

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini membuat banyak perubahan pada aspek kehidupan dari tahun ke tahun. Jika pada tahun 1969 jaringan internet biasanya hanya diperuntukkan untuk kebutuhan militer saja, akan tetapi saat ini jaringan internet seakan menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari baik itu untuk keperluan social, bisnis, maupun Pendidikan (Nasution dkk, 2021). Kemudian Amelia (2018) dalam (Frans 2020 hal 1). Pesatnya perkembangan teknologi membuat semakin banyak juga penggunaan *smartphone*. Namun sangat disesalkan perkembangan teknologi tersebut kurang dimanfaatkan dengan baik untuk dunia Pendidikan. Menurut riset yang dilakukan oleh *UC News Lab* bersama *Cheetab Global Lab* rata-rata konsumsi *Smartphone* di Indonesia hanya dipakai untuk mengakses hiburan dengan persentase 81,45%.

Menanggapi perkembangan teknologi tersebut pemerintah juga tidak tinggal diam dan sudah mulai melakukan upaya pembenahan, khususnya yang dilakukan oleh kemendikbudristek. Salah satu program kerja dari kemendikbudristek dalam kurikulum merdeka belajar adalah ingin melakukan digitalisasi Pendidikan yang mana tujuan utama dari hal ini adalah memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dalam aspek pengajaran. Oleh sebab itu, guru perlu memiliki pemahaman mendalam untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. (Mulyanto, Yoenanto, 2022).

Berdasarkan beberapa uraian pendapat diatas diketahui bahwa dengan berkembangnya teknologi dalam ranah Pendidikan maka perlu dibarengi juga dengan kemajuan pendidik dalam penguasaan teknologi. Pendidik harus bisa menyusun sebuah strategi yang tepat agar dengan perkembangan teknologi ini dapat berpengaruh positif bagi siswa. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam sektor Pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran, dengan mengkolaborasikan dua hal tersebut akan menghasilkan sebuah alat/media yang

mampu menyalurkan informasi pelajaran kepada siswa lebih cepat dan hal tersebut juga dapat memudahkan menarik perhatian siswa.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan guru dan peserta didik dalam menyampaikan informasi berupa ilmu pengetahuan dan membentuk pola pikir yang kreatif kepada peserta didik (Annuuru, Johan, and Ali 2017). Pembelajaran yang interaktif tidak lagi berpusat pada pendidik (*Teacher Center*) melainkan ke segala arah (Salay 2019) Penyusunan kegiatan pembelajaran, tentu menggunakan komponen-komponen pembelajaran seperti metode, model, strategi, media pembelajaran, materi, dan evaluasi pembelajaran. Seluruh komponen harus ada disetiap pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran adalah adanya media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran sendiri merupakan setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pengertian Pendidikan kejuruan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional, yaitu Pendidikan Kejuruan merupakan Pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik agar siap dikaryakan dalam dunia industry. SMKN 2 Garut merupakan sebuah sekolah menengah kejuruan (SMK) yang berada di kabupaten Garut, sekolah ini beralamat di Jl, Suherman No.90, Jati, Kec. Tarogong Kaler, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151. Sebagai salah satu Lembaga Pendidikan kejuruan, maka SMKN 2 Garut juga dituntut untuk memaksimalkan pembelajarannya untuk mempersiapkan tujuan tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang diperoleh melalui wawancara tidak terstruktur dan pengamatan langsung di SMKN 2 Garut pada konsentrasi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), khususnya pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG). Peneliti menemukan bahwa kegiatan pembelajaran di kelas tersebut belum menerapkan pembelajaran berbasis teknologi digital secara intensif. Pembelajaran kelas yang dilakukan hanya meliputi media pembelajaran power point dengan menggunakan metode ceramah dan

diskusi. Tentunya hal tersebut cukup disayangkan karena kurang mendukung salah satu tujuan kurikulum merdeka yaitu digitalisasi pendidikan yang sudah dibahas sebelumnya.

Kemudian berdasarkan hasil pengamatan observasi yang dilakukan oleh peneliti juga bahwa terdapat kecenderungan mayoritas siswa yang gemar menggunakan gawainya ketika pembelajaran dalam kelas berlangsung. Tentu dengan adanya fenomena tersebut dapat menghambat proses pembelajaran. Namun dengan adanya fenomena tersebut dapat menghambat proses pembelajaran. Namun alih-alih melarang siswa untuk tidak menggunakan gawainya, peneliti memiliki gagasan untuk menjadikan kondisi tersebut sebagai salah satu cara memaksimalkan proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web (daring).

Apabila melihat beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh Hamzah & Rahman dalam (Salsabila & Aslam, 2022) Media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bagian dari pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam sektor pendidikan yang pengimplementasiannya dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media *website* yang dapat digunakan melalui gawai/perangkat komputer. Kemudian selanjutnya yang dimaksud dengan *website* adalah suatu perangkat lunak yang berisi file berupa gambar atau teks yang terhubung dalam sebuah internet. Sumber informasi yang dibuat dalam bentuk HTML lalu digunakan pengguna web dengan bantuan navigasi ke halaman berikutnya.

Kemudian ada juga penelitian yang dilakukan oleh Nugrogo dan Eunice (2021) dalam jurnalnya, beliau menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* layak digunakan oleh guru untuk mendukung kegiatan belajar mengajar agar dapat memaksimalkan kualitas pendidikan serta dapat meningkatkan kreativitas guru dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian hal serupa di sampaikan oleh Heny dan Hari (2017) dalam jurnalnya, dari hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* sangat efisien digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada siswa untuk meningkatkan hasil aspek kognitif siswa.

Berdasarkan beberapa contoh penelitian tersebut maka media pembelajaran berbasis *website* dapat dijadikan sebuah solusi dari masalah tersebut yaitu dalam proses belajar mengajar. Saat ini terdapat banyak *platform* digital yang dapat digunakan untuk pembuatan sebuah *website*, salah satunya yaitu *Google Sites*. *Google Sites* merupakan salah satu produk yang dibuat oleh *google* sebagai *tools* /alat pembuatan situs. Harsanto dalam (Salsabila & Aslam, 2022) Bagi pengguna baru *Google Sites* ini sangat mudah digunakan karena menu dan fitur-fitur yang dimiliki mudah dimengerti dan tidak asing bagi pengguna. *Google Sites* juga dapat terkoneksi dengan produk *google* lainnya seperti *google form*, *google docs*, *google sheet*, *google drive*, *youtube*, *google calendar*, dan lain sebagainya. Dengan berbagai fitur dan kemudahan yang ada pada *Google Sites* tersebut, nantinya dapat membantu pendidik dalam membuat sebuah media digital namun tidak terlalu membebankan para pendidik karena tidak menuntut kemampuan khusus.

Sehingga berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti sampaikan sebelumnya, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran berbasis web dengan memanfaatkan *Google Sites* yang nantinya akan berisi materi-materi pelajaran baik itu secara tertulis dan video, juga dilengkapi dengan soal-soal tes mata pelajaran KUG kelas XI konsentrasi DPIB yang di desain menarik dan praktis untuk di akses. Oleh karena itu judul pada penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung Kelas XI Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah sampaikan sebelumnya, maka dapat diperoleh beberapa fenomena yang berkembang, berikut ini masalah-masalah umum yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut :

1. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung
2. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar mengajar.

Achmad Fazar Ali Sahidin, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG KOMPETENSI KEAHLIAN DESAIN PEMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

3. Tingginya penggunaan akses internet peserta didik, namun masih kurang adanya media pelajaran yang mendukung serta dapat mengarahkan peserta didik pada proses pembelajaran baik itu di kelas maupun pembelajaran mandiri.
4. Perlu adanya sebuah pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital yang mudah untuk diakses dan digunakan oleh siswa.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar lebih terarah, maka peneliti membatasi penelitian ini kepada beberapa hal diantaranya sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran materi Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) kelas XI DPIB SMKN 2 Garut ini hanya membahas salah satu Kompetensi Dasar (KD) yaitu KD 3.14 dan KD 4.14 mengenai materi prosedur pembuatan gambar detail kamar mandi.
2. Pembuatan media hanya sampai pada tahap pengembangan dan uji kelayakan dari ahli.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa rumusan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sebuah produk pengembangan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK?.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK?.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti paparkan, maka tujuan penelitian ini diantaranya :

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis web *Google Sites* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis web *Google Sites* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang peneliti harapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pada Pendidikan kejuruan penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran ilmiah khususnya menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis web menggunakan *google sites*. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi atau pijakan penelitian-penelitian berikutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis web menggunakan *google sites*.

2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan dalam memperluas pengetahuan dalam penerapan media pembelajaran.
- 2) Bagi Sekolah (Sekolah Menengah Kejuruan), sebagai sumbangsih pemikiran bagi guru-guru dalam menjadikan proses pembelajaran konstruksi dan utilitas gedung agar tidak lagi membosankan bagi siswa, agar sekolah dapat menghasilkan lulusan yang kompeten dalam konstruksi bangunan.
- 3) Bagi Universitas Pendidikan Indonesia, penelitian ini dapat menambah literasi mengenai kurangnya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan dalam penyusunan penelitian ini, penulis menentukan sistematika penulisan. Berikut adalah sistematika penulisan pada penelitian ini.

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab i memuat tentang latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ii berisikan tentang teori-teori pendukung penelitian, baik dari sumber buku, artikel, jurnal, dan sumber lainnya.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab iii memuat penjelasan mengenai pendekatan penelitian, model pengembangan, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan Teknik analisis data.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab iv berisikan tentang pengembangan media atau penciptaan media dan pembahasan dari analisis media tersebut.

## **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Bab v berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka berisikan tentang sumber-sumber referensi yang dipakai dalam penelitian ini.