

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan kemajuan digitalisasi informasi saat ini, dunia telah terhubung secara global. Revolusi industri keempat telah menempatkan teknologi digital sebagai pusat dari sistem informasi modern. Hal ini ditandai dengan globalisasi pendidikan yang mengharuskan penerapan teknologi digital. Teknologi digital merupakan instrumen ampuh untuk meningkatkan pendidikan dengan mempermudah instruktur dalam pembuatan materi pembelajaran dan menyediakan metode baru untuk belajar dan berkolaborasi (Haleem et al., 2022). Dengan pertumbuhan teknologi saat ini jangkauan internet sudah hampir menyebar ke seluruh dunia dan banyak perangkat pintar yang terhubung. Hal tersebut tentu membuat guru sebagai pengajar sebisa mungkin harus melihat dan memanfaatkan potensi teknologi digital untuk merevolusi pengajaran melalui penciptaan inovasi pada perangkat pembelajaran.

Dalam memastikan bahwa pendidikan di Indonesia berkualitas dan sesuai dengan tantangan digitalisasi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mendesain Kurikulum Merdeka pada tahun 2020. Tujuannya adalah mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi era digital dan globalisasi, seperti kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Kurikulum Merdeka adalah model kurikulum yang menerapkan pendekatan *intrakurikuler* yang bervariasi dengan konten yang

optimal untuk mendukung peserta didik mempunyai banyak waktu dalam memahami materi yang lebih mendalam (Kemendikbudristek, 2022). Melalui pendekatan ini, siswa ditempatkan sebagai subjek utama dalam pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Peran guru bukan hanya menjadi penyampai informasi saja, melainkan juga sebagai *fasilitator* yang mendampingi siswa dalam memahami pengetahuan, keterampilan bernalar kritis dan *problem solving*, serta membentuk sikap positif. Dengan hal tersebut, sejalan dengan misi program kurikulum merdeka, yaitu Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi. Program tersebut memberikan kebebasan kepada guru untuk mengadaptasi metode dan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, serta memilih perangkat pembelajaran, termasuk dengan mengintegrasikan teknologi digital yang sesuai (Sopianti, 2023). Tujuan utama program ini adalah memastikan efektivitas pembelajaran dan memfasilitasi penggunaan teknologi yang mendukung interaktivitas dan keterlibatan siswa, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang aktif dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar.

Dalam perkembangan transformasi digital pendidikan dan mendukung program Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi, guru perlu melakukan *modernisasi* teknik belajar dengan penerapan teknologi digital. Hal ini dapat dicapai melalui *evolusi e-learning* atau aplikasi pembelajaran berbasis digital. *E-learning* (pembelajaran elektronik) menjadi bagian dari transformasi pendidikan digital yang memanfaatkan perangkat elektronik dan internet untuk mengakses pembelajaran. Menurut Niaz et al. (2021), *e-learning* merupakan

salah satu terobosan dalam pendidikan yang timbul dari kemajuan ICT (*Information and Communication Technologies*) dengan dukungan perangkat elektronik. *E-learning* memberikan kemudahan dalam mengakses pembelajaran secara fleksibel, interaktif, dan kemudahan *aksesibilitas*. Dengan *e-learning* memungkinkan penyampaian materi pembelajaran melalui platform online, video, audio, dan media interaktif lainnya, serta mendukung kolaborasi dan hubungan komunikasi antara guru dan siswa dengan melalui forum diskusi dan *chat*. Selain itu, *e-learning* membantu mengatasi masalah terkait batasan geografis dengan memperluas jangkauan dan menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan individu. Dengan pertimbangan ini, peneliti memilih untuk mengeksplorasi *e-learning* berbasis website dengan mengintegrasikan platform *Google Sites* dan *Wordwall*.

Selanjutnya, platform media pembelajaran yang semakin berkembang saat ini adalah *Google Sites*, sebuah produk dari *Google* yang menjadi populer sebagai platform website. Menurut Panah et al. (2022), *Google Sites* merupakan platform yang menyediakan sistem pembuatan situs yang sederhana dan dapat digunakan oleh guru dalam merancang, menerapkan, dan mengelola situs web untuk pembelajaran. Platform ini dapat dengan mudah dalam menggabungkan fitur *Google* lainnya untuk menggabungkan dokumen, spreadsheet, kalender, formulir, peta, video, dan berbagai fitur lainnya ke dalam halaman website. Sistem pengelolaan dan pembuatan *Google Sites* memungkinkan pembuatan berbagai jenis halaman web berdasarkan template yang ditentukan sebelumnya, hal ini juga mempercepat proses pembuatan situs website sebagai media

pembelajaran. Dengan memanfaatkan platform *Google Sites* dapat menanggapi gaya pengajaran secara daring yang memudahkan siswa dalam mengakses pembelajaran sendiri dan memahami materi pelajaran. Pemanfaatan platform *Google Sites* merupakan metode yang efektif dalam mengaplikasikan teknologi digital secara kreatif dalam menciptakan pembelajaran secara menarik.

Dalam pengimplementasian Kurikulum Merdeka Belajar, teknologi informasi memainkan peran penting dalam menciptakan sumber belajar yang *engaging* dan interaktif. Hal ini selaras dengan program Merdeka Belajar Episode 1 hingga 22, yang mencakup pengembangan portal pendidikan dan kebijakan yang mendukung inovatif pembelajaran (Irmawati et al., 2022). Dengan program tersebut mendorong pendidik untuk menciptakan platform ajar yang interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung metode pembelajaran yang beragam. Ong & Quek (2023), mendefinisikan media pembelajaran interaktif sebagai sarana pembelajaran yang dapat menstimulasi keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar mereka. Melalui interaksi ini, pengajar dapat menerima *feedback* dari peserta didik berupa respon maupun tanggapan mengenai materi ajar yang sedang dipaparkan. Maka, penting untuk memilih media ajar yang melibatkan interaksi antara pengajar dan siswa. Salah satu solusinya adalah menyematkan platform permainan edukasi, yakni platform *Wordwall*, dalam proses pembelajaran.

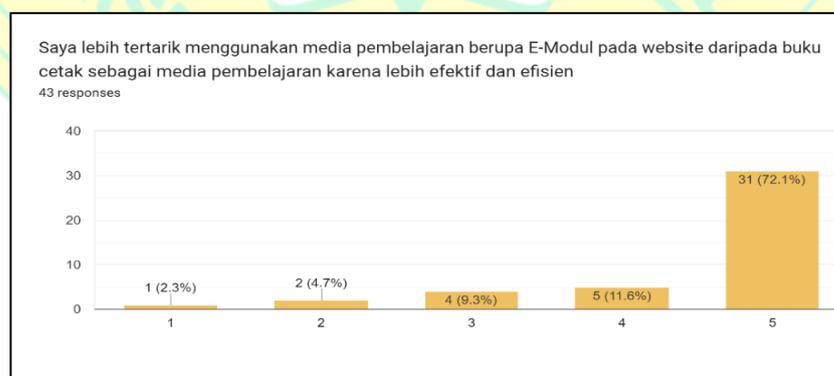
Menurut Bilova (2023), *Wordwall* adalah platform multifungsi berbasis permainan kata yang digunakan untuk membuat materi interaktif atau tugas berupa kuis. *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan, diantaranya

kuis pilihan ganda, mencocokkan, pencarian kata, kartu acak, *anagram*, *hagman*, dan sebagainya. Dengan berbagai jenis permainan yang disediakan oleh *Wordwall* tentu sangat membantu guru dalam merancang materi atau tugas interaktif. Hal tersebut dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan memudahkan bagi pengajar dalam memantau kinerja siswa. Selain itu, *Wordwall* dapat diakses di perangkat gawai apapun melalui jaringan internet, sehingga memudahkan siswa dan guru dalam mengaksesnya.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 25 Jakarta pada elemen Pengelolaan Kearsipan Fase F (Kelas XI) Manajemen Perkantoran, ditemukan beberapa masalah. Pertama, buku cetak yang belum relevan dengan kurikulum Merdeka dan jumlahnya yang masih terbatas. Hal ini mengakibatkan siswa harus meminjam buku dari perpustakaan dan berbagi dengan teman, yang dapat menghambat fokus belajar mereka. Dalam mengatasi hal ini, peneliti mengembangkan *e-modul* materi yang relevan dengan kurikulum Merdeka Belajar sebagai referensi utama, karena mengingat adanya pembaharuan materi pada elemen kearsipan yang penting untuk dipelajari. *E-modul* ini dapat diakses melalui *Google Sites*. Kedua, keterbatasan ruang kelas mengharuskan siswa untuk *moving* kelas secara teratur, menyebabkan kelelahan dan menurunkan produktivitas belajar. Ketiga, metode pembelajaran yang dominan menggunakan teknik ceramah dari guru membuat pembelajaran kurang interaktif dan tidak sesuai dengan pendekatan Kurikulum Merdeka Belajar yang mengesankan bahwa siswa sebagai pusat pembelajaran. Selain itu, penggunaan

media konvensional seperti buku cetak dan papan tulis tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar siswa, terutama bagi yang mengalami kesulitan atau tidak dapat mengikuti pelajaran di kelas. Dengan dasar tersebut, maka sangat signifikan untuk memanfaatkan teknologi digital guna menyediakan akses pembelajaran yang fleksibel dan mendukung interaksi yang lebih baik.

Selain menemukan beberapa masalah yang ada, peneliti juga mengidentifikasi peluang untuk mengintegrasikan perangkat pembelajaran digital dengan memanfaatkan ketersediaan fasilitas akses internet yang memadai di sekolah. Fasilitas internet ini dikhususkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara efektif, termasuk dalam mencari informasi dan pembelajaran secara *online*. Dengan demikian, peneliti merancang media pembelajaran berbasis website yang dilengkapi dengan unsur permainan secara daring. Tujuannya adalah memungkinkan bagi pengajar maupun peserta didik mengakses materi pembelajaran secara daring dan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

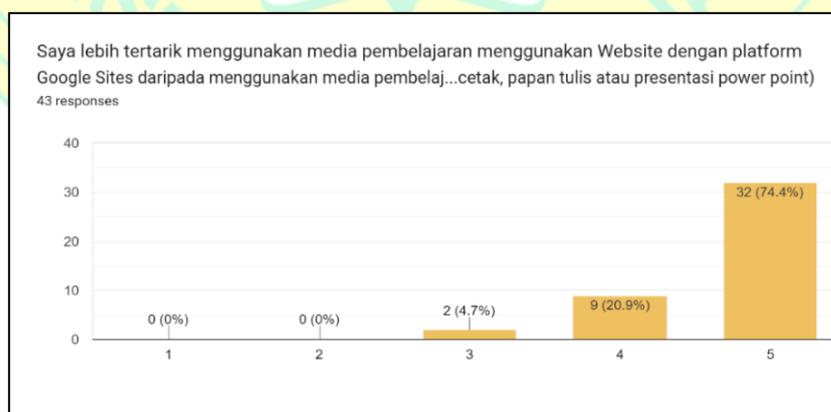


**Gambar 1.1** Tingkat Ketertarikan Siswa Memilih *E-Modul*

Sumber : Diolah oleh Penulis (2024)

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dan peluang yang mendukung, inovasi pada media pembelajaran menjadi sangat penting. Untuk

itu, peneliti melakukan pengembangan platform pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan menyajikan *e-modul* yang sistematis dan lengkap dengan kemudahakan *aksesibilitas*, *fleksibilitas*, dan *kompatibilitas* yang tinggi. *E-modul* ini memudahkan akses materi dan memungkinkan pembaruan cepat, sehingga siswa tidak lagi bergantung pada buku cetak di perpustakaan. Berdasarkan hasil pra-riset kuesioner yang dibagikan kepada 43 siswa kelas XI MP SMKN 25 Jakarta, ditemukan bahwa mayoritas peserta didik lebih memilih *e-modul* dibandingkan buku cetak, dengan 72,1% siswa sangat setuju, 11,6% setuju, 9,3% netral, 4,7% kurang setuju, dan 2,3% tidak setuju. Sebagai respons terhadap preferensi ini, peneliti akan menyediakan *e-modul* yang dapat diakses melalui *Google Sites*. Pilihan ini didasarkan pada keunggulan *Google Sites*, yaitu kemudahan penggunaan *Google Sites*, integrasinya dengan fitur *Google* lainnya, serta aksesibilitasnya tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan, sehingga memudahkan siswa dalam mengakses pembelajaran secara efisien, menarik, dan efektif.



**Gambar 1.2 Minat Memilih Media Pembelajaran *Google Sites***

Sumber : Diolah oleh Penulis (2024)

Kemudian yang menjadi alasan peneliti media pembelajaran berbasis website didasarkan pada respons positif siswa terhadap *Google Sites*, mengacu

pada Gambar 1.2 mengenai minat memilih media pembelajaran *Google Sites*. Grafik yang ada pada Gambar 1.2 menggambarkan bahwa 74,4% siswa sangat setuju, 20,9% setuju, dan 4,7% netral terhadap penggunaan media pembelajaran ini, mencerminkan kesiapan mereka dalam memanfaatkan teknologi modern. Pengembangan platform *Google Sites* yang menyediakan berbagai fitur seperti bahan ajar, kuis, dan forum diskusi, dapat menciptakan pembelajaran interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa. Hal ini relevan dengan temuan Sari (2022), bahwa pemakaian *Google Sites* sebagai fasilitas pembelajaran, mampu menciptakan *antusiasme* dan interaksi siswa, serta mempengaruhi minat belajar mereka. Oleh karena itu, *Google Sites* berfungsi sebagai alat ajar yang dapat mengoptimalkan efisiensi pembelajaran dan menciptakan suasana pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik.

Selain mengintegrasikan *Google Sites* sebagai media pembelajaran, peneliti juga memanfaatkan platform *Wordwall* untuk penugasan individu. *Wordwall* memungkinkan guru menyalurkan kreativitas dalam membuat kuis dengan berbagai elemen permainan yang interaktif, seperti kuis kata, teka-teki silang, mencocokkan, pilihan ganda, dan sebagainya. Penggunaan *Wordwall* yang mudah dan interaktivitas dapat menghadirkan suasana kelas yang stimulatif dan membantu mengevaluasi pemahaman materi siswa. Hal ini mencerminkan dengan pernyataan Sentani et al., (2022), yang menegaskan bahwa pemanfaatan *Wordwall* dapat memperlancar proses pembelajaran dan mempengaruhi hasil belajar siswa secara positif. Karena itu, *Wordwall* mampu

memaksimalkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam penugasan berbentuk kuis.



**Gambar 1.3 Tingkat Ketertarikan Siswa Mengerjakan Tugas dengan *Wordwall***

Sumber : Diolah oleh Penulis (2024)

Selanjutnya, hasil pra riset yang ditampilkan pada Gambar 1.3 menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai mengerjakan tugas dengan platform *Wordwall* dibandingkan buku tulis, dengan 48,8% sangat setuju, 41,5% setuju, dan 9,3% netral. Hal ini disebabkan penggunaan buku tulis yang membuat pembelajaran terasa monoton, sehingga menurunkan semangat belajar. Sebaliknya, *Wordwall* yang sederhana dan interaktif membuat siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka. Utami et al., (2023), sependapat dengan hal tersebut, mengenai *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran fisika, terlihat dari sikap antusias dan ketekunan peserta didik selama mengerjakan kuis. Dengan demikian, *Wordwall* dapat menjadi solusi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berdampak positif pada hasil pencapaian belajar siswa.

Pengembangan inovasi media pembelajaran dengan *Google Sites* dan *Wordwall* telah diteliti oleh Amaro, Bueno, dan Querol-Areola (2024). Dalam

penelitian ini menghasilkan alat pembelajaran *Google Sites* berbantuan *ordwall*. Hasil pengujian pada media tersebut mendapatkan hasil *mean* sebesar 3,77 (keefektifan), 3,70 (efisiensi) dan hasil *mean* sebesar 3,67 (kepuasan). Hasil perolehan tersebut menyatakan bahwa media yang dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan dan kepuasan pengguna. Adapun persamaan antara penelitian ini dengan yang ingin dikembangkan adalah penggunaan *Google Sites* sebagai platform tampilan utama situs pembelajaran dan *Wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran siswa. Namun, yang membedakan adalah metodologi yang diterapkan dan subjek pelajaran yang difokuskan. Penelitian ini menggunakan metodologi pendekatan kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian *R&D*. Selanjutnya, fokus penelitian ini adalah pada pelajaran integrasi dasar, sedangkan peneliti terbaru berfokus pada mata pelajaran kearsipan.

Berdasarkan latar belakang, hasil pra riset, dan penelitian pengembangan sebelumnya, peneliti memutuskan untuk mengimplementasikan platform pembelajaran berbasis web melalui *Google Sites* dan *Wordwall* sebagai solusi atas beberapa masalah yang ditemukan di SMK Negeri 25 Jakarta. Observasi mengungkapkan keterbatasan buku cetak yang tidak sesuai dengan kurikulum Merdeka Belajar, keterbatasan ruang kelas, dan metode pembelajaran yang kurang interaktif. Hasil pra-riset menunjukkan preferensi siswa terhadap e-modul dan *Google Sites* dibandingkan buku cetak, serta minat yang lebih tinggi terhadap *Wordwall* untuk tugas dibandingkan buku tulis. *Google Sites* dipilih karena kemudahan akses dan integrasinya dengan fitur

Google lainnya, sementara Wordwall ditambahkan untuk meningkatkan interaktivitas dan kreativitas dalam tugas siswa. Studi penelitian ini berfokus dalam menciptakan media pembelajaran yang dinamis, menarik minat rasa ingin tahu, dan mendukung kurikulum Merdeka Belajar, dengan memanfaatkan fasilitas internet di sekolah. Peneliti menerapkan pendekatan Research and Development yang melibatkan struktur ADDIE untuk mengintegrasikan kedua platform ini, dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan keterampilan teknologi digital siswa, dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran elemen pengelolaan kearsipan di kelas. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti melakukan proyek penelitian pengembangan berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* Berbantuan *Wordwall* pada Elemen Pengelolaan Kearsipan di SMKN 25 Jakarta**".

## 1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan informasi latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan hal-hal berikut yang menjadi dasar identifikasi masalah pada pertanyaan penelitian, antara lain :

1. Bagaimana tahapan atau proses pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan?

3. Bagaimana kepraktisan dari media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, dapat diuraikan tujuan dari pengembangan, sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen Pengelolaan Kearsipan.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### A. Manfaat Teoritis

Dalam pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat memenuhi standar kebutuhan pembelajaran pada elemen pengelolaan kearsipan dengan memanfaatkan teknologi digital. Hal ini dimaksudkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan acuan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Selain itu, pengembangan produk media pembelajaran berbasis berbantuan berbantuan *Wordwall* pada elemen pengelolaan

kearsipan diharapkan dapat merangsang pemikiran siswa dalam memahami materi dan mendorong mereka terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran.

## **B. Manfaat Praktis**

### **1. Bagi Sekolah**

Pengembangan ini dapat dijadikan bahan acuan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital berbasis website sebagai penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* dapat diintegrasikan menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran (elemen) tertentu sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, hal ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran.

### **2. Bagi Guru**

Selain bermanfaat bagi sekolah, pengembangan ini dapat bermanfaat bagi guru dalam memanfaatkan teknologi digital dengan *Google Sites* sebagai platform utama untuk menyajikan materi pelajaran dan alat perantara dalam mengajar materi elemen pengelolaan kearsipan. Kemudian guru dapat memanfaatkan platform *Wordwall* sebagai media untuk memberikan tugas kepada peserta didik dalam bentuk kuis. Dengan adanya variasi platform yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat diharapkan pengajaran yang diberikan oleh guru tidak menjadi membosankan dan dapat diakses dari berbagai tempat dengan waktu kapan saja.

### 3. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall*, diharapkan siswa dapat memperoleh sumber pembelajaran yang praktis, mudah dipahami, dan dapat diakses dengan fleksibel. Hal ini memastikan bahwa peserta didik dapat mencerna isi materi pelajaran dengan mudah tanpa adanya batasan waktu, sehingga mereka tidak akan ketinggalan pelajaran. Selain itu, variasi media pembelajaran *Google Sites* berbantuan platform *Wordwall*, diharapkan dapat mengatasi rasa jenuh peserta didik dalam mengerjakan tugas melalui kuis *Wordwall*.

### 4. Bagi Peneliti

Peneliti dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru mengenai pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbantuan *Wordwall* pada elemen pengelolaan kearsipan. Melalui pengembangan ini, peneliti dapat memahami bagaimana digitalisasi teknologi yang umum digunakan dalam aktivitas sehari-hari dapat diintegrasikan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar.