

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan kunci utama pembentukan karakter suatu hal yang sudah dirancang dan direncanakan sebagai usaha untuk membantu perkembangan kemampuan anak secara individu agar disetiap kehidupannya dapat berguna sebagai masyarakat warganegara yang mana dapat memilih dan memilah materi, strategi serta teknik analisis yang cocok digunakan. Di Indonesia mengalami permasalahan terhadap kapasitas daya serap peserta didik yang sangat rendah sehingga mempengaruhi kualitas pendidikan (Gunawan & Indrayani, 2021) pembinaan intelektual wajib dipersiapkan setiap individu dan lembaga untuk penguatan intelektual serta menjadi sebuah produk yang dihasilkan untuk mencapai cita-cita nasional. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi diri yang dimilikinya. Selain itu, pembentukan kepribadian dan peningkatan mutu pendidikan pada umumnya berkaitan erat dengan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai serta didukung oleh kualitas pendidik yang kompeten.

Tenaga pendidik ialah individu yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, dan membimbing dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran menuntut pendidik memilih metode yang dapat mendorong keaktifan peserta didik. (Pratiwi dkk., 2025). Proses belajar mengajar merupakan sebuah proses sangat erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari pendidikan, Pendidikan merupakan

fondasi utama dalam membentuk pengalaman belajar yang bermakna dan efektif bagi individu untuk mencapai potensi secara optimal.

Efektifnya pembelajaran seorang peserta didik dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, dari faktor individu, lingkungan maupun dari faktor seorang pendidik sebagai tenaga pendidik. Proses pembelajaran harus lebih diarahkan pada keaktifan peserta didik sesuai dengan kurikulum sekarang yang lebih menekankan bahwa pembelajaran itu lebih kearah peserta didik yang aktif menjadi pusat (*student center*) dari pada pendidik yang menjadi pusat (*teacher center*). Pendidik memiliki peran sebagai pembimbing dan fasilitator yang membantu peserta didik ketika menghadapi hambatan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu merancang maupun menentukan model pembelajaran yang tepat sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan optimal (Yusuf et al., 2024).

Model pembelajaran merupakan keseluruhan dari susunan proses penyajian materi dan media yang dipakai yang akan diajarkan mencakup segala aspek, Model pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pendidik dalam proses pembelajaran merupakan suatu pola yang dijadikan pedoman, baik sebelum maupun selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pola tersebut digunakan sebagai acuan dalam menyusun perencanaan pembelajaran di kelas serta menentukan perangkat dan media pembelajaran yang akan digunakan (Syambodo & Wibowo, 2021). Dasar pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran menuntut pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengubah pemahaman peserta didik. Melalui kegiatan tersebut, pengetahuan peserta didik yang sebelumnya belum sesuai dengan konsep materi pembelajaran diharapkan

dapat berkembang menjadi lebih tepat dan sesuai, dan jika pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik telah sesuai dengan konsep materi pembelajaran maka seorang pendidik juga harus mampu untuk menyempurnakan konsep peserta didik dari yang sebelumnya. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran serta mencapai hasil dan prestasi yang optimal apabila diterapkan model pembelajaran yang menarik, sesuai dengan karakteristik peserta didik, dan selaras dengan materi yang diajarkan (Farada dkk., 2021). Di masa sekarang banyak tenaga pendidik yang salah dalam memilih dan juga menerapkan model pembelajaran yang kurang tepat, bahkan masih menggunakan metode lama sehingga tidak selaras dengan kurikulum merdeka mengakibatkan peserta didik jenuh dalam proses pembelajaran sehingga dampak yang ditimbulkan menurunnya hasil belajar peserta didik dan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat bantu yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk menunjang proses penyampaian materi agar lebih terarah, sistematis, dan menarik bagi peserta didik. Diantini (2019) Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak sehingga menjadi lebih konkret. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana yang memuat berbagai materi dan menyampaikannya kepada peserta didik secara lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik memahami konsep yang diajarkan dengan lebih mudah. Hal tersebut karena media pembelajaran mampu merangsang indera, meningkatkan minat belajar, serta

mendukung terciptanya interaksi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut (Tarigan & Santi, 2024) media pembelajaran ini juga menjadi salah satu penunjang utama dalam kelancaran proses mengajar belajar serta mempermudah tenaga pendidik dalam memberikan pemahaman materi kepada peserta didik serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menimbulkan kesan menyenangkan serta peningkatan hasil belajar bagi peserta didik.

Penelitian Sayidiman (2023) hasil belajar mengandung arti perubahan perilaku permanen yang diperoleh dari pengalaman yang mencerminkan perubahan perilaku yang dihasilkan dari kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik dinyatakan memiliki hasil belajar apabila menunjukkan kemampuan tertentu yang dihasilkan dari pengalaman belajar, sedangkan jika peserta didik tidak dapat menunjukkan kemampuan tertentu dari hasil pengalaman belajarnya, peserta didik tersebut tidak dapat dinyatakan memiliki hasil belajar. Kaitannya dengan hasil belajar menunjukkan bahwa semua gaya belajar bernilai baik apabila seseorang mengetahui karakteristiknya dan mengoptimalkan gaya belajar yang dimilikinya. (Irwansyah, 2013).

Ruang lingkup penilaian peserta didik diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pasal 3 ayat (1). Dalam ketentuan tersebut dijelaskan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah mencakup tiga aspek, yaitu (a) sikap, (b) pengetahuan, dan (c) keterampilan. Berdasarkan Permendikbud tersebut, dapat dinyatakan bahwa peserta didik dianggap berhasil mencapai tujuan pembelajaran apabila hasil belajarnya menunjukkan peningkatan pada aspek sikap, pengetahuan,

dan keterampilan dibandingkan sebelumnya. Terdapat berbagai faktor yang dapat menyebabkan penurunan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah rendahnya minat belajar yang mengakibatkan berkurangnya fokus peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik. Kondisi ini menunjukkan bahwa rencana pembelajaran yang dilakukan pendidik masih belum sepenuhnya matang serta efektif sehingga berdampak langsung dalam proses belajar peserta didik yang belum optimal.

Pada era digital yang berkembang pesat seperti saat ini, peran teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan pada hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Utomo, 2023). Kemajuan teknologi saat ini membawa perubahan yang signifikan dalam paradigma pembelajaran, yang mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan efektivitas proses belajar di tengah tantangan perkembangan zaman. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena menjadi penghubung antara pendidik dan peserta didik sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami. Seiring dengan dorongan untuk terus memperbarui pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar, termasuk pada pembelajaran ekonomi, pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai perangkat teknologi yang tersedia serta mengembangkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran yang efektif.

Google site merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat dengan mudah digunakan karena hanya membutuhkan *handphone* dan

internet, tidak perlu melakukan mendownload aplikasi, peserta didik dan pendidik dapat juga dapat mengakses melalui *google* (Adzkiya, 2021). Keunggulan media pembelajaran berbasis *website* yaitu, media dapat diakses kapan saja, di mana saja, mudah digunakan, dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena desain yang dapat menarik perhatian peserta didik. (Zahrotus et al., 2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang berbasis *google site* dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dan pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Menurut (Rosiyana, 2021) Manfaat penggunaan *google site* antara lain dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, *google site* memungkinkan penyediaan materi pembelajaran yang dapat diunduh, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Materi yang diunggah juga dapat tersimpan dari awal hingga akhir pertemuan, sehingga peserta didik dapat mengakses kembali materi yang telah diberikan tanpa terhapus secara otomatis, peserta didik juga dapat mengunggah tugas yang telah diberikan melalui platform tersebut. *Google site* turut memudahkan penyampaian pengumuman terkait tugas maupun informasi lainnya secara khusus. Selain itu, media ini juga memungkinkan penyisipan video dari *YouTube* secara langsung dan berbagai konten pendukung lainnya untuk menunjang proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik merupakan sarana penyampaian materi serta informasi yang dirancang secara sistematis untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Memiliki kesesuaian dengan materi yang diajarkan, dapat menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar informasi yang disampaikan

dapat diterima dengan optimal. Media pembelajaran yang efektif ditandai dengan kejelasan penyajian, daya tarik visual, serta kemudahan dalam penggunaannya, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih terarah, efisien, dan mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Adapun fakta yang ditemukan dilapangan bahwa materi produksi dan konsumsi yang sulit diterima oleh seorang peserta didik, dimana pendidik memberikan penjabaran dasar dalam mata pelajaran produksi dan konsumsi. Sangat disayangkan jika hal ini terus terjadi dan berkelanjutan, idealnya peserta didik dapat lebih meningkatkan hasil belajar serta pemahamannya terkait materi produksi dan konsumsi. Di SMAN 1 Mengwi telah tersedia media pembelajaran elektronik berupa komputer atau laptop, LCD, serta akses internet melalui wifi yang diharapkan dapat menunjang proses belajar mengajar. Namun, pada kenyataannya pemanfaatan fasilitas tersebut belum berjalan secara optimal, karena belum tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi yang secara khusus diterapkan di SMAN 1 Mengwi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan Ibu Ni Gusti Ayu Putri Yulianty,SE selaku pendidik mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Mengwi, diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif belum pernah di lakukan, umumnya Ibu Ni Gusti Ayu Putri Yulianty,SE menggunakan media pembelajaran berupa kanva. Sebagai tambahan diperoleh informasi di kelas XC3 ada 7 dari 38 peserta didik yang mendapatkan nilai rendah dan belum sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan rata- rata 69,3

khususnya pada materi konsumsi dan produksi serta, sebagian besar nilai dari peserta didik kelas XC3 masih berada di rentang cukup yakni dengan rata-rata 78,7 dimana batas minimal mendapatkan nilai baik (B) yaitu 80 Permasalahan lain yang ditemukan adalah rendahnya tingkat keaktifan dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Beberapa peserta didik terlihat kurang bersemangat ketika mengikuti pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi produksi dan konsumsi. Padahal materi tersebut merupakan materi yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga seharusnya dapat menjadi materi yang menarik dan mudah dipahami. Dalam praktiknya, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada pendidik sehingga kesempatan peserta didik untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan mengeksplorasi materi menjadi terbatas. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga terlihat ketika pendidik memberikan tugas mandiri. Sebagian peserta didik cenderung kurang memiliki inisiatif untuk mengerjakan tugas secara mandiri, bahkan terdapat kecenderungan menunggu atau menyalin jawaban dari teman. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mendorong kemandirian belajar, partisipasi aktif, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Peneliti menyadari bahwa pengembangan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mengatasi permasalahan pembelajaran serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sendiri berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan pendidik dalam proses mengajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi peserta didik melalui daya tarik visual serta sifat interaktif yang dimilikinya, sehingga

mampu menghidupkan materi pembelajaran. Dengan adanya media tersebut, pendidik juga lebih mudah menyamakan persepsi atau pemahaman dengan peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat mengarahkan perhatian peserta didik, membantu mereka lebih mudah berkonsentrasi pada materi yang dipelajari, serta meningkatkan kemampuan dalam memahami dan mengingat isi materi. Berdasarkan berbagai manfaat tersebut, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan dalam proses belajar mengajar.

Selaras dengan penjabaran diatas, mengingat begitu penting mata pembelajaran ekonomi dan materi pembelajaran produksi dan konsumsi, mengingat materi produksi dan konsumsi berguna dalam kehidupan sehari-hari. Adanya kendala yang terjadi dalam proses belajar mengajar terkait penggunaan media pembelajaran menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mengakomodasi kebutuhan peserta didik, serta meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka. Peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran pada materi produksi dan konsumsi yang diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keaktifan peserta didik. *google site* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan pendidik menyajikan materi secara lebih variatif melalui teks, gambar, video, maupun modul pembelajaran yang dapat diunduh, sehingga peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas ruang dan waktu. *google site* juga menyediakan fitur pengumpulan tugas, forum diskusi, serta pengumuman yang dapat mendukung komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *google site* dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih terarah serta

menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi serta kemandirian belajar peserta didik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Secara keseluruhan hasil belajar beberapa peserta didik kelas XC3 SMA N 1 Mengwi dalam pembelajaran Ekonomi khususnya pada materi produksi dan konsumsi belum mencapai kriteria yang diharapkan.
2. Dalam proses pembelajaran peran pendidik masih mendominasi dan motivasi peserta didik kurang dalam mengikuti pembelajaran, akibatnya kreativitas dan hasil belajar peserta didik rendah.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.
4. Belum diterapkannya media pembelajaran interaktif yang berorientasi pada *project based learning* pada materi produksi dan konsumsi di SMAN 1 Mengwi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dengan adanya keterbatasan waktu serta kemampuan pendidik dan peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif, serta agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan sehingga tidak menyimpang dari fokus penelitian, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini terbatas hanya untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google site* berorientasi *project based learning*.

2. Penelitian ini terbatas hanya untuk materi pembelajaran produksi dan konsumsi.
3. Subjek penelitian pada penelitian ini terbatas untuk peserta didik kelas X SMAN 1 Mengwi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat di rumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan media pembelajaran interaktif *google site* berorientasi *project based learning* mata pelajaran ekonomi materi pembelajaran produksi dan konsumsi?
2. Bagaimana tingkat kelayakan pembelajaran media berbasis *google site* di tinjau dari validasi para ahli?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka itujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancangan media pembelajaran interaktif *google site* berorientasi *project based learning* mata pelajaran ekonomi materi pembelajaran produksi dan konsumsi
2. Untuk mendeskripsikan validitas media pembelajaran interaktif berbasis *google site* berorientasi *project based learning*.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk merupakan uraian secara rinci mengenai pengembangan dan ketentuan yang dijelaskan dalam persyaratan kinerja (*performance*) yang harus dipenuhi oleh suatu produk. Penelitian pengembangan ini menghasilkan media

pembelajaran interaktif *google site* yang berorientasi *project based learning* pada mata pelajaran Ekonomi materi produksi dan konsumsi yang memiliki keunikan berupa penyajian materi dalam bentuk teks yang dilengkapi foto, infografik, serta video tutorial yang menjelaskan poin-poin penting materi yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik, selain itu produk ini juga menyediakan bahan evaluasi interaktif yang disajikan secara lebih lengkap dibandingkan media pembelajaran interaktif lainnya, sehingga diharapkan melalui pengembangan ini peserta didik dapat mempelajari materi produksi dan konsumsi dengan lebih mudah dan efektif, dengan demikian spesifikasi produk hasil pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *google site* dirancang dengan sedemikian rupa untuk menampilkan teks, video, audio, serta evaluasi khususnya pada materi produksi dan konsumsi, sehingga dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik SMAN 1 Mengwi khususnya kelas X yang mendapatkan materi produksi dan konsumsi
2. Media pembelajaran interaktif *google site* yang dikembangkan dapat dirancang untuk memenuhi kriteria materi produksi dan konsumsi dengan bentuk yang menarik dan memiliki kualitas baik. Media pembelajaran ini dibuat dalam format *google site*, di mana serangkaian gambar bervariasi dari satu halaman ke halaman yang lainnya. Terdapat video animasi yang menarik yang dapat meningkatkan keinginan tahu peserta didik terhadap materi yang termuat.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google site* pada materi produksi dan konsumsi, pada materi pembelajaran ekonomi kelas XC3

google site terdiri dari halaman sampul, halaman daftar isi, halaman materi pembelajaran, halaman latihan soal/kuis, halaman kesimpulan.

4. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google site* pada materi produksi dan konsumsi ini dikembangkan dengan berbagai bantuan program aplikasi lainnya seperti *Google Form*, *Google Drive*, *Google Docs* dan aplikasi *YouTube*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google site* yang berorientasi pada *project based learning* pada materi produksi dan konsumsi dalam mata pelajaran ekonomi bertujuan dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang nantinya dapat diharapkan meningkatkan hasil belajar peserta didik, pemilihan *google site* dikarenakan *google site* dapat di akses dengan mudah dimana saja serta *google site* merupakan aplikasi bawaan dari sebuah perangkat lunak yaitu *google* dimana aplikasi *google* itu sendiri merupakan perangkat lunak bawaan dari perangkat keras (*handphone*) selain itu, penggunaan *google site* juga terbilang relatif mudah. Pada *google site* juga dapat menampilkan teks penjelasan audio visual, gambar, video tutorial hingga melakukan evaluasi pembelajaran sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *google site* membuat penyampaian materi oleh pendidik menjadi lebih efisien dan menarik. Visualisasi pembelajaran pada materi produksi dan konsumsi dalam bentuk interaktif dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, *google site* dapat menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran konvensional, sehingga pembelajaran

menjadi lebih relevan, fleksibel, dan efektif dalam mendukung pencapaian kompetensi peserta didik.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang digunakan dalam pengembang media pembelajaran interaktif berbasis *google site* pada mata pelajaran ekonomi materi produksi dan konsumsi sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif berbasis *google site* yang berorientasi pada *project based learning* pada mata pelajaran Ekonomi materi produksi dan konsumsi, dengan materi yang disusun sesuai salah satu topik dalam mata pelajaran tersebut, yaitu produksi dan konsumsi.
2. Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *google site* pada mata pelajaran Ekonomi materi produksi dan konsumsi, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan.
3. Kehadiran media pembelajaran interaktif berbasis *google site* ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi produksi dan konsumsi.

Selain asumsi, adanya keterbatasan pengembangan untuk membatasi penelitian pengembangan yang dilaksanakan. Berikut batasan pengembangan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google*

site pada mata pelajaran Ekonomi materi produksi dan konsumsi disesuaikan dengan situasi dan kondisi pembelajaran yang ada, sehingga produk ini dikembangkan secara khusus untuk siswa kelas XC3 SMAN 1 Mengwi.

2. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google site* ini dikembangkan dengan model pengembangan *Analysis–Design–Development– Implementation–Evaluasi* (ADDIE).
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google site* ini hanya menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital yang memuat berbagai komponen seperti teks, gambar, materi produksi dan konsumsi, video animasi, serta evaluasi pada materi pembelajaran Ekonomi.
4. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *google site* berisiko menghadapi kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat yang dimiliki peserta didik serta akses internet yang tidak stabil, sehingga dapat menghambat pemanfaatan fitur interaktif dan mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman yang terjadi, terdapat istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan (R&D) merupakan suatu proses

untuk menciptakan atau menyempurnakan produk melalui tahapan pengembangan dan validasi, dengan tujuan menghasilkan inovasi yang lebih efektif dan efisien.

2. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk mendukung interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, di mana media tersebut membantu pendidik dalam menyampaikan isi materi pembelajaran.
3. *Google Sites* adalah aplikasi berbasis wiki terstruktur yang digunakan untuk membuat situs web, baik secara pribadi maupun kelompok, untuk keperluan personal maupun organisasi atau korporat.
4. *Project based learning* bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. *Project based learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.
5. Produksi adalah kegiatan ekonomi yang bertujuan untuk menciptakan, menambah, atau meningkatkan nilai guna (utility) suatu barang atau jasa, sehingga barang atau jasa tersebut dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan manusia.
6. Konsumsi adalah kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam menggunakan atau menghabiskan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan

hidup sehari-hari.

7. Peserta didik dalam pengertian istilah adalah siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas. Peserta didik merupakan komponen masukan dalam sistem pendidikan yang kemudian diproses melalui kegiatan pendidikan.
8. Model ADDIE merupakan model sistematis yang digunakan dalam penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk inovatif. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

