliah media dan wirausaha fotografi untuk mahasiswa semester 4 program studi teknologi pendidikan.
3. Penelitian Yhurico Alam Syah, dkk (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui kelayakan media pembelajaran *interaktif* berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Dasar Teknik Mesin untuk siswa SMK, menemukan pengembangan media pembelajaran *interakti* fyang tepat untuk mendukung hasil pembelajaran siswa, dan mengetahui respons siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian Yhurico Alam Syah, dkk (2024) membahas tentang pengembangan media pembelajaran dengan metode *Research & Development* (R&D). Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-

sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Google sites*. Dimana penelitian ini dilakukan pada matakuliah media dan wirausaha fotografi untuk mahasiswa semester 4 program studi teknologi pendidikan.

C. Kerangka Konseptual



Bagan 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian Pengembangan Media Dan Wirausaha Fotografi Program Studi Teknologi Pendidikan

