

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada abad 20 kini berkembang dengan sangat pesat, tidak hanya berkembang sebagai media untuk berinteraksi sosial atau sering disebut media sosial, juga berkembang dalam bidang pendidikan. Hampir seluruh komponen dalam pendidikan melibatkan teknologi. Proses belajar mengajar pun tak bisa terlepas dari teknologi. Teknologi informasi saat ini pun, harus terintegrasi dalam semua mata pelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran kewirausahaan.

Mata pelajaran Kewirausahaan diajarkan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan lebih kepada siswa mengenai kewirausahaan, serta diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa untuk berwirausaha (Ida, 2019). Mata pelajaran kewirausahaan tidak hanya tentang menerapkan teori dan materi-materi saja, namun pada proses pembelajarannya guru juga mengajarkan bagaimana siswa mempraktekkan secara langsung, belajar berwirausaha dari hal-hal kecil untuk melatih keberanian siswa dan memupuk mental dan minat berwirausaha mereka, dan mengarahkan minat berwirausaha mereka yang nantinya dapat membangun minat berwirausaha mereka setelah lulus dari bangku sekolah.

Salah satu materi dalam mata kewirausahaan adalah media promosi pemasaran. Materi media promosi pemasaran memiliki kompetensi dasar menerapkan dan membuat media promosi pemasaran. Siswa dituntut untuk bisa membuat media untuk pemasaran produk mereka dan juga menerapkan media

yang telah mereka buat dengan efektif sehingga produk yang telah dibuat siswa laku dijual di pasar. Kompetensi dasar yang tertera dalam materi media promosi pemasaran yaitu: 3.7 Menerapkan media promosi pemasaran dan 4.7 Membuat media promosi pemasaran. Dua kompetensi dasar di atas lebih mengarahkan siswa untuk praktek dalam menerapkan dan membuat media promosi pemasaran. Maka perlu diberikan solusi untuk pembelajaran dari rumah yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran berbasis praktek dalam membuat media promosi pemasaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMK Telkom 2 Medan dengan guru mata kewirausahaan diketahui bahwa guru kesulitan melakukan pembelajaran yang efektif selama pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru tidak dapat mengontrol langsung kegiatan yang dikerjakan oleh siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Desy dan Eka (2020) dimana pembelajaran konvensional yang berlangsung begitu lama meningkatkan tingkat kejenuhan siswa sehingga memperburuk persepsi diri terhadap aktivitas yang diikuti, kemudian dapat menyebabkan siswa perlahan menarik diri dari segala aktivitas yang dilakukannya atau dengan kata lain malas.

Upaya untuk meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran salah satunya menggunakan media yang tepat. Penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting digunakan selama pembelajaran online berlangsung. Menurut (Septantiningtyas, 2019), peningkatan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan perangkat lunak sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk memperkaya pendidikan dengan memanfaatkan teknologi

dalam proses pembelajaran yang diharapkan meningkat efektifitas dalam proses belajar. Media pembelajaran tersebut dapat dikembangkan dan disesuaikan dengan keadaan siswa dan guru yang terkendala pada waktu dan tempat untuk melakukan proses belajar mengajar. Salah satu faktor mengapa pengaksesan internet untuk pendidikan masih sangat minim yaitu karena media pembelajaran berbasis *Web* masih sangat jarang digunakan di Indonesia. Hal ini disebabkan karena masih jarang guru maupun pengajar yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Web*.

Google Sites merupakan salah satu media *Website* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Budi,2019). Pengembangan suatu media sangat penting untuk pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan efisien. Seiring dengan perkembangan zaman, maka perkembangan teknologi pun semakin maju dan pembelajaran pun dapat dilakukan dengan jarak jauh tanpa harus dipengaruhi oleh ruang dan waktu. Kelebihan dari *Web Google Sites* selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh dan dapat diakses melalui media perangkat apapun selagi tersambung dengan internet. *Web googles sites* juga memiliki kelebihan yang lain yaitu mudah mengakses informasi yang ingin dibutuhkan secara cepat, karena bisa menambahkan berkas file lampiran serta informasi google lainnya seperti google docs, sheet, from, calender, awesome table, video dari youtube dan lainnya. Selain itu, *Web Google Sites* mudah digunakan untuk pemula karena dapat diakses secara gratis dan tidak menggunakan bahasa pemrograman. Pemanfaatan pentingnya implementasi *Web Google Sites* pada media pembelajaran yaitu menggunggah materi pembelajaran,

memberikan tugas, memberikan pengumuman, serta mengunduh dan melihat tugas-tugas siswa (Ferismayanti, 2020) .

Pembelajaran berbasis *Google Site* dapat memudahkan siswa memperoleh informasi pada mata pelajaran media promosi pemasaran. Siswa dapat mencari informasi melalui *Website* umum terkait materi Media Promosi Pemasaran, namun *Website* umum belum terintegrasikan satu sama lain, tidak sesuai dengan kurikulum dan informasi yang didapat di pertanggung jawabkan kebenarannya. Sehingga perlu media *Web* sendiri yang dikembangkan untuk memudahkan siswa memahami materi media promosi pemasaran. Berdasarkan hasil observasi dengan siswa dan guru di SMK Telkom 2 Medan mereka mengatakan sampai saat ini belum ada mata pelajaran yang menggunakan *Google Site*. Hal ini membuktikan bahwa *Google Site* tidak populer dikalangan lingkungan SMK Telkom 2 Medan.

Oleh karena itu, berdasarkan paparan yang peneliti jelaskan, dapat disimpulkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Site* untuk meningkatkan pembelajaran pada materi media promosi pemasaran. Bahkan sejauh ini belum ditemukannya data secara pasti pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Site* pada materi media promosi pemasaran. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Site* pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Telkom 2 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran daring yang diterapkan mengakibatkan siswa banyak berinteraksi dengan internet.
2. Guru kesulitan melakukan pembelajaran yang efektif selama pembelajaran online.
3. Masih jarang guru yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Web*.
4. Belum ditemukannya data secara pasti pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Site* pada materi media promosi pemasaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti akan membatasi fokus penelitian, yaitu :

1. Mata pelajaran yang digunakan adalah kewirausahaan pada materi media promosi pemasaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *web* diaplikasikan pada *Google Sites* dan hanya bisa diakses secara online oleh kelas XI Tata Boga.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas , dapat dirumuskan permasalahan penelitian, yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Site* pada materi media promosi pemasaran pada kelas XI SMK Telkom 2 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Google Site* pada materi media promosi pemasaran pada kelas XI SMK Telkom 2 Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Masalah

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran menggunakan *Google Site* pada materi media promosi pemasaran pada kelas XI SMK Telkom 2 Medan.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *Google Site* pada materi media promosi pemasaran pada kelas XI SMK Telkom 2 Medan.
3. Mengetahui tingkat penerimaan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *Google Site* pada materi media promosi pemasaran pada kelas XI SMK Telkom 2 Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat.

Beberapa manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan informasi, khususnya media pembelajaran menggunakan *Google Site* yang dikembangkan oleh penulis.

2. Manfaat Praktis

a. Pendidik

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

b. Peserta Didik

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik dan mudah.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Site*.

1.7. Spesifikasi Produk yang di Harapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran mata pelajaran Kewirausahaan pada materi media promosi pemasaran yang diajarkan di SMK Telkom 2 Medan.
2. Merupakan media pembelajaran yang bisa tersebar di *internet* yang dapat diakses oleh siapapun melalui laptop, Hp, dan Tablet/Teb.
3. Program pembelajaran *google site* ini memuat pendahuluan, isi dan dilengkapi dengan latihan soal yang mudah untuk dioperasikan.
4. Program ini mudah digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar mandiri karena telah dilengkapi cara penggunaannya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya. *E-learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau *internet*. *E-learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbantuan *Web* yang bisa diakses dari *intranet* di jaringan lokal atau *internet*. Bahasa yang digunakan dalam *browser internet* untuk membuat halaman dan dokumen pada sebuah *Web* yang kemudian dapat diakses dan dibaca layaknya sebuah artikel.

Website atau situs yang dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satuan rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Kualitas media pembelajaran yaitu suatu nilai yang diberikan oleh seorang ahli media kepada untuk menentukan media tersebut baik buruk nilainya.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Web* ini terdapat beberapa asumsi :

- a. Media pembelajaran menggunakan *Google Site* dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran berbasis *Google Site (Web)* memiliki kemampuan untuk menggunakan audio visual dalam bentuk teks, gambar, dan video. Sehingga dapat merangsang siswa dalam pembelajaran.
- c. Media pembelajaran ini merupakan alternatif dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran
- d. Setiap Item angket validasi mencerminkan penilaian produk secara kuantitatif, menyatakan layak dan tidak layaknya suatu produk yang digunakan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan merupakan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Site* yang akan dibuat. Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain :

- a. Hanya pada materi media promosi pemasaran di SMK Telkom 2 Medan kelas XI.
- b. Pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE.
- c. Tahap validasi pada 2 ahli media dan 2 ahli materi

