

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, manusia tidak semata-mata memperoleh pengetahuan dasar, tetapi juga nilai-nilai sosial, moral, keagamaan dan kebudayaan guna mengoptimalkan potensi individu menuju pertumbuhan yang berkelanjutan (Saputra & Effendi, 2021; Sholikhah & Lestari, 2025). Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan memiliki fungsi sebagai sarana pembentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat demi mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, pemenuhan hak pendidikan wajib dijadikan prioritas utama bagi setiap warga negara guna menjamin kesejahteraan di masa mendatang.

Di era globalisasi saat ini, sektor pendidikan telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang menuntut hadirnya lingkungan belajar yang lebih adaptif, inovatif dan interaktif. Kebutuhan akan kemampuan beradaptasi menjadi hal krusial mengingat teknologi saat ini bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan mendasar dalam meningkatkan mutu pendidikan (Nurillahwaty, 2022). Hal ini mendorong satuan pendidikan untuk terus memperbaharui sistem pembelajaran melalui teknologi agar mampu memenuhi kebutuhan yang modern dan terus berkembang (Yildiz, 2022).

Pemanfaatan teknologi yang tepat dalam pendidikan memberikan dampak yang positif, mulai dari efisiensi administrasi akademik hingga perubahan proses pembelajaran. Teknologi dinilai mampu mempermudah guru dalam membuat rencana pembelajaran sekaligus menyediakan variasi metode belajar baru (Haleem et al., 2022). Pemanfaatan teknologi tidak hanya mendorong keterlibatan aktif peserta didik, tetapi turut mengasah daya pikir kritis dalam memahami substansi materi secara komprehensif (Permana et al., 2024). Demi memaksimalkan potensi tersebut, kehadiran media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif menjadi sangat esensial

Urgensi digitalisasi tersebut diperkuat oleh kondisi infrastruktur digital di Indonesia yang menurut APJII (2025), tingkat penetrasi internet nasional telah menembus 80,66% dengan 229 juta pengguna. Luasnya akses internet ini membuka peluang untuk mendukung transformasi pendidikan yang momentumnya bertepatan dengan implementasi pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada Kurikulum Merdeka. Konsep *deep learning* sendiri menekankan pentingnya pelibatan aktif peserta didik melalui kegiatan belajar yang berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*) (Kemendikdasmen, 2025). Pendekatan ini menantang pendidik untuk menciptakan kelas yang interaktif, kolaboratif dan mendorong keingintahuan peserta didik. Dengan kata lain, pendidik dituntut terampil dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif guna mengembangkan bahan ajar, menghidupkan suasana kelas dan melibatkan peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran (Sihombing et al., 2023).

Kenyataannya, masih banyak sekolah yang belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi secara optimal ke dalam proses pembelajaran dan lebih memilih metode konvensional. Metode ini mungkin membantu penyampaian materi secara terstruktur, namun proses pembelajaran menjadi monoton tanpa adanya keterlibatan aktif peserta didik. Chen (2025) menegaskan bahwa metode konvensional cenderung membatasi interaksi di kelas sehingga peserta didik menjadi pasif dan kehilangan antusiasme belajar. Akibatnya, terjadi penurunan pemahaman belajar yang mengharuskan tenaga pendidik untuk bekerja ekstra keras dalam mengadopsi pendekatan modern guna menumbuhkan pemahaman mendalam (Fitriah et al., 2025).

Kondisi tersebut tercermin dari hasil pengamatan di SMKN 44 Jakarta, khususnya pada mata pelajaran produktif Manajemen Perkantoran, yaitu Pengelolaan Rapat Fase F. Proses pembelajaran di kelas dominan menggunakan metode konvensional yang dipadu dengan *PowerPoint* statis dan diperparah oleh ketiadaan buku paket, sehingga memicu ketergantungan peserta didik terhadap pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi. Situasi ini bertolak belakang dengan prinsip *deep learning* yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik. Tanpa adanya komponen interaktif, membuat materi Pengelolaan Rapat yang disampaikan akan terkesan sangat teoritis dan membosankan. Dampaknya, pengupayaan prinsip *deep learning* di SMKN 44 Jakarta belum maksimal lantaran peserta didik hanya sebatas memahami materi tanpa pendalaman mandiri.

Tafonao et al. (2025) menemukan bahwa metode konvensional mengurangi interaksi dan keterlibatan aktif sehingga menghambat kemampuan berpikir kritis serta analitis peserta didik. Ningtyas & Pradikto (2025) menambahkan bahwa sifat metode konvensional yang monoton dan terlalu serius memicu rasa bosan, kantuk dan penurunan fokus belajar. Metode ini juga dianggap menekan karena memosisikan pendidik sebagai pemegang kendali tunggal, sehingga berisiko memicu distorsi informasi yang membuat aspirasi peserta didik sering kali diabaikan (Wang, 2022). Meskipun demikian, metode konvensional tetap dibutuhkan untuk membangun landasan teori yang terstruktur. Namun, penggunaannya harus dipadukan dengan variasi media interaktif guna mewujudkan lingkungan belajar yang lebih aktif.

Tabel 1.1 Hasil Survei Permasalahan yang dihadapi Peserta Didik

No	Pernyataan	Kriteria	Persentase
1	Saya merasa sulit untuk memahami materi Pengelolaan Rapat.	Sangat Setuju	5,6%
		Setuju	13,9%
		Ragu-Ragu	30,6%
		Tidak Setuju	9%
		Sangat Tidak Setuju	9%
2	Saya merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti pelajaran Pengelolaan Rapat karena guru terlalu sering menggunakan metode ceramah.	Sangat Setuju	2,8%
		Setuju	41,7%
		Ragu-Ragu	16,7%
		Tidak Setuju	16,7%
		Sangat Tidak Setuju	22,2%
3	Saya jarang mempelajari kembali materi Pengelolaan Rapat karena tidak memiliki buku pegangan pribadi sebagai sumber belajar.	Sangat Setuju	5,6%
		Setuju	47,2%
		Ragu-Ragu	27,8%
		Tidak Setuju	8,3%
		Sangat Tidak Setuju	11,1%
4	Saya sering merasa bingung saat mencari materi rapat di internet karena informasinya terlalu banyak.	Sangat Setuju	5,6%
		Setuju	50%
		Ragu-Ragu	27,8%
		Tidak Setuju	11,1%
		Sangat Tidak Setuju	5,6%

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026).

Merujuk pada hasil survei, terungkap bahwa 30,6% peserta didik masih ragu-ragu mengenai pemahaman mereka terhadap materi Pengelolaan Rapat. Salah satu pemicunya adalah kejenuhan belajar, di mana 41,7% peserta didik menyatakan bosan dan kurang bersemangat mengikuti pembelajaran akibat penggunaan metode ceramah. Hal ini mencerminkan adanya ketimpangan interaksi di kelas yang membuat peserta didik sering kali berperan pasif akibat kurangnya komunikasi dua arah.

Kondisi tersebut diperparah oleh keterbatasan sumber belajar fisik sehingga 47,2% peserta didik jarang mempelajari materi kembali karena tidak memiliki buku pegangan pribadi di mana media yang tersedia sejauh ini hanya terbatas pada ringkasan *PowerPoint* dan belum mampu mengoptimalkan keterampilan berpikir kritis. Akibatnya, proses pendalaman materi hanya berlangsung saat proses pembelajaran karena tidak tersedianya sumber belajar mandiri yang memadai di luar jam pelajaran.

Di sisi lain, melimpahnya informasi di internet justru menimbulkan tantangan baru. Sebanyak 50% peserta didik merasa bingung saat mencari materi rapat di internet akibat informasi yang terlalu luas dan kurang terstruktur. Fenomena ini membuktikan bahwa tingginya aksesibilitas internet belum tentu meningkatkan kualitas pembelajaran apabila tidak disertai dengan pemilihan konten yang tepat. Akibatnya, peserta didik sering kali kesulitan memilah referensi yang valid dan relevan untuk mendukung pembelajaran Pengelolaan Rapat.

Secara keseluruhan, hambatan utama yang dialami peserta didik pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat bersumber dari pola pengajaran yang monoton serta keterbatasan sumber belajar. Kondisi ini menuntut hadirnya alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menyajikan materi secara terstruktur, interaktif dan mudah diakses, salah satunya melalui pemanfaatan platform *website*.

Terkait hal tersebut, *Google Sites* dinilai sebagai platform ideal karena mampu mengintegrasikan teks, gambar hingga video untuk mendukung pembelajaran mandiri yang interaktif serta memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik (Setianingsih et al., 2024; Sevtia et al., 2022). Selain itu, integrasi dengan ekosistem *Google* seperti *Google Docs*, *Sheet*, *Form*, hingga *Calendar* juga memudahkan pembuatan *website* tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks (Novitawati & Yulius, 2023). Oleh karena itu, pemilihan *Google Sites* sebagai media utama didasari oleh faktor kemudahan sekaligus sebagai solusi atas kebutuhan media yang fleksibel dan interaktif.

Tabel 1.2 Hasil Survei Peserta Didik terhadap *Google Sites*

No	Pertanyaan	Kriteria	Persentase
1	Apakah Kamu tertarik menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> untuk mata pelajaran Pengelolaan Rapat?	Ya	94,4%
		Tidak	5,6%
2	Sebelumnya apakah Kamu mengetahui mengenai platform <i>Google Sites</i> ?	Ya	52,8%
		Tidak	47,2%

Sumber: Diolah oleh peneliti (2026).

Hasil survei menunjukkan bahwa 94,4% peserta didik secara tegas menyatakan tertarik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Pengelolaan Rapat. Angka ini menunjukkan

tingginya antusiasme peserta didik untuk mencoba variasi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, 52,8% peserta didik mengakui telah mengenal platform *Google Sites* dan cukup familier dengan sistemnya, meskipun beberapa di antaranya masih memerlukan bimbingan lanjutan. Oleh karena itu, pemanfaatan *Google Sites* menjadi langkah yang relevan dalam mendukung pembelajaran interaktif di era digital.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* telah banyak digagas sebelumnya. Nisa et al. (2022) mengembangkan bahan ajar interaktif dengan model ADDIE melalui platform *GlideApps* untuk materi *personal hygiene* di SMKN 2 Ponorogo dan memperoleh hasil validasi 84 yang berkategori kelayakan tinggi. Sementara itu, Suriansyah & Indrawati (2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis WIX menggunakan model Borg & Gall untuk program keahlian Manajemen Perkantoran di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Media tersebut terbukti efektif meningkatkan nilai rerata peserta didik dari 53,75 pada *pre-test* menjadi 82,41 pada *post-test*.

Penelitian Lestari & Safitri (2023) juga memanfaatkan *Google Sites* dengan model Rowntree untuk materi Sejarah Lokal di SMAN 1 Tanjung Raja. Hasilnya menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dari 32,12% pada *pre-test* menjadi 84,54% pada *post-test* dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0,78. Selanjutnya, Sholikhah & Lestari (2025) mengkaji penggunaan *Google Sites* melalui model 4D untuk materi Matematika di MA NU Nurussalam Besito Gebog Kudus. Temuannya menunjukkan tingkat kepraktisan media mencapai 82,8% serta terbukti efektif mendorong motivasi belajar.

Penelitian-penelitian tersebut telah membuktikan efektivitas media berbasis *website*, namun eksplorasi mendalam mengenai integrasi *Google Sites* dengan model ADDIE pada mata pelajaran produktif masih terbatas. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada spesifikasi materi Pengelolaan Rapat bagi jenjang SMK, perancangan visual antarmuka menggunakan platform *Canva*, serta dilengkapi fitur pendukung seperti voting, kolom komentar, *games* interaktif dan progres belajar guna mengoptimalkan pengalaman belajar mandiri.

Berdasarkan urgensi tersebut, peneliti melakukan penelitian berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Website* pada Mata Pelajaran Pengelolaan Rapat kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 44 Jakarta"**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis *Google Sites* yang diharapkan dapat menjadi alternatif sarana belajar interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 44 Jakarta?
2. Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 44 Jakarta?

3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 44 Jakarta?
4. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 44 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 44 Jakarta.
2. Untuk menguji tingkat validitas media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 44 Jakarta.
3. Untuk menilai tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 44 Jakarta.
4. Untuk mengukur tingkat efektivitas dari media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 44 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan berupa konsep integrasi media pembelajaran instruksional yang mengintegrasikan fitur interaktif pada materi praktis. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *website*, khususnya pada program keahlian Manajemen Perkantoran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta keterampilan teknis dalam mengaplikasikan model ADDIE untuk merancang tampilan media edukatif berbasis *website* menggunakan *Google Sites*.
- b. Bagi pendidik, diharapkan penelitian ini dapat menyediakan opsi media pembelajaran digital siap pakai yang interaktif guna mempermudah penyampaian materi Pengelolaan Rapat.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan penelitian ini dapat menyediakan sarana belajar mandiri yang menarik dan fleksibel untuk diakses kapan saja, sehingga mampu menumbuhkan semangat belajar serta mengasah pemahaman terhadap materi Pengelolaan Rapat.
- d. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi positif berupa aset media pembelajaran digital untuk memperkaya variasi *e-learning* sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang modern, adaptif dan interaktif.