

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Saat ini Indonesia sedang mengalami perkembangan teknologi informasi yang sangat maju dan mulai memasuki era digitalisasi yang cepat. Hal tersebut dibuktikan dengan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai pembangunan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) di Indonesia mengalami perbaikan pada tahun 2020 dan 2021, ditandai dengan peningkatan nilai indeks pembangunan TIK dari 5,59 pada tahun 2020 menjadi 5,76 pada tahun 2021 pada skala 0–10, dengan peningkatan sebesar 3,04% (meningkat 0,17 poin). Hal serupa juga terjadi pada ketiga subindeks penyusun indeks pembangunan TIK, yang semuanya meningkat pada tahun 2021. Di bawah ini merupakan tabel indeks pembangunan TIK di Indonesia pada tahun 2020 – 2021:

Tabel I. 1 Indeks Pembangunan TIK

Subindeks	Indeks Pembangunan TIK		Pertumbuhan%
	2020	2021	
Akses dan infrastruktur TIK	5,67	5,76	1,59
Penggunaan TIK	5,34	5,66	5,99
Keahlian TIK	5,92	5,97	0,84
Indeks Pembangunan TIK	5,59	5,76	3,04

Sumber: (BPS RI, 2022)

Subindeks keahlian TIK mencapai nilai tertinggi pada tahun 2021, dengan nilai 5,97, diikuti oleh subindeks akses dan infrastruktur TIK sebesar 5,76, dan subindeks penggunaan TIK sebesar 5,66.. Dari ketiga subindeks tersebut, pertumbuhan paling pesat selama dua tahun terakhir terjadi pada subindeks penggunaan TIK yaitu tumbuh sebesar 5,99 persen (meningkat 0,32 poin). Adapun subindeks akses dan infrastruktur TIK

tumbuh sebesar 1,59 persen (meningkat 0,09 poin) serta subindeks keahlian TIK tumbuh sebesar 0,84 persen (meningkat 0,05 poin).

Sehingga hampir di semua bidang dalam kehidupan telah dipengaruhi oleh teknologi yang menggunakan komputer dan jaringan internet. Salah satu bidang yang berpengaruh terhadap pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah bidang pendidikan di Indonesia. Dalam bidang pendidikan, pengetahuan dan teknologi dapat menghasilkan perubahan dan daya saing yang lebih besar, yang akan memastikan bahwa orang-orang dapat menunjukkan kebanggaan terhadap negeri tercinta mereka dengan cara yang kompeten. (Mulyani & Haliza, 2021).

Dengan masuknya teknologi informasi dan era digitalisasi khususnya komputer telah banyak merubah tatanan dan peran dalam bidang pendidikan. Sebagai contoh, guru dahulunya merupakan sumber informasi utama bagi siswa. Namun, sekarang dengan komputer dan jaringan internet, guru bukan satu-satunya sumber informasi; siswa sekarang dapat mengakses informasi melalui komputer dan jaringan internet. Proses belajar mengajar yang sebelumnya disampaikan secara konvensional dengan metode ceramah membuat bosan, tapi dengan adanya teknologi komputer menyebabkan pembelajaran dapat dilakukan secara individual dan menyenangkan (Sunardi et al., 2022). Peranan teknologi komputer pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Teknologi komputer merupakan konsep yang sangat luas, kompleks dan komprehensif serta memberikan kekuatan baru dalam meningkatkan kemampuan guru (Bukhori, 2022). Sehingga komputer telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan termasuk dalam bidang pendidikan.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan tersebut menyebabkan peningkatan pada kebutuhan media, sebagai akibat dari aktivitas kegiatan pembelajaran yang semakin tinggi sehingga menuntut ketersediaan dan penyediaan media pembelajaran yang tepat dan akurat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik

Indonesia telah membuktikan bahwa teknologi digital harus diterapkan dalam bidang pendidikan saat ini dengan membangun kurikulum baru dan sistem online serta memajukan pendidikan menuju Indonesia Kreatif 2045 (Hakim, 2022). Untuk mencapai kesesuaian ide dengan kemampuan peserta didik dan keahlian pendidik serta tenaga kependidikan dilakukan penyesuaian. Hal ini dapat dilihat sarana prasarana dan media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik. Kemajuan teknologi *digital* menuntut kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran menjadi suatu prinsip yang sangat penting untuk diterapkan, agar guru bisa menciptakan hal-hal baru dalam proses pembelajaran, sehingga guru memiliki variasi di dalam mengajar yang akan membuat anak didik lebih aktif dan kreatif (Oktavia, 2020).

Media pembelajaran sangat berperan penting bagi kelancaran proses kegiatan pembelajaran (Nurfadillah, 2021). Hal ini dikarenakan, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Selain itu media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan kemauan peserta didik terhadap suatu mata pelajaran. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media dengan hasil belajar yang lebih baik (Yaumi, 2018). Oleh karena itu, media sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap pembelajaran yang dialami peserta didik serta memberi kontribusi terhadap pengoptimalan pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan dalam bidang pendidikan di setiap jenjang pendidikan memiliki tujuannya masing-masing. Pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menyiapkan peserta didiknya dalam proses dan media pembelajaran yang mampu membekali dalam kompetensi keahlian yang dipelajari dan disesuaikan pada masalah dunia kerja. Peserta didik dituntut untuk selalu berpikir kreatif dan inovatif, ini perlu agar mampu bersaing dan menciptakan lapangan kerja (Mursid & Yulia, 2019).

Sehingga seorang guru harus terlebih dahulu kreatif dan inovatif agar dapat memengaruhi kepada peserta didiknya. Proses pembelajaran akan berlangsung secara maksimal apabila dapat ditunjang dengan pengenalan teknologi *modern* yang nantinya akan ditemui di dunia kerja. Menjawab tantangan global dan kemajuan teknologi di atas, maka penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan, khususnya jenjang pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Dalam jenjang pendidikan SMK, terdapat program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis atau disingkat dengan MPLB. Program keahlian ini merupakan program keahlian yang terdapat pada kurikulum merdeka dan salah satunya terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 49 Jakarta. Peserta didik di Program Keahlian MPLB akan memperoleh berbagai pengetahuan dan praktik tentang berbagai aspek pengelolaan bisnis dan administrasi. Program ini akan memberikan penekanan khusus pada keahlian dalam manajemen perkantoran dan manajemen logistik, kewirausahaan, dan kemampuan untuk mengelola administrasi bisnis, baik secara *offline* maupun *online*. Sehingga sejalan dengan itu, peserta didik dituntut untuk menguasai perkembangan teknologi yang mendukung proses pembelajaran dan sebagai bekal ketika memasuki dunia kerja dalam bidang perkantoran. Hal tersebut juga didukung dengan misi SMK Negeri 49 Jakarta yaitu meningkatkan pendidikan dan pelatihan yang bermutu dan berbasis teknologi serta meningkatkan kemampuan peserta didik berkompentensi unggul dan berdaya saing global.

Program keahlian MPLB hanya terdapat di tingkat X pada jenjang SMK dan terdapat capaian per elemen. Salah satu elemen yang terdapat dalam pembelajaran MPLB adalah dokumen berbasis *digital*. Capaian elemen tersebut adalah peserta didik mampu menjelaskan dasar-dasar prosedur penanganan dokumen, jenis peralatan pengelolaan dokumen, dan prosedur penyimpanan dokumen berbasis *digital* sesuai sistem yang digunakan di dunia kerja. Karena dalam elemen dokumen berbasis *digital*, guru harus menciptakan media pembelajaran yang setara yaitu berbasis

digital. Salah satunya adalah aplikasi yang dikeluarkan oleh *Microsoft Office*. Dalam konferensi yang diadakan *Microsoft Build* perusahaan tersebut mengungkap bahwa saat ini pengguna *Office* mencapai 1,2 miliar. *Microsoft* menyebutkan bahwa pengguna menghabiskan rata-rata 3 hingga 4 jam menggunakan perangkat lunak aplikasi perkantoran *Microsoft* tersebut. Beberapa aplikasi di dalam *Microsoft Office* salah satunya adalah *Microsoft Access*. *Microsoft Access* adalah suatu program aplikasi basis data komputer relasional untuk kalangan kecil hingga menengah. Aplikasi ini menggunakan mesin basis data *Microsoft Jet Database Engine* dan tampilan grafis yang intuitif sehingga memudahkan pengguna.

Dalam perkembangan di era komputerisasi, berkembang dengan sistem penyimpanan dokumen/arsip secara komputerisasi atau sering disebut arsip *digital*. Keberadaan arsip *digital* membantu terwujudnya pengelolaan arsip yang efisien dan menghemat waktu yang digunakan untuk penyimpanan dokumen serta untuk menemukan kembali dokumen yang ingin digunakan (Rifauddin, 2016). Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran dokumen berbasis *digital*. Oleh karena itu, media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah program aplikasi *database* mengenai pengelolaan penyimpanan dokumen berbasis *digital* khususnya pengelolaan surat masuk dan keluar menggunakan buku agenda.

Sejalan dengan hal itu, peneliti telah melakukan observasi dan pra riset kepada peserta didik serta wawancara kepada guru program keahlian MPLB di SMK Negeri 49 Jakarta. Hasil dari observasi dan pra riset yang dilakukan kepada peserta didik adalah media pembelajaran yang digunakan hanya berupa teori menggunakan Power Point dan menggunakan modul ajar. Selain itu, permasalahan saat ini yang ditemui di lapangan yaitu para peserta didik masih menggunakan dokumen manual seperti buku agenda manual ketika praktik atau hanya menggunakan *software* *Microsoft Excel*. Media pembelajaran yang menarik dan beragam menjadikan siswa lebih

tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung (Siska Cahya, 2019).

Selain itu, pembelajaran di kelas yang masih berorientasi pada praktik penyimpanan dokumen/arsip secara konvensional menggunakan filing cabinet. Sedangkan di zaman sekarang ini, penyimpanan dokumen/arsip akan beralih media *digital*/arsip virtual. Akan tetapi masih minimnya media pembelajaran mengenai penyimpanan dokumen/arsip *digital*. Oleh karena itu, perlu adanya langkah seorang guru untuk selalu berinovasi menciptakan media pembelajaran. Sehingga salah satu pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan peneliti sebagai penanganan arsip *digital* yaitu menggunakan aplikasi *Database Microsoft Access* untuk memudahkan dokumen/arsip yang tidak tersusun agar dapat tersistematis.

Selain itu dalam hasil observasi, peserta didik juga tertarik dengan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK). Didukung dengan tuntutan terkini dalam era *digitalisasi*, proses pembelajaran harus dapat menghasilkan peserta didik yang dapat menguasai kompetensi terstandar sebagai tenaga kerja yang berkualitas baik ketika bekerja dengan pihak lain atau sebagai seorang wirausaha khususnya bagi peserta didik lulusan kejuruan. Sehingga praktik pembelajaran menggunakan *Microsoft Access* pada arsip *digital* mendukung untuk mempermudah pemahaman mengenai materi tersebut.

Sedangkan dari hasil wawancara oleh salah satu guru program keahlian MPLB di SMK Negeri 49 Jakarta, media pembelajaran mengenai penyimpanan dan penanganan dokumen/arsip *digital* ini juga masih kurang dan belum banyak dipraktikkan dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang digunakan hanya berupa penayangan video dan penggunaan Power Point. Sehingga efektivitas pembelajaran dan media yang digunakan di sekolah menjadi kurang efektif. Kemudian untuk itu, penggunaan media pembelajaran dokumen/arsip *digital* dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Access* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam

memahami materi serta mempraktikkan secara langsung tentang dokumen/arsip *digital*. Selain itu, peserta didik mampu bersaing dalam dunia kerja dan dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan nyata.

Aplikasi *Microsoft Access* adalah sistem menggunakan *database* relasional yang bisa mengatur data tentang subjek-subjek yang berbeda ke dalam tabel-tabel kemudian bisa membuat hubungan diantara tabel. Aplikasi ini dapat digunakan untuk praktik dalam penanganan surat masuk dan surat keluar dengan menggunakan buku agenda. Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dikemukakan di atas, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran arsip *digital* berbasis *Microsoft Access*. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Arsip *Digital* Berbasis *Microsoft Access* pada SMK Program Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB)”.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Access* untuk pembelajaran arsip *digital* yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan menggunakan model ADDIE?
2. Bagaimana bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Access* untuk pembelajaran arsip *digital* menggunakan model ADDIE?
3. Bagaimana kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik terhadap produk media pembelajaran arsip *digital* menggunakan *Microsoft Access*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Microsoft Access* sebagai media pembelajaran arsip *digital* yang berguna untuk kebutuhan peserta didik.
2. Untuk mengetahui bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Microsoft Access* untuk pembelajaran arsip *digital* menggunakan model ADDIE.
3. Untuk mengetahui hasil kelayakan media pembelajaran berbasis *Microsoft Access* sebagai media pembelajaran arsip *digital* melalui pendapat dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka peneliti mengharapkan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan yang bermanfaat untuk mengikuti perkembangan teknologi tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Access*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Bagi peneliti, tujuan pengembangan media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan peneliti tentang pengembangan penelitian dan pengembangan (R&D) di bidang pendidikan, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran arsip digital. Tujuan lain dari pengembangan media pembelajaran ini adalah agar pengetahuan yang diperoleh peneliti dapat digunakan untuk memecahkan masalah pendidikan yang sebenarnya.

2. Bagi guru

Membantu dalam pemahaman pembelajaran materi dokumen/arsip berbasis *digital* dan media pembelajaran ini

dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 49 Jakarta khususnya program keahlian MPLB.

3. Bagi peserta didik

Membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses praktik pembelajaran pada materi dokumen/arsip berbasis *digital*.

