

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

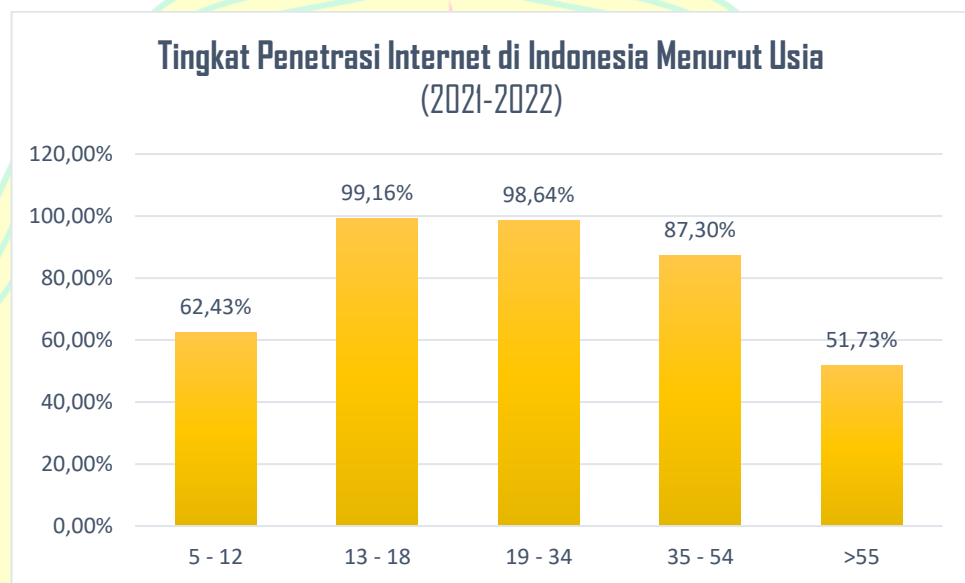
Perkembangan teknologi informasi begitu cepat seiring kemajuan zaman, dengan adanya teknologi memudahkan berbagai pihak untuk menggali data dan informasi menjadi efektif dan efisien. Teknologi informasi yang berkembang telah digunakan di banyak negara, institusi atau organisasi dan tenaga profesional untuk tujuan yang berbeda termasuk pada bidang pendidikan dan pembelajaran. Dalam mengikuti perkembangan teknologi pada bidang pendidikan dapat dilakukan dengan menggunakan bahan ajar dengan berbasis teknologi. Media pembelajaran dapat dikreasikan dengan menambahkan konten interaktif, dengan adanya hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan peserta didik akan memiliki pengalaman belajar dengan lebih baik.

Kemajuan teknologi begitu cepat menuntut guru untuk dapat melihat keadaan sekitar agar dapat mengikuti perkembangan dunia pendidikan selain itu, guru harus mampu dalam memilih metode ataupun media yang akan digunakan. Media pembelajaran ini terdiri dari berbagai komponen seperti orang, bahan, alat, atau peristiwa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran serta mampu membuat peserta didik memiliki intelektual, emosional dan spiritual. Dengan demikian menurut (Anitah, 2010) maka guru, buku ajar, dan lingkungan merupakan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang sering dipakai oleh peserta didik salah satunya adalah komputer dan internet. Teknologi komputer dan internet memiliki berbagai keunggulan bukan hanya pada kecepatan untuk memperoleh informasi yang ingin diketahui akan tetapi menyediakan berbagai fasilitas yang mampu untuk menjadikan kegiatan belajar menarik dan dapat menunjang kegiatan belajar peserta didik hal tersebut terjadi

karena tampilan visual pada komputer dan internet disajikan secara interaktif, maka akan meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar.

Penetrasi penggunaan internet di Indonesia sudah mencapai 77% dari jumlah total penduduk Indonesia. Hal ini didapat berdasarkan dari data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), dari data tersebut dirilis bahwa pada kurun waktu 2021-2022 penduduk yang telah terkoneksi internet sebanyak 210 juta jiwa dari total penduduk 275 juta jiwa.



Gambar I. 1 Tingkat Penetrasi Internet di Indonesia Menurut Usia

Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Pada data diatas yang dirilis APJII menyatakan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia menurut usia seperti yang ditunjukkan pada gambar I.1, terlihat bahwa penggunaan internet paling banyak di Indonesia adalah usia 13-18 tahun yaitu sebanyak 99,16%, menggeser posisi usia 19-34 tahun dengan persentase 98,64%. Diikuti usia 35-54 tahun dengan persentase 87,30%, usia 5-12 tahun dengan persentase 62,43%, dan >55 tahun 51,73%. Pada survei ini APJII melibatkan 7.568 responden yang dipilih berdasarkan *probability sampling* dengan *multistage random*

sampling. Dalam survei ini tingkat margin kesalahan 1,13% dan tingkat kepercayaan 95%.

Berdasarkan data diatas pengguna internet yang menggunakan internet terbanyak adalah usia 13-18 tahun dengan persentase 99,16%. Usia 13-18 tahun merupakan usia produktif yang mana biasanya pada usia 13-18 tahun remaja akan duduk di bangku tingkat SMP sampai dengan SMA/ sederajat. Hal ini mendasari bahwa peserta didik, khususnya dalam penelitian ini adalah tingkat SMK memiliki tingkat akses internet yang tinggi sehingga memungkinkan untuk dilakukan pembelajaran elektronik (*e-learning*). Data lain diperkuat berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) didapati dalam data kepemilikan akses internet di rumah tangga tertinggi pada tahun 2021 adalah DKI Jakarta, dengan angka 95,44%.

Namun disatu sisi pemanfaatan pembelajaran elektronik (*e-learning*) masih sangat minim. Rendahnya pemanfaatan sarana belajar peserta didik yang berbasis internet disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya fasilitas sarana dan prasarana, khususnya pengenalan internet ke sekolah-sekolah. Diperkuat penelitian Eze dkk (2018), pada penelitian ini mengidentifikasi beberapa masalah utama yang berkaitan dengan penerapan fasilitas *e-learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 72% menyatakan sikap pengguna *e-learning* terhadap masalah fasilitas internet yang kurang memadai. Ketersediaan dan kelengkapan fasilitas merupakan salah satu syarat untuk menunjang keberhasilan pembelajaran *e-learning*. 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 lainnya adalah sumber daya manusia, antara lain adalah guru, dan pegawai yang masih kurang paham terkait penggunaan/inovasi

internet dalam pembelajaran. Sebagian guru mungkin sudah mengetahui kemajuan internet dan bahkan sudah menggunakannya pada kegiatan keseharian, namun di bidang pendidikan guru belum memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan penelitian Anita (2022) pada penelitian ini diketahui bahwa pada aspek digitalisasi pembelajaran guru belum memiliki kesiapan digital yang memadai dan belum memanfaatkan *e-learning* serta kurangnya kreativitas dan kemampuan teknis guru untuk dapat memanfaatkan perangkat lunak ataupun situs *e-learning*.

Selain itu juga alasan utama mengapa penggunaan *e-learning* dalam dunia pendidikan masih sangat terbatas adalah karena materi *e-learning* pada pendidikan indonesia masih terbatas. Permasalahan tersebut mungkin disebabkan oleh kurangnya inovasi guru untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *web*. Padahal menurut Suprihatin & Manik (2020) guru hendaknya melakukan inovasi terhadap bahan ajar karena dengan bahan ajar yang inovatif, peserta didik akan merasa bahwa guru juga berusaha membantu peserta didik untuk memahami materi pelajaran sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar, dengan adanya apresiasi dari peserta didik akan membantu para guru untuk lebih kreatif dalam menginovasi sarana pembelajaran.

Adapun inovasi yang dapat dilakukan guru adalah membuat aplikasi *e-learning*. Aplikasi ini memiliki bentuk luas yang didalamnya berisikan informasi mengenai materi pengetahuan sehingga disebut dengan situs *e-learning* Gusti Selfi (2021). Seperti yang dikatakan oleh Sukanto dalam jurnal Sajatmo (2021) *e-learning* sebagai sarana mewujudkan proses pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan berbasis *website* dan proses pembelajaran dapat berlangsung interaktif. Sederhananya menurut Rusman & Riyana (2012) setiap kegiatan belajar yang berlangsung dengan menggunakan teknologi internet dan dalam proses pembelajaran dapat

dijalani oleh orang yang mengikutinya, sehingga dikatakan sebagai kegiatan pembelajaran berbasis *web*.

Penggunaan media belajar berbasis *web* seperti *web google sites* akan membuat peserta didik menjadi paham terkait penjelasan atau materi dari guru, selain itu hasil belajar peserta didik juga dapat mengalami peningkatan. Hal ini diperkuat oleh penelitian C. V. Purba *et al* (2022) terdapat pengaruh positif serta signifikan yaitu sebesar $t_{hitung} 10,426 \geq t_{tabel} 2,032$ sehingga dikatakan bahwa pembelajaran berbasis *web google sites* memiliki pengaruh positif. Penelitian lain Thomas *et al* (2022) didapati hasil penelitian yang berpengaruh positif signifikan dengan pemanfaatan situs *Google Sites* sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 4 Palangka Raya tahun ajaran 2021/20221 dengan nilai signifikansi t_{hitung} sebesar $0,010 < 0,05$.

SMK Negeri 9 Jakarta merupakan sebuah sekolah negeri dibawah naungan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Dalam hal pembelajaran khususnya untuk peserta didik tahun angkatan 2022/2023 telah menggunakan kurikulum merdeka yang mana kurikulum merdeka ini melakukan pendekatan dengan berdasarkan bakat serta minat dari peserta didik. Selain itu kurikulum merdeka ini fokus terhadap materi *esensial* dengan pembelajaran *intrakulikuler* sehingga peserta didik akan mampu untuk mendalami berbagai capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran dengan kurikulum merdeka ini di SMKN 9 khususnya kelas X Manajemen Perkantoran belum menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran.

Peneliti melakukan studi pendahulu yaitu wawancara kepada pengampu mata pelajaran dasar manajemen serta beberapa murid kelas X manajemen perkantoran SMKN 9 Jakarta, dalam kegiatan pembelajaran terdapat beberapa permasalahan yang dirasakan dari pihak guru dan siswa. Beberapa permasalahan tersebut antara lain (1) Mata pelajaran Dasar Manajemen adalah mata pelajaran baru dalam kurikulum merdeka yang

merupakan pelajaran produktif bagi peserta didik kelas X manajemen perkantoran, namun peserta didik kelas X mengalami masa perubahan dari tingkat SMP menjadi tingkat SMK sehingga belum memiliki kemampuan logika untuk memahami materi dasar manajemen, (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 beberapa materi pada bab dasar manajemen membuat peserta didik pasif dalam belajar serta tidak adanya buku fisik bagi peserta didik, dan (4) Tersedianya wifi di sekolah sehingga peserta didik dapat mengakses internet serta kebiasaan peserta didik menggunakan internet dalam mencari sumber belajar baru namun, sekolah belum mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis teknologi internet untuk itu pengembangan media pembelajaran dengan berbasis internet seperti *website* dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar peserta didik.

Bersumber pada hasil observasi dan wawancara peneliti di SMKN 9 Jakarta serta didukung dengan data maka, media pembelajaran berbasis *web* dapat berfungsi untuk mengatasi sebagian besar dari masalah pada studi pendahuluan yang biasanya kegiatan belajar dilakukan secara konvensional serta memiliki berbagai keterbatasan sehingga harus mengalami perubahan. Untuk itu dengan adanya media pembelajaran berbasis *web* dapat membantu dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah, *website* akan menjadi media pembelajaran yang sifatnya komplemen untuk melengkapi pembelajaran konvensional selain itu tujuan pengguna media pembelajaran berbasis *web* adalah memudahkan peserta didik memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti akan mengangkat judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *WEB* Pada Mata Pelajaran Dasar Manajemen Kelas X Manajemen Perkantoran di SMKN 9 Jakarta”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian didasarkan oleh latar belakang diatas sehingga penulis menarik kesimpulan untuk dijadikan sebagai pokok permasalahan adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *WEB* pada mata pelajaran dasar manajemen kelas X manajemen perkantoran di SMKN 9 Jakarta. Dari pokok masalah tersebut penulis menguraikan kedalam pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana tahapan/proses dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *WEB* pada mata pelajaran Dasar Manajemen di Kelas X Manajemen Perkantoran SMKN 9 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran berbasis *WEB* pada mata pelajaran Dasar Manajemen untuk Kelas X Jurusan Manajemen Perkantoran di SMKN 9 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan dari pertanyaan penelitian diatas adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *WEB* pada mata pelajaran Dasar Manajemen di Kelas X Manajemen Perkantoran SMKN 9 Jakarta.
2. Memperoleh informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran berbasis *WEB* pada mata pelajaran Dasar Manajemen di Kelas X Manajemen Perkantoran SMKN 9 Jakarta?

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

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

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

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

2. Bagi Guru

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

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memiliki sumber belajar baru yang mudah untuk dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Dengan adanya *website* mata pelajaran dasar manajemen, akan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun.

