

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang menyediakan pendidikan kejuruan di jenjang pendidikan menengah, sebagai kelanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang setara. Dengan adanya SMK, diharapkan para siswa dapat membenahi diri dengan baik untuk memasuki dunia kerja dengan sikap profesional. Para siswa diberikan kesempatan dalam memilih bidang keahlian yang sesuai dengan kurikulum SMK, yang disusun berdasarkan kebutuhan nyata di dunia kerja.

Di SMK Negeri 2 Pakkat, telah diterapkan Kurikulum Merdeka, oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sebagai inovasi baru dalam desain pembelajaran. Kurikulum ini memberi peluang pada murid agar belajar pada kondisi tenang, menyenangkan, mandiri, dan bebas dari tekanan. Menurut surat edaran dari Kementerian Pendidikan, ada tiga yang merupakan kategori implementasi Kurikulum Merdeka yang ditentukan satuan pendidikan, yaitu mandiri belajar, mandiri berubah, dan mandiri berbagi. Konsep Merdeka Belajar ini menekankan pentingnya kebebasan dan pemikiran kreatif, sehingga siswa diharapkan mampu menghasilkan inovasi-inovasi baru. Proyek Kreatif dan Kewirausahaan merupakan pelajaran yang diajar di kelas XI SMK. Menurut Kotimah dan rekan-rekan, mata pelajaran ini berperan dalam memberi pengetahuan dan keterampilan tambahan pada para siswa terkait kewirausahaan

dan memunculkan minat siswa dalam wirausaha. Tahapan pembelajaran dimudahkan dengan pemanfaatan media belajar yang baik, agar tujuan belajar dapat tercapai, terutama dalam pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

Media pembelajaran memegang peran penting pada tahap belajar mengajar, baik untuk guru maupun murid. Penggunaan media yang efektif bisa memudahkan guru menjelaskan materi, sehingga siswa dapat lebih memahami isi pelajaran. Media pembelajaran adalah bagian integral terkait dengan proses belajar mengajar, khususnya dalam konteks pembelajaran di SMK, terutama di jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Tahapan pembelajaran akan dimudahkan dengan media pembelajaran yang tepat yang sesuai dalam meraih tujuan belajar yang diinginkan, khususnya pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK). Media sangat berperan penting saat melaksanakan tahapan pembelajaran dikelas untuk guru dan murid. Media pembelajaran bisa memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa di kelas.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang tidak bisa dipisahkan dengan proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran SMK pada jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL). Proses belajar mengajar akan sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, khususnya pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) kelas XI.

Pada proses pembelajaran di sekolah ini, metode yang digunakan masih terbatas pada media konvensional seperti papan tulis (*whiteboard*) dan *PowerPoint*. Guru mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) menyampaikan

bahwa metode ceramah masih menjadi pendekatan utama dalam pembelajaran. Selain itu, sumber belajar yang digunakan masih berpusat pada buku ajar tanpa pemanfaatan media berbasis internet seperti *Google Form*, *Google Classroom*, atau *Google Sites*.

Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Beberapa siswa terlihat mengantuk, kurang termotivasi untuk membaca buku, dan terkadang membuat keributan di kelas, sehingga mengganggu jalannya proses belajar mengajar. Kurangnya partisipasi aktif ini berimplikasi pada rendahnya pemahaman materi, yang tercermin dalam hasil belajar siswa. Berdasarkan data hasil Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL), sebagian besar siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75.

Tabel 1.1 Perolehan Nilai UTS (Ujian Tengah Semester) Projek Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Program Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik

Nilai	Jumlah siswa	Persentase
<75	9	69.23 %
75.00-79.99	1	7.69 %
80.00-89.99	3	23.08 %
90.00-100	0	0.00 %
Jumlah	13	100.00 %

Dari tabel di atas, terlihat bahwa 69,23% siswa memperoleh nilai di bawah KKM, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hanya 7,69% siswa yang mendapatkan nilai dalam rentang 75,00-79,99, sementara 23,08% siswa memperoleh nilai antara 80,00-

89,99. Tidak ada siswa yang mencapai nilai di atas 90. Data ini menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan masih perlu ditingkatkan.

Melihat kondisi tersebut, perlu adanya inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang memungkinkan penyajian materi secara lebih sistematis. *Google Sites* menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena memungkinkan guru menyusun materi secara terstruktur dan dapat diakses kapan saja oleh siswa. Dengan tampilan yang sederhana namun informatif, diharapkan media ini dapat membantu siswa memahami materi secara mandiri serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Japrizal dan Irfan (2021) mengenai "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* terhadap Hasil Belajar Siswa SMK" menunjukkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di jurusan Teknik Elektronika Industri (TEI) pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika (DLE). Penelitian lain oleh Yhurico Alam Syah dan Rachmad Syarifudin Hidayatullah (2024) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMK. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh M. Eko Yolanda Saputra dan Hansi Effendi mengenai "Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis *Google Sites* pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik" juga menunjukkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui kesiapan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*, dilakukan survei menggunakan angket yang disebarkan kepada 13 siswa kelas XI TITL melalui *Google Form*. Hasil angket menunjukkan bahwa 92,3% siswa sudah memiliki perangkat Android dan dapat mengakses internet, sementara 76,9% siswa mengakses informasi tambahan yang relevan dengan materi pembelajaran melalui internet. Selain itu, sebanyak 76,9% guru masih jarang memanfaatkan media berbasis internet dalam kegiatan pembelajaran, yang menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah ini.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran tatap muka dengan sajian materi yang lebih terstruktur dan menarik. Selain itu, pengembangan media ini juga didukung oleh fasilitas yang tersedia di sekolah, seperti akses internet (*Wi-Fi*) dan kepemilikan perangkat *smartphone* oleh siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan menganalisis tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* dalam mendukung proses pembelajaran di kelas XI TITL SMKN 2 Pakkat.

Berdasarkan uraian di atas yang mengidentifikasi berbagai permasalahan, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian guna mencari solusi atas isu-isu tersebut. Dengan demikian, judul penelitian yang penulis pilih adalah: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Projek Kreatif Dan Kewirausahaan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka kendala dapat dikenali adalah sebagai berikut.

1. Sebanyak 69.23 % siswa kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat belum mencapai standar KKM dalam mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan.
2. Guru tidak pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet seperti, *google form*, *google classroom*, *google sites* dalam kegiatan pembelajaran.
3. Guru menjelaskan materi pembelajaran secara konvensional.
4. Guru belum memanfaatkan ketersediaan internet secara optimal dalam proses pembelajaran.
5. Guru tidak pernah memanfaatkan media pembelajaran berbasis internet untuk memfasilitasi siswa mengakses dan mengumpulkan tugas.
6. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat cakupan masalah dalam penelitian ini cukup luas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diselesaikan, sehingga pelaksanaan penelitian ini difokuskan pada masalah tersebut. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model pengembangan penelitian yang digunakan adalah model R & D (ADDIE).
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran sebagai modifikasi *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat.
3. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan pada materi esensial Proses kerja pembuatan prototype produk.
4. Projek dari penelitian pengembangan ini merupakan media pembelajaran berbasis *google sites* yang valid dan efektif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan.
5. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI TITL semester I SMK Negeri 2 Pakkat T.A 2024/2025

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada batasan masalah di atas, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang ditentukan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *google sites* yang layak pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *google sites* yang efektif pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Manfaat teoritis

- a. Dapat memperluas wawasan, pengetahuan, dan pengalaman penulis dalam menerapkan teori-teori yang telah dipelajari selama kuliah.
- b. Dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar serta menambah wawasan mengenai mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan.

b. Bagi Guru

Menjadi sumber motivasi dan pedoman dalam pengembangan media belajar berbasis *Google Sites*, khususnya pada pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan, hal ini diharapkan dapat mendukung aktivitas pembelajaran yang juga bisa diaplikasikan pada mata pelajaran lainnya.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat media pembelajaran yang berbasis *Google Sites* bagi kepala sekolah adalah dapat menambah variasi media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi yang lebih inovatif di sekolah, terutama pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Dengan

penerapan media ini, diharapkan kualitas pembelajaran dapat meningkat secara signifikan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk kelas XI TITL pada mata pelajaran Projek Kreatif Kewirausahaan SMK Negeri 2 Pakkat adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup materi yaitu memahami proses kerja pembuatan prototipe/contoh produk, pada Mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat.
2. *Website* yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Google sites* ini adalah *Google sites*, *Youtube*, *Google Form*, dan *Google Doc* sebagai *Website* pendukung.
3. Setiap materi pembelajaran dilengkapi dengan sumber referensi yang mendukung.
4. Media Pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memerlukan laptop, dan *Handphone*
5. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran sejalan dengan buku paket yang dipakai di sekolah serta sumber-sumber relevan lainnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini sangat penting dilakukan agar guru dapat menyediakan alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan adanya media ini, diharapkan siswa akan

lebih mudah memahami materi yang diberikan, serta dapat meningkatkan minat mereka terhadap mata pelajaran proyek kreatif kewirausahaan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Proyek Kreatif Kewirausahaan pada materi desain/rancangan produk dan proses kerja pembuatan prototype produk :

- a. Semua siswa Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 2 Pakkat dapat menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan pada materi esensial Proses Kerja Pembuatan Prototype Produk.
- b. Proyek Kreatif Kewirausahaan merupakan mata pelajaran Kompetensi Keahlian (F6), dimana tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk Membentuk pelaku bisnis/berwirausaha sesuai dengan potensi dan peluang pasar baik secara individu maupun kelompok; dan Membentuk profil lulusan SMK yang profesional dilandasi/didukung kemampuan *softskills* dan *hardskills* yang kuat dan seimbang. Hal tersebut bisa dicapai dengan pembelajaran yang layak dan efektif sehingga siswa termotivasi untuk belajar mandiri mengenai materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran pembelajaran Proyek Kreatif dan Kewirausahaan.

- c. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan guru tidak perlu mengulangi materi yang sudah dijelaskan kepada siswa.
- d. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Projek Kreatif dan Kewirausahaan yang didesain menggunakan *google sites* guru dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar lebih layak dan efektif.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* ini masih memiliki beberapa keterbatasan seperti : waktu, biaya dan kemampuan peneliti. Dengan keterbatasan tersebut pengembangan media pembelajaran ini hanya mencakup pada materi proses kerja pembuatan prototipe/contoh produk, kelas XI TITL SMK Negeri 2 Pakkat dengan *Web Google Sites*.