

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi telah mengalami perkembangan yang luar biasa sejak abad ke-20 hingga saat ini. Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di dalamnya bidang pendidikan. Fenomena ini tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang semakin meluas di berbagai ranah pendidikan.

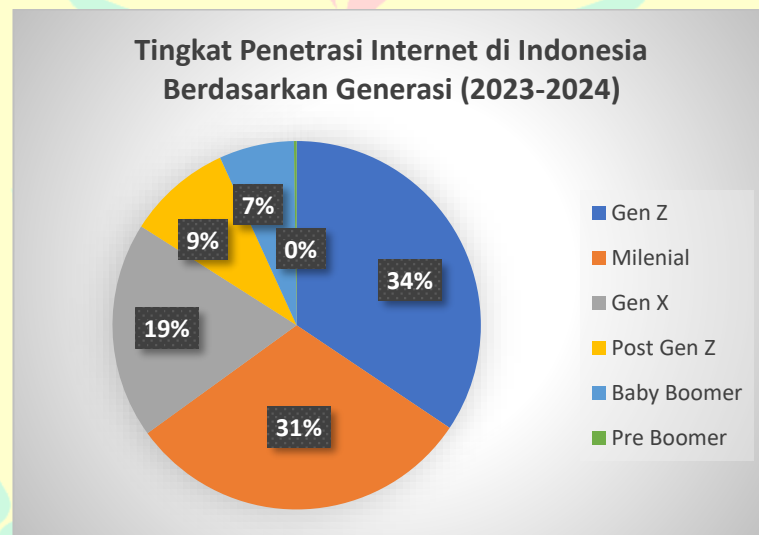
Berdasarkan lini masa, kemajuan dalam ranah kehidupan ke arah serba digital yang ditandai dengan perubahan teknologi analog ke teknologi digital atau yang disebut dengan revolusi digital telah terjadi sejak tahun 1980 dan terus berlanjut hingga saat ini.

Berdasarkan laporan yang didapat dari *we are social*, lebih dari 66 persen penduduk bumi kini menggunakan internet, dengan data terbaru menunjukkan bahwa total pengguna internet global pada awal tahun 2024 mencapai 5,35 miliar. Pengguna internet telah tumbuh sebesar 1,8 persen selama 12 bulan terakhir, dengan 97 juta pengguna baru sejak awal tahun 2023.

Di Indonesia sendiri, jumlah pengguna internet pada tahun 2024 telah mencapai 221 juta jiwa dari total populasi penduduk sebanyak 278 juta jiwa. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil survei tingkat penetrasi internet di

Indonesia yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Dari hasil survei tersebut dapat diketahui bahwa tingkat penetrasi internet Indonesia telah mencapai angka 79,5%. Jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya, maka akan terlihat adanya peningkatan sebesar 1,4%.

Tingginya tingkat penggunaan internet ini mencerminkan iklim yang positif terhadap keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat terhadap perkembangan dan perubahan teknologi.



**Gambar 1.1 Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia Berdasarkan Generasi**

APJII melakukan wawancara dengan melibatkan 8.720 responden untuk mendapatkan hasil dari survei tingkat penetrasi internet di Indonesia tersebut. Hasilnya ditunjukkan pada Gambar 1.1. Terlihat bahwa generasi yang paling banyak berselancar di dunia maya adalah Gen Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%. Diikuti dengan generasi milenial (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62%. Kemudian berikutnya, Gen X (kelahiran 1965-1980)

sebanyak 18,98%, Post Gen Z (kelahiran kurang dari 2023) sebanyak 9,17%, *baby boomers* (kelahiran 1946-1964) sebanyak 6,58% dan *pre boomer* (kelahiran 1945 sebanyak 0,24%). Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia saat ini berusia 12-27 tahun.

Pada rentang usia 12-27 tahun, manusia sedang berada dalam masa produktifnya, yang mana biasanya pada usia tersebut, mereka sedang berada di bangku sekolah tingkat SMP/ sederajat sampai dengan bekerja. Salah satu fase penting sebelum memasuki dunia kerja adalah masa-masa di bangku sekolah menengah atas/kejuruan. Pelajar yang memilih untuk menempuh pendidikan di SMA akan lebih banyak belajar mengenai teori, sedangkan pelajar yang memilih untuk menempuh pendidikan di SMK akan lebih banyak praktik. Mereka akan diajarkan dan dilatih untuk langsung siap bekerja setelah lulus sekolah.

Hal ini mendasari penulis untuk memilih peserta didik, khususnya dalam lingkup SMK untuk dijadikan objek penelitian. Salah satu alasannya adalah seperti yang telah dijabarkan di atas, yaitu mereka akan belajar praktik sebagaimana mereka nantinya praktik di dunia kerja. Selain itu, mereka juga memiliki akses internet yang tinggi sehingga sangat memungkinkan untuk dilakukan pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Sayangnya, pemanfaatan pembelajaran elektronik (*e-learning*) masih sangat minim. Seperti yang dinyatakan pada hasil penelitian oleh Surahman, Santaria, dan Setiawan (2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran

daring di Indonesia memiliki dua tantangan utama, yaitu kurangnya sarana prasarana dan kualitas guru.

Diperkuat oleh penelitian Sati, dkk. (2022), yang mengidentifikasi beberapa kendala berkaitan dengan penerapan pembelajaran *e-learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sarana prasarana yang kurang memadai, khususnya fasilitas internet berdampak pada kurangnya ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pendidikan, sarana dan prasarana sangat penting untuk diperhatikan guna keberhasilan dan kelancaran dalam penyelenggaraan pendidikan, terutama penting untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan kelengkapan sarana dan prasarana maka peserta didik dapat merasa termotivasi dalam belajar.

Faktor lain yang menjadi kendala dalam pemanfaatan pembelajaran elektronik (*e-learning*) adalah sumber daya manusia (SDM). Guru sebagai SDM utama dalam kegiatan pembelajaran masih kurang memahami terkait penggunaan teknologi, khususnya pemanfaatan internet dalam bidang pendidikan. Sebagian guru mungkin sudah paham akan kemajuan internet dan bahkan sudah menggunakannya pada aktivitas sehari-hari, namun di bidang pendidikan guru belum memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Anita (2022), pada penelitian ini diketahui bahwa guru belum menunjukkan kesiapan digital yang memadai serta kurangnya inovasi dan kemampuan teknis guru dalam memanfaatkan perangkat lunak maupun situs *e-learning* untuk memaksimalkan pembelajaran.

Inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah membuat aplikasi *e-learning*. Menurut Rusman yang dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh Sajiatojo (2021), *e-learning* adalah istilah umum yang digunakan untuk pembelajaran berbasis komputer yang dapat memfasilitasi siapa saja, dimanapun tempatnya, dan kapanpun waktunya sehingga proses belajar lebih menyenangkan, mudah dan murah dengan menggunakan internet. Lebih lanjut lagi, Sukanto (2020) menyatakan bahwa *e-learning* sebagai sebuah media dalam mewujudkan proses pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbasis *website*.

SMK Karya Teladan merupakan sebuah sekolah swasta yang berlokasi di wilayah Jakarta Selatan, di bawah naungan Yayasan Unwanul Huda. Dalam hal pembelajaran, khususnya untuk peserta didik tahun ajaran 2023/2024 telah menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka mengacu pada pendekatan dengan berdasarkan minat dan bakat dari peserta didik. Selain itu, kurikulum merdeka ini berfokus pada materi esensial dengan pembelajaran intrakurikuler sehingga peserta didik akan mampu untuk mendalami berbagai capaian pembelajaran yang ada pada kurikulum merdeka sesuai dengan fasenya masing-masing. Dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan kurikulum merdeka di SMK Karya Teladan khususnya kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis belum memaksimalkan penggunaan *e-learning*.

Penulis melakukan studi pendahuluan yaitu melakukan observasi saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas XI Manajemen Perkantoran

dan Layanan Bisnis di SMK Karya Teladan pada mata pelajaran kearsipan. Dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa permasalahan yang dirasakan, baik dari pihak pendidik maupun peserta didik. Beberapa permasalahan tersebut antara lain: (1) mata pelajaran kearsipan merupakan mata pelajaran produktif bidang studi Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis untuk peserta didik kelas XI, namun saat kelas X mereka belum mendapatkan pelajaran tersebut, sehingga mereka belum memiliki kemampuan untuk memahami materi surat-menyurat pada mata pelajaran kearsipan, (2) dalam kegiatan pembelajaran, media yang digunakan oleh guru masih berupa power point sehingga kurang bervariasi dan guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam penyampaian materi pembelajaran, (3) penggunaan media belajar masih kurang fleksibel karena masih praktik secara manual dengan menggunakan kertas sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam belajar, (4) tidak adanya buku fisik bagi peserta didik, (5) tidak tersedianya wifi di sekolah, (6) dan sekolah belum mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis teknologi internet.

Untuk menjawab tantangan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis web menggunakan appsheet, sebuah *platform* pengembangan aplikasi tanpa kode dan tidak memerlukan pengetahuan pemrograman yang luas. Penulis berupaya merancang *platform* pembelajaran yang menarik dan ramah pengguna yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran mata pelajaran kearsipan.



Penulis memilih appsheet sebagai media pembelajaran dengan alasan keserbagunaan dan aksesibilitasnya yang memungkinkan siswa untuk terlibat dengan materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Penelitian ini berupaya untuk mengatasi keterbatasan metode pengajaran tradisional dalam mata pelajaran pengelolaan arsip sekaligus mengedepankan pembelajaran aktif dengan melibatkan partisipasi siswa. Selain itu, penerapan pendekatan berbasis teknologi dalam pendidikan memungkinkan pendidik dapat beradaptasi dengan kebutuhan peserta didik yang terus berkembang di era digital.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMK Karya Teladan serta didukung dengan data, maka media pembelajaran berbasis web dapat berfungsi untuk mengatasi sebagian besar permasalahan dari kegiatan pembelajaran yang ada. Keberadaan media pembelajaran berbasis web dapat membantu memecahkan permasalahan yang dihadapi di sekolah. *Website* akan berfungsi sebagai media pembelajaran tambahan untuk melengkapi pembelajaran konvensional, selain itu tujuan pengguna media pembelajaran berbasis web adalah memudahkan peserta didik memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka penulis memutuskan untuk menulis skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Surat Menyurat Berbasis Web Pada Kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Karya Teladan”.

## 1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, pokok permasalahan yang diambil adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran surat-menyurat berbasis web untuk Kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Karya Teladan. Dari pokok masalah tersebut, pertanyaan penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan atau proses dalam mengembangkan media pembelajaran surat-menyurat berbasis web untuk Kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Karya Teladan?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran surat-menyurat berbasis web untuk Kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Karya Teladan?
3. Apa saja kegunaan Arsip Teladan sebagai media pembelajaran surat menyurat?
4. Bagaimana langkah-langkah penggunaan Arsip Teladan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui tahapan/proses pengembangan media pembelajaran surat-menyurat berbasis web untuk Kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Karya Teladan.
2. Memperoleh informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran surat-menyurat berbasis web untuk Kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Karya Teladan.



3. Menggambarkan dan menjelaskan kegunaan Arsip Teladan untuk pengguna.
4. Sebagai panduan penggunaan Arsip Teladan.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **A. Manfaat Teoritis**

1. Penelitian dan pengembangan ini digunakan dalam mengetahui bagaimana manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis web.
2. Penelitian ini menjadi rujukan serta sumber perolehan informasi bagi penelitian selanjutnya.

##### **B. Manfaat Praktis**

###### **1. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran lain.

###### **2. Bagi Guru**

Guru dapat menjadikan media pembelajaran berbasis web sebagai salah satu cara dalam menjelaskan materi. Dengan adanya variasi tersebut, diharapkan peserta didik dapat lebih mengerti dan tidak cepat merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

###### **3. Bagi Peserta Didik**

Dengan adanya media pembelajaran berbasis web, peserta didik dapat melakukan cara baru dalam proses pembelajaran yang lebih mudah dipahami dan lebih mudah diakses kapan saja dan dimana saja.