

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dunia saat ini pada fase revolusi industri 4.0 (*industrial revolution/IR.4.0*) yang telah merubah aktivitas keseharian manusia menjadi lebih mudah. Sebanyak 75% dari semua aktivitas manusia sekarang ini telah menggunakan internet, sains, matematika dan teknologi (Sadikin & Hakim, 2019). Teknologi IR 4.0 saat ini telah berkembang sangat cepat dan menyeluruh di semua kalangan bidang, salah satunya adalah pendidikan. Perubahan yang terjadi pada bidang pendidikan ditandai dengan proses pembelajaran secara konvensional beralih menggunakan inovasi pendidikan digital (Suryatmojo, 2018).

Pendidikan merupakan media yang memiliki peran utama dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan penting dalam menciptakan kemajuan bangsa dan negara. Perkembangan dan kemajuan suatu negara dapat dilihat dari bagaimana pendidikan mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bab II pasal 3 sebagai berikut :

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan mutu dan kualitas belajar mengajar. Pendidik sebagai fasilitator dituntut untuk mampu menguasai dan menerapkan media berbasis teknologi. Karena penggunaan media pembelajaran dapat memberikan *stimulus* kepada

peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan dan dapat mencapai hasil belajar yang baik. Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik dikelas maupun diluar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan (Arifin, 2009: 10). Kegiatan pembelajaran memiliki komponen yang saling berhubungan yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi. Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

Teknologi yang berkembang memudahkan siapapun untuk mengakses informasi dari berbagai lini. Dari perkembangan teknologi pun memunculkan berbagai macam media pembelajaran yang variatif, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) yaitu Lumio by SMART, merupakan nama baru untuk SMART Learning Suite Online yang dikeluarkan oleh SMART Technologies asal Canada berupa website pembelajaran yang dapat digunakan dilayar gawai/PC guru, siswa, maupun orang tua. Website ini dapat digunakan secara gratis untuk para siswa jika sudah memiliki kode bergabung kelas. Namun untuk guru, website ini dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Tentunya dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Lumio by SMART hadir untuk memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk mengakses pembelajaran dalam jarak jauh maupun jarak dekat. Berbagai fitur yang terdapat dalam website ini dapat membuat pembelajaran menjadi variatif serta 4 interaktif. Para siswa dapat belajar bersama-sama maupun individu. Lumio by SMART merupakan website yang mudah untuk digunakan. Media Lumio by SMART ini dipilih karena memanfaatkan teknologi yang berkembang di era saat ini serta melihat para siswa yang sudah banyak dibekali gawai oleh orang tuanya. Menurut data yang disampaikan Anugrahana pada jurnal Yayang dan Rivo bahwa Indonesia memiliki populasi terbesar keempat di

dunia dan merupakan salah satu negara yang paling banyak menggunakan gawai pada tahun 2019. 63,53% penduduk Indonesia menggunakan gawai. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, penggunaan gawai pun akan terus meningkat. Diperkirakan penggunaan gawai akan mencapai 89,2% penduduk Indonesia pada tahun 2025. 2 Situasi ini semakin diperburuk dengan munculnya COVID-19 yang berdampak pada banyak pihak. Situasi ini juga berdampak pada sektor pendidikan, di mana seluruh institusi pendidikan, mulai dari pemerintah pusat hingga daerah, telah menetapkan pedoman untuk melakukan aktivitas berbasis rumah secara online.

Bedasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti akan mengangkat judul skripsi “Pengembangan Media pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Lumio by SMART* Pada Mata Pelajaran Korespondensi di Kelas X SMK Putra Bangsa Depok”.

B. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan Penelitian didasarkan oleh latar belakang diatas sehingga Penulis menarik kesimpulan untuk dijadikan sebagai pokok permasalahan adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Lumio by SMART* pada mata pelajaran Korespondensi di kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Putra Bangsa Depok. Dari pokok masalah tersebut Penulis menguraikan kedalam pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana tahapan/proses dalam mengembangkan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Lumio by SMART* pada mata pelajaran Korespondensi di kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Putra Bangsa Depok?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran *E-learning* berbasis *Lumio by SMART* pada mata pelajaran Korespondensi di kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Putra Bangsa Depok?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *E-learning* berbasis *Lumio by SMART* pada mata pelajaran Korespondensi di kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Putra Bangsa Depok.
2. Untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran *E-learning* berbasis *Lumio by SMART* pada mata pelajaran Korespondensi Perkantoran di kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Putra Bangsa Depok.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian dan pengembangan ini digunakan dalam mengetahui bagaimana manfaat dari media pembelajaran *E-learning* berbasis *Lumio by SMART*.
 - b. Penelitian ini menjadi rujukan serta sumber perolehan informasi dan data sekunder bagi penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah sehingga dapat mengembangkan sarana dan prasarana bagi kegiatan belajar berbasis *Lumio by SMART* serta mampu mengembangkannya untuk berbagai mata pelajaran.

- b. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan media pembelajaran berbasis *Lumio by SMART* sebagai sumber alternatif dalam menjelaskan materi. Dengan adanya variasi tersebut diharapkan peserta didik dapat tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memiliki sumber belajar baru yang mudah untuk dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat dalam belajar.

