

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai sosial, moral, budaya, dan agama. Sebagai komunikasi terorganisir, pendidikan berusaha menciptakan lingkungan yang mendukung kegiatan belajar bagi peserta didik. Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga para peserta didik dapat menyerap informasi dan pengetahuan dengan baik. Tujuan pendidikan di Indonesia diatur dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan generasi peserta didik menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia diatur berdasarkan standar nasional untuk memastikan mutu sekolah tetap terjaga. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021, dijelaskan bahwa standar nasional pendidikan merupakan kriteria minimum yang harus dipenuhi oleh sistem pendidikan di seluruh wilayah Republik Indonesia. Standar ini juga menjadi landasan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pemantauan pendidikan, dengan tujuan untuk mencapai pendidikan nasional yang berkualitas.

Pendidikan saat ini tidak dapat dipisahkan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi memiliki peran penting dalam mempermudah proses belajar mengajar siswa. Dengan pemanfaatan teknologi, pembelajaran dengan elektronik semakin berkembang. Salah satu contohnya adalah transformasi dari sistem pembelajaran tradisional menuju model yang lebih modern, seperti penggunaan komputer dan Internet untuk e-learning. Pembelajaran yang didukung teknologi menjadi lebih efektif ketika pendidik berperan sebagai fasilitator dan penyampai informasi. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu mengaplikasikan kreativitasnya dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

Media merupakan salah satu elemen penting dalam mendukung proses pembelajaran. Keberhasilan atau kegagalan suatu proses pembelajaran sangat bergantung pada jenis media yang digunakan. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik di kelas agar siswa dapat berkonsentrasi dan terlibat dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu cara efektif dalam mencapai tujuan tersebut.

Perkembangan pesat teknologi informasi telah memungkinkan masyarakat untuk memanfaatkan informasi dengan lebih efektif dan praktis, terutama dalam bidang pendidikan. Kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, memungkinkan pencarian dan akses informasi dengan mudah dan mandiri, tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu. Teknologi ini telah dimanfaatkan oleh berbagai institusi dan organisasi untuk berbagai keperluan, khususnya dalam pendidikan, dengan

salah satu bentuknya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis website, misalnya, sangat cocok sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar. Website dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang memperkuat dampak positif penggunaan internet.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan adalah modul pembelajaran dalam bentuk elektronik, atau yang biasa disebut e-modul. E-modul merupakan sebuah bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit-unit pembelajaran tertentu, semuanya dalam format digital. Setiap aktivitas pembelajaran di dalamnya dilengkapi dengan tautan (*shortcut*) sebagai navigasi, sehingga peserta didik dapat berinteraksi dengan program secara lebih aktif. Selain itu, e-modul juga memperkaya pengalaman belajar dengan menyertakan video tutorial, animasi, dan audio (Kemendikbud, 2017).

Media pembelajaran berupa e-modul ini karena e-modul ini merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang dapat beroperasi sendiri tanpa adanya pengawasan dari tenaga pendidik, selain itu e-modul dipilih karena lebih efisien penggunaannya tidak terbatas ruang dan waktu. E-modul ini dapat juga digunakan untuk melengkapi bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan serta merapkan pembelajaran yang menggunakan media elektronik (Laili, Ismi, ganefri, 2019).

Salah satu media berupa *website* yang dapat mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *website* adalah *Google Site*. *Google Sites* adalah aplikasi daring yang dikembangkan oleh *Google* untuk membantu pengguna

dalam membuat situs *web*, baik untuk kelas, sekolah, maupun keperluan lainnya. Dengan *Google Sites*, pengguna dapat mengintegrasikan berbagai jenis informasi dalam satu platform, termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan banyak lagi, yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan. Aplikasi ini gratis dan dapat diakses oleh semua pemilik akun *Google*. Salah satu keunggulan *Google Sites* adalah kemampuannya untuk berfungsi sebagai media pembelajaran jarak jauh, yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang terhubung ke *Internet*. Membuat website menggunakan *Google Sites* cukup mudah dan tidak memerlukan keahlian *coding*, sehingga proses pembuatannya menjadi lebih sederhana. Selain itu, media *website* dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran untuk memperkuat dampak positif penggunaan *internet*. Dalam konteks ini, peran pendidik sangatlah penting dalam mengelola pembelajaran daring agar dapat diimplementasikan dengan tepat dan konsisten seiring dengan proses belajar-mengajar (Hamdani, 2021).

Google Sites adalah salah satu *platform* yang sangat efektif untuk membuat *website e-learning*. Dengan kemudahan dalam perancangan dan pengelolaannya, media ini menjadi pendukung yang ideal untuk proses pembelajaran daring. Pengguna tidak perlu menguasai bahasa pemrograman, menjadikan *Google Sites* praktis dan mudah diakses oleh semua orang. Selain itu, *platform* ini menawarkan integrasi yang mulus dengan alat-alat *Google* lainnya secara gratis. Salah satu keunggulan *Google Sites* adalah kemampuannya untuk dirancang dengan banyak halaman dan tombol interaktif, yang memungkinkan transformasi *website* menjadi aplikasi *Android* dengan mudah. *Google Sites*

memudahkan siswa dalam mengakses informasi terkait materi pembelajaran. Dengan kemudahan akses tersebut, media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat dikembangkan lebih efisien dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya (Lugiyana, 2022).

Hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Website* menggunakan *Google Sites* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Salah satunya adalah Alfan Hamdani dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Menggunakan *Google Sites* Pada Materi Sistem Gerak Manusia Untuk Peserta Didik Kelas Viii Smp/Mts” hasil penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Google Sites* yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan praktis untuk pembelajaran sistem gerak manusia kelas viii.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMA N 1 Tanjung Morawa bersama Ibu Sabarita, S.Pd ditemukan beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam proses belajar pada mata pelajaran geografi khususnya pada materi penginderaan jauh bahwa banyak siswa yang kurang mengerti pada materi ini dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pada dasarnya sekolah telah menyediakan buku paket khusus mata pelajaran geografi tetapi penggunaan buku pada masa sekarang kurang efektif dikarenakan buku terkesan monoton ditambah lagi dengan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas masih menggunakan metode ceramah, hal tersebut dapat mempengaruhi minat dan semangat peserta didik. Sehingga selama proses pembelajaran peserta didik kurang aktif yang

mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran karena kurang memahami materi. Dengan demikian diperlukan pembaharuan serta inovasi untuk menghadapi permasalahan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran. Dari berbagai bahan ajar yang ada, modul elektronik (e-modul) dapat dijadikan sebagai alternatif dan solusi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik karena didalam e-modul dapat disisipi media lain didalamnya seperti gambar, animasi, audio maupun video. Jadi, selama proses belajar berlangsung peserta didik tidak hanya menggunakan buku cetak sebagai media pembelajaran tetapi juga menggunakan e-modul sebagai media pembelajaran.

Kurangnya memaksimalkan pemanfaatan teknologi seperti *smartphone* dimana penggunaannya masih kurang optimal sedangkan di sekolah tersebut sudah tersedia sarana dan prasarana yang sangat lengkap dan kebebasan membawa *gadget* ataupun *smartphone* yang dapat dimanfaatkan siswa untuk menunjang proses pembelajaran, namun masih banyak siswa yang salah menyalahgunakan kebebasan tersebut karena dikala siswa merasa bosan, siswa lebih memilih bermain *game* di saat jam pelajaran berlangsung hal ini terjadi karena pembelajaran yang berlangsung hanya berdasarkan buku yang tersedia dan pemaparan materi dari guru saja yang terkesan lebih monoton.

Mengacu pada permasalahan diatas yang telah diuraikan maka diperlukannya media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar disekolah. Penggunaan media belajar oleh siswa yang kurang optimal dalam kegiatan belajar juga hal yang harus diperhatikan. Oleh sebab itu, upaya yang dapat diterapkan pada pembelajaran Penginderaan

Jauh dengan menggunakan E-Modul berbasis *Google Sites* yang diharapkan dapat memudahkan peserta didik, meningkatkan minat dalam belajar, serta menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik, dan juga dengan adanya sumber belajar berupa E-Modul berbasis *Google Sites* akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kelebihan ketika menggunakan media pembelajaran E-Modul akan menampilkan konten dan materi yang menarik didalamnya, seperti adanya tampilan animasi, gambar, audio visual, video, dan soal latihan, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran E-Modul ini dapat di akses dimanapun dan kapan menggunakan alat media seperti *smartphone*, laptop, komputer, dan media lainnya. Dengan begitu dapat membantu peserta didik dalam mengurangi penyalahgunaan pemakaian teknologi dan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Media pembelajaran ini akan mempermudah siswa dalam pembelajaran secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan E-Modul Materi Penginderaan Jauh Berbasis *Google Sites* Kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Morawa”.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar kurang menarik.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

3. Metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kebanyakan masih menggunakan metode ceramah.
4. Belum adanya media pembelajaran e-modul pada proses belajar mengajar dikelas.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, perlu adanya batasan masalah. Maka dari itu peneliti membatasi permasalahan pada penelitian ini hanya pada perancangan pengembangan media dan kelayakan media berupa e-modul materi penginderaan jauh berbasis *Google Sites* kelas X SMA N 1 Tanjung Morawa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan pengembangan e-modul materi penginderaan jauh berbasis *Google Sites* kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Morawa ?
2. Bagaimana kelayakan e-modul materi penginderaan jauh berbasis *Google Sites* kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Morawa ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perancangan pengembangan e-modul materi penginderaan jauh berbasis *Google Sites* kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Morawa.

2. Untuk mengetahui kelayakan e-modul materi penginderaan jauh berbasis *Google Sites* kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Morawa.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan memperluas wawasan terkait ilmu pengetahuan khususnya mengenai bidang pendidikan tentang pengembangan e-modul geografi berbasis *google sites*.
 - b. Sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan pengembangan e-modul geografi berbasis *google sites*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi mahasiswa
Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi mahasiswa khususnya mahasiswa calon guru untuk meningkatkan kesiapan mengajar, keterampilan mengajar, dan terjun langsung menjadi seorang pendidik sehingga dapat menjadi guru yang baik pula.
 - b. Bagi Peneliti
Penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengalaman serta sebagai bahan untuk menerapkan berbagai macam ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.