

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada pertengahan periode globalisasi serta terus berkembangnya teknologi dan informasi saat ini, sistem pendidikan didesak agar terus bisa mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi didalam proses pembelajaran dalam kelas ataupun di luar kelas. Satu dari sekian elemen utama pada proses pembelajaran berupa tersedianya saluran pembelajaran yang inovatif agar mampu mendukung pencapaian tujuan kegiatan belajar optimal. Penentuan Media yang mampu mendorong motivasi belajar dan memicu peserta didik guna melakukan kegiatan belajar mandiri serta mampu memperjelas materi yang diajarkan, dengan kompleks melalui tampilan media yang menarik, dan menghasilkan kondisi belajar yang interaktif serta kolaboratif yang pada akhirnya dapat mengubah cara pandang siswa dalam belajar, sehingga siswa belajar jadi lebih bermakna dan menyenangkan (Sapriyah, 2019).

Berdasarkan ketentuan Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 yang masih berlaku saat ini, pendidikan didefinisikan sebagai suatu usaha yang dilaksanakan dengan kesadaran penuh dan terencana untuk membangun serta mewujudkan suasana dalam proses belajar mengajar yang kondusif, terstruktur dan berkualitas, sehingga siswa mampu aktif & mandiri pada saat menggali seluruh potensi yang dimiliki siswa secara optimal (Peraturan Pemerintah RI, 2003). Pendidikan sendiri ialah sebuah usaha dilaksanakan dengan teliti dan secara sadar dengan sistematis memasukan pengetahuan umum dan nilai-nilai kehidupan yang sudah tercipta sejak lama dari generasi ke generasi lainnya dengan berbagai proses pembelajaran yang terstruktur, Pendidikan tidak hanya bertugas membentuk generasi muda agar menjadi penerus yang mewujudkan cita-cita serta nilai-nilai luhur yang telah ditanamkan secara turun-temurun oleh para pendahulu, tetapi juga menjembatani kesinambungan antargenerasi sehingga warisan budaya bangsa tetap lestari dan tidak terputus di tengah

dinamika perkembangan zaman yang terus berubah, Pendidikan tidak hanya bertugas membentuk generasi muda agar menjadi penerus yang mewujudkan cita-cita serta nilai-nilai luhur yang telah ditanamkan secara turun-temurun oleh para pendahulu, tetapi juga menjembatani kesinambungan antar generasi sehingga warisan budaya bangsa tetap lestari dan tidak terputus di tengah dinamika perkembangan zaman yang terus berubah (Abd Rahman BP dkk., 2022). Jadi, singkatnya Pendidikan pada hakikatnya diarahkan untuk memperluas wawasan keilmuan sekaligus mengasah kecakapan teknis anak didik. Proses ini akan berlangsung secara efektif apabila didukung oleh suasana belajar yang memadai. Dalam konteks ini, peran pengajar yang kompeten, pendekatan metodologis yang tepat, dan ketersediaan media instruksional yang relevan menjadi faktor-faktor kunci yang saling mempengaruhi.

Media pembelajaran adalah Alat komunikasi yang efektif untuk menghubungkan penyedia informasi (guru) dan penerima informasi (siswa) dalam proses belajar mengajar. Ketika lingkungan belajar berlangsung dengan lancar proses ini mampu mencapai target secara maksimal. Dalam kehidupan sehari-hari istilah “media” dapat kita temui, media sendiri memiliki keistimewaan dapat menjangkau audiens dan menyampaikan konten kepada masyarakat secara serempak. Untuk konsep media digital juga semakin populer dan digunakan dalam dunia pendidikan modern. Secara garis besar peran dan dampak saluran pembelajaran ialah untuk memperkuat interaksi komunikasi pada guru & siswa, sehingga tercipta lingkungan belajar yang mendukung bagi perkembangan potensi siswa (M. Sahib Saleh dkk., 2003).

Pengembangan media pembelajaran merupakan dasar-dasar yang mencakup upaya kreatif agar dapat menyempurnakan berbagai alat dan bahan yang akan dipakai pada kegiatan pembelajaran, agar alur belajar mengajar tersebut berjalan dengan sesuai serta efisien. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan harus disesuaikan dengan kondisi lapangan yang ada, dapat dilihat dari karakteristik, tingkat minat dan kebutuhan spesifik para peserta didik agar media benar-benar efektif dan mampu memicu para peserta didik untuk aktif dalam pembelajar. Dengan demikian, pengembangan semacam ini menjadi jembatan yang strategis untuk menjembatani

kesenjangan antara materi pelajaran dan cara siswa menyerapnya (Ahmad Syafi'i & Muh. Rapi, 2022).

Adapun tujuan utama pengembangan media adalah untuk mengarah pada upaya mengembangkan media pembelajaran sehingga siap untuk digunakan. produk pembelajaran menghasilkan saluran belajar yang inovatif, dan menarik hingga mampu mendorong kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Melalui pengembangan media, diharapkan tercipta suatu alat bantu yang tidak hanya menyampaikan informasi, namun juga mampu memotivasi siswa dalam proses pembelajaran (Basuki, 2014). Salah satu contoh inovasi dari pengembangan media pembelajaran ialah *Google Sites*.

Google Sites Merupakan satu dari sekian layanan dari *Google* yang dirancang guna mewadahi seseorang dalam membangun situs web tanpa harus mahir dalam bidang coding, hal ini lah yang membuat *Google Sites* sering dipakai dalam pembuatan *web* karna pembuatannya yang sangat praktis dan halaman digital yang berkualitas. mulai dari kebutuhan pribadi seperti portofolio sederhana atau blog harian, hingga proyek seperti platform pembelajaran interaktif, Fleksibilitasnya yang tinggi menjadikannya pilihan ideal bagi pendidik dan siswa yang ingin berbagi materi secara online dengan tampilan menarik dan akses mudah dari berbagai perangkat (Syamsinar dkk., 2024). Dalam platform ini terdapat sejumlah fitur yang mendukung konten multimedia pada kegiatan pembelajaran seperti *video*, gambar, & dokumen dapat mempermudah siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan kebutuhan utama dalam dunia pendidikan, terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang diutamakan guna membekali peserta didik dengan keterampilan praktis agar siap bekerja. kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembentukan guru penggerak yang kreatif, inovatif, serta memiliki keterampilan, dan relevan bagi kebutuhan peserta didik. Kurikulum ini berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan prinsip pengembangan yang jelas, serta menyeimbangkan peran konservatif, kritis-evaluatif, dan kreatif guna memenuhi kebutuhan pendidikan yang relevan dengan perkembangan zaman

dan dunia kerja. kurikulum harus dikembangkan dengan memperhatikan aspek yang berkaitan satu dan lainnya meliputi tujuan pendidikan, siswa lingkungan serta penunjang kegiatan pembelajaran guna tercipta lingkungan yang relevan (Ahmad Dhomiri dkk., 2023).

Setiap SMK, termasuk SMK Negeri 36 Jakarta, mengembangkan berbagai program studi keahlian yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, seperti Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Alat Berat, Desain Komunikasi Visual, Teknik Komputer Jaringan, Teknik Pemesinan, Agribisnis Ikan Hias, dan Nautika Kapal. Di antara program studi tersebut, Diantara program studi tersebut Teknik Pemesinan ialah satu dari sekian bidang keahlian yang kerap diminati, yang bertujuan menghasilkan lulusan berkualitas yang mampu bersaing di industri.

Gambar Teknik merupakan satu dari sekian mata pelajaran yang terdapat pada prodi Teknik Pemesinan, mata pelajaran tersebut merupakan pengenalan aturan kelengkapan informasi gambar teknik, berbagai peralatan gambar serta pengenalan dan penyajian jenis gambar proyeksi (Romadhoni dkk., 2017). Berdasarkan hasil pengamatan peneliti ini, selama Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMK Negeri 36 Jakarta, pendekatan yang kerap dipilih pada kegiatan belajar mengajar masih berupa penyampaian materi secara lisan oleh guru atau yang sering dikenal dengan metode ceramah. Meskipun metode ini memiliki kelebihan dalam penyampaian materi secara langsung dan pengelolaan kelas yang relatif mudah, tetapi metode ini juga menimbulkan beberapa keterbatasan. Salah satu contoh kendala yang sering muncul adalah sebagian siswa belum mampu menangkap dan memahami materi dengan baik karena pembelajaran berlangsung secara satu arah saja dan minimnya interaksi antara guru dan murid.

Disamping hal tersebut, pada saat pembelajaran dilakukan, siswa tidak mendapatkan informasi tertulis selain buku paket, yang dapat mereka gunakan sebagai referensi tambahan. Kondisi ini menyebabkan siswa harus mengandalkan penjelasan guru semata, sehingga mereka memerlukan waktu panjang guna benar-benar memahami konsep dan proses materi yang disampaikan serta membayangkan aplikasi praktisnya. Kekurangan media

pembelajaran tersebut dapat membuat proses belajar cenderung tidak efektif serta menghambat motivasi belajar. Pada materi yang bersifat teknis, seperti Perlengkapan Gambar Teknik dan Standardisasi Gambar Teknik, peserta didik memerlukan visualisasi yang jelas agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

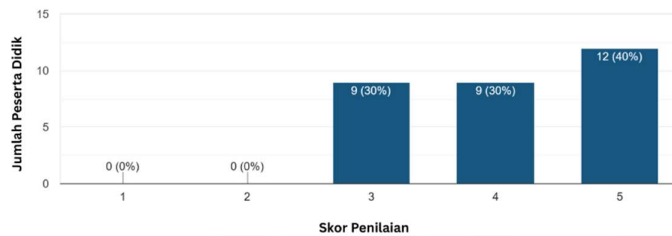


Gambar 1.1 Diagram Hasil Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru serta angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses secara mandiri, memuat gambar, *video* pembelajaran, dan latihan soal sebagai pendukung proses belajar. Peserta didik juga menyatakan bahwa penyajian materi dalam bentuk visual dan interaktif dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan hanya mengandalkan penjelasan lisan di kelas. Guru juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang lebih interaktif dapat menjadi alternatif untuk mendukung penyampaian materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan terfokus pada peserta didik.

Intelligentia - Dignitas

6. Saya membutuhkan media yang dapat diakses kapan saja.
30 jawaban



Kriteria Penilaian	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Gambar 1.2 Diagram Nilai Hasil Kebutuhan Media

Berdasarkan analisis hasil kebutuhan, peserta didik mengharapkan adanya media pembelajaran yang dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital sehingga mereka dapat mempelajari kembali materi di luar jam pelajaran. Media pembelajaran yang terintegrasi dengan berbagai bentuk penyajian, seperti teks, gambar, *video*, serta latihan soal, dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus membantu peserta didik belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Media pembelajaran yang baik tak sekedar menyajikan materi informatif namun dapat mengaktifkan siswa sebagai peserta didik yang aktif dan kreatif. Kurang menarik dan kurang tepatnya media pembelajaran dapat menyebabkan guru dan siswa kesulitan dalam mengakses media pembelajaran yang variatif. Kondisi ini mengakibatkan proses belajar menjadi nir-optimal serta cenderung membosankan bagi siswa, terutama dalam mata pelajaran teknis seperti Gambar Teknik yang membutuhkan pemahaman praktis dan wajib dijelaskan dengan visualisasi, karna tanpa bantuan visualisasi, siswa sangat sulit untuk memahami jenis, cara penyajian dan proses pembuatan gambar seperti gambar proyeksi (Widodo Hadi Prasetyo, 2016).

Guna mengatasi problematika yang ada, diperlukannya keterbaruan pada pengembangan saluran pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan akses, interaktivitas, dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan untuk di ikuti. *Google Sites* sebagai salah satu platform pembuatan saluran pembelajaran berbasis *web* menawarkan alternatif yang mudah diakses dan dikembangkan secara interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk

meningkatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Gambar Teknik Fase E di SMK Negeri 36 Jakarta.

Beberapa penelitian memperlihatkan bahwasannya media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat menunjang motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. *Google Sites* memungkinkan peserta didik guna aktif ikut serta melalui fitur interaktif mencakupi kuis, diskusi, serta penyimpanan karya secara digital. Dengan demikian, pengalaman belajar cenderung menyenangkan serta memiliki makna, serta membantu guru mengatasi keterbatasan media konvensional (Faiz dkk., 2025).

Google Sites sebagai platform pengembangan saluran belajar berbasis *website* memiliki keunggulan dalam hal kemudahan pembuatan, pengelolaan konten multimedia, serta kolaborasi antara guru dan siswa (Rawati Napitu dkk., 2023). Beberapa penelitian mengungkapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu memotivasi belajar dan hasil belajar siswa. Misalnya, (Gama Mayoni dkk., 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang memadukan audio visual meningkatkan minat belajar peserta didik dan mengurangi rasa jenuh dibandingkan dengan media cetak konvensional (Gama Mayoni dkk., 2024). Selain itu, (Mu'minah dkk., 2021) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran berupa *video* sebagai bagian dari media *Google Sites* dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pemahaman siswa secara signifikan.

Selain aspek motivasi dan hasil belajar, validitas serta kesesuaian saluran pembelajaran berbasis *Google Sites* juga telah dibuktikan oleh berbagai penelitian R&D. Media ini tidak sekedar layak dari segi materi serta media, namun respons siswa sangat positif terhadap kemudahan akses dan menariknya tampilan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Putra, 2023). Fitur lengkap yang dimiliki *Google Sites* seperti halaman beranda, menu materi, evaluasi, dan animasi memberikan variasi metode penyampaian yang selaras terhadap kepribadian peserta didik (Haluti dkk., 2025).

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang berbasis interaktif

yang mengikuti perkembangan jaman, untuk menghasilkan suatu media yang praktis, berkualitas bagus serta sesuai guna dimanfaatkan pada aktivitas belajar mengajar. Oleh karna itu, judul penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Untuk Mata Pelajaran Gambar Teknik Fase E Di Smk Negeri 36 Jakarta”

1.2. Identifikasi Masalah

Melalui pemaparan latar belakang di atas, Permasalahan yang dapat dirumuskan Dalam penelitian yang dikembangkan dapat diidentifikasi meliputi:

1. Metode ceramah masih menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran Gambar Teknik, sehingga diperlukan variasi pendekatan yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
2. Materi Gambar Teknik memerlukan dukungan visual yang memadai guna mendorong siswa mendalami konsep yang bersifat teknis dan prosedural.
3. Pemahaman siswa terhadap materi memerlukan bimbingan visual yang lebih intens untuk mengatasi kesulitan memahami konsep pelajaran.
4. Sumber belajar umumnya berupa buku cetak, sehingga diperlukan alternatif sumber belajar digital yang lebih beragam.
5. Tersedianya media yang terstruktur dan sistematis mampu mendorong peserta didik pada saat mencatat dan mendalami materi secara mandiri.
6. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Gambar Teknik masih dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.
7. Motivasi siswa dalam mencatat materi dapat dibangun melalui media yang terstruktur dan ringkas secara sistematis.
8. Platform *Google Sites* memiliki potensi sebagai media interaktif baru untuk pembelajaran Gambar Teknik di sekolah.
9. Capaian Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran menunjukkan adanya kebutuhan akan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada Identifikasi Masalah, pembatasan masalah yang dapat dikaji sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Gambar Teknik kelas X Fase E di SMK Negeri 36 Jakarta.
2. Materi yang dikembangkan pada media pembelajaran dibatasi pada materi Peralatan Gambar Teknik dan Standarisasinya sesuai dengan capaian pembelajaran yang berlaku.
3. Penelitian tidak membahas pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa secara eksperimen, melainkan terbatas pada pengembangan dan uji kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan.
4. Saat mengembangkan media pembelajaran, penelitian *Google Sites* ini hanya menggunakan model ADDI untuk proses pengembangan media pembelajaran.

1.4. Perumusan Masalah

Atas batas masalah yang telah dikemukakan peneliti dapat menarik sebuah permasalahan meliputi:

1. Bagaimanakah proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Gambar Teknik Fase E di SMK Negeri 36 Jakarta?
2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Gambar Teknik Fase E di SMK Negeri 36 Jakarta layak untuk digunakan?

1.5. Tujuan Penelitian

Didasarkan pada rumusan masalah, penelitian yang dilakukan memiliki tujuan diantaranya adalah :

1. Merancang serta mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang menarik pada mata pelajaran Gambar Teknik Fase E di SMK Negeri 36 Jakarta.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *google site* pada mata pelajaran Gambar Teknik Fase E di SMK Negeri 36 Jakarta

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti besar harapannya agar mampu bermanfaat terhadap:

1. Bagi Guru

Mendukung guru dalam mengelola bahan ajar agar dapat menyampaikan materi dengan saluran belajar yang lebih inovatif, sehingga kegiatan belajar mengajar dalam kelas lebih menyenangkan

2. Bagi Siswa

Mendorong minat belajar peserta didik dengan pemanfaatan saluran pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

3. Bagi Peneliti

Penelitian yang dikembangkan mampu menciptakan pengalaman serta penambahan wawasan bagi peneliti dalam merancang & membuat *Google Sites*.

