

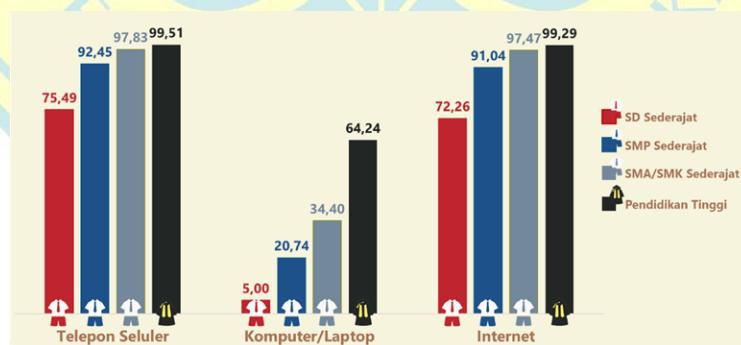
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan saat ini menunjukkan perubahan paradigma yang dinamis, bergeser dari penguasaan informasi standar menuju penguatan literasi digital, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah secara mandiri (Judijanto et al., 2025). Kemajuan teknologi yang pesat di Indonesia membuka peluang besar bagi pendidik untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar (I. R. Cahyani, 2020).

Di Indonesia sendiri, transformasi ini diperkuat oleh kebijakan Kurikulum Merdeka yang menjadikan pemanfaatan teknologi sebagai asas utama untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Oemi Koelsoem & Kusmiyati, 2024; Faisol et al., 2020). Hal ini didasari oleh realitas bahwa teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari profil Generasi Z yang saat ini menduduki bangku sekolah. Berdasarkan data statistik terbaru tahun 2025, tingkat penetrasi perangkat digital di kalangan peserta didik telah mencapai angka yang sangat signifikan, yang menciptakan peluang sekaligus tantangan bagi institusi pendidikan formal.



Gambar 1.1 Persentase Peserta Didik Umur 5–23 Tahun yang Menggunakan Telepon Seluler, Komputer/Laptop, dan Internet, 2025

Sumber: Badan Pusat Statistik Pendidikan (2025)

Data pada Gambar 1.1 memberikan gambaran yang lebih tajam bagi pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pada jenjang

SMA/SMK Sederajat, penggunaan telepon seluler mencapai angka yang sangat tinggi yaitu 97,83% dan akses internet mencapai 97,47%. Meskipun penggunaan komputer/laptop pada jenjang ini lebih tinggi dibandingkan rata-rata nasional (yaitu 34,40%), dominasi penggunaan *smartphone* dan internet tetap menjadi kanal utama bagi peserta didik usia SMK.

Berdasarkan data Dapodik 2024, jutaan siswa SMK di Indonesia dituntut untuk memiliki kesiapan kerja yang tinggi, namun sering kali terkendala oleh rendahnya motivasi dan kesulitan memahami materi yang bersifat konseptual. Peserta didik SMK secara alami memiliki karakteristik belajar yang lebih praktis dan aplikatif mereka cenderung lebih cepat menyerap informasi melalui aktivitas langsung dibandingkan paparan teoritis yang abstrak (Aziz & Waluyo, 2025). Tantangan ini menuntut pendidik untuk meninggalkan metode ceramah konvensional dan beralih ke strategi pembelajaran aktif yang mampu memvisualisasikan realitas dunia kerja (Murtopo et al., 2023).

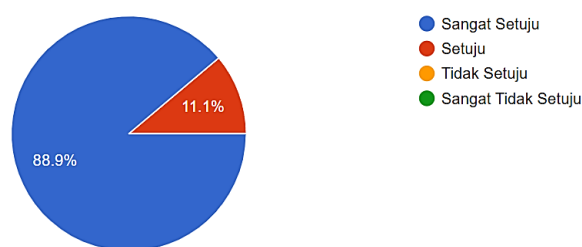
Salah satu elemen krusial yang membahas penggambaran lulusan dalam bidang profesi yang relevan merupakan materi profil pekerjaan (*job profile*) dalam kurikulum SMK, khususnya di kelas X. Pemahaman yang kuat terhadap elemen ini sangat penting untuk membangun *career adaptability* atau kemampuan adaptasi karier siswa agar siap menghadapi transisi ke dunia industri yang dinamis (Sri Harsantik et al., 2023). Namun, materi ini sering kali dianggap membosankan karena hanya disajikan dalam bentuk teks, sehingga siswa kesulitan membayangkan tanggung jawab dan etika profesi yang sesungguhnya di lapangan.

Guna menjembatani kesenjangan antara materi teoritis dan karakteristik visual siswa SMK, platform Lumio by SMART hadir sebagai solusi media pembelajaran interaktif berbasis *cloud* yang inovatif. Melalui Lumio, keterbatasan sarana simulasi fisik di kelas dapat diatasi melalui simulasi digital yang fleksibel, yang mengintegrasikan teks, gambar, video, *game*, hingga penilaian langsung dalam satu layar (Saatiah et al., 2025). Jika dibandingkan dengan platform interaktif sejenis, Lumio memiliki keunggulan komparatif yang lebih spesifik dalam mendukung pembelajaran kolaboratif. Platform seperti *Nearpod* atau *Quizizz* umumnya lebih berfokus pada penyajian presentasi searah dan evaluasi berbasis

kuis (*gamified quiz*). Sebaliknya, Lumio menyediakan fitur *Collaborative Workspace* yang memungkinkan siswa SMK bekerja sama dalam satu kanvas digital secara *real-time*, baik secara individu maupun kelompok, langsung dari *smartphone* mereka.

Saya ingin media pembelajaran materi Profil Pekerjaan menggunakan media yang menarik dan interaktif berbasis web seperti Lumio by SMART

36 responses



Gambar 1.2 Pra Survei Ketertarikan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Lumio by SMART

Sumber: Diolah oleh Penulis (2026)

Berdasarkan hasil pra-riset yang penulis lakukan menggunakan kuesioner terhadap 36 siswa kelas X MP1 SMKN 46 Jakarta, hasil menunjukkan bahwa sebesar 88,9% siswa menyatakan Sangat Setuju dan 11,1% menyatakan Setuju terhadap pernyataan bahwa mereka menginginkan media pembelajaran materi Profil Pekerjaan menggunakan media yang menarik dan interaktif berbasis web seperti Lumio by SMART. Temuan ini mengindikasikan adanya kebutuhan yang nyata dan mendesak dari sisi siswa terhadap inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berbasis teknologi digital pada materi Profil Pekerjaan.

Pemanfaatan Lumio juga sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman sebagaimana dikemukakan dalam Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale. Melalui aktivitas pembelajaran yang bersifat interaktif dan melibatkan siswa secara langsung, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bersifat aktif, ikonik, dan simbolik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan berkelanjutan (Osipova & Bagrova, 2022).

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Lumio by SMART sesungguhnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya pada berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Di antaranya, Anwar (2025) mengembangkan media Lumio pada materi Fiqih kelas VII, Sari et al. (2025) pada materi Mitigasi Bencana Alam di SMA, Rizki et al. (2025) pada materi Kekayaan Budaya Indonesia di SD, serta Farizi et al. (2024) yang mengembangkan media berbasis Lumio pada mata pelajaran Manajemen Perkantoran di SMK Tunas Pembangunan. Seluruh penelitian tersebut menunjukkan hasil yang konsisten, yakni media berbasis Lumio by SMART terbukti valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis Lumio by SMART pada materi Profil Pekerjaan dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB) di jenjang SMK. Selain itu, belum ada penelitian yang mengombinasikan Lumio by SMART dengan platform desain grafis Canva sebagai satu kesatuan proses pengembangan untuk menghasilkan media yang unggul sekaligus dari sisi interaktivitas maupun tampilan visual. Kedua celah inilah yang menjadi dasar kebaruan penelitian ini dan melandasi pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis Lumio by SMART pada materi Profil Pekerjaan kelas X SMKN 46 Jakarta untuk dilaksanakan.

Pengembangan media berbasis Lumio diharapkan menjawab tantangan SMK, khususnya di SMKN 46 Jakarta untuk pembelajaran praktis dan berkelanjutan. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lumio pada Materi Profil Pekerjaan Kelas X SMKN 46 Jakarta”.

1.2 Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis Lumio pada materi Profil Pekerjaan kelas X SMKN 46 Jakarta dengan menggunakan model pengembangan ADDIE?

2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis Lumio pada materi Profil Pekerjaan kelas X SMKN 46 Jakarta berdasarkan penilaian para ahli?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Lumio pada materi Profil Pekerjaan kelas X SMKN 46 Jakarta berdasarkan respons peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Lumio pada materi Profil Pekerjaan kelas X SMKN 46 Jakarta dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
2. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis Lumio pada materi Profil Pekerjaan kelas X SMKN 46 Jakarta berdasarkan penilaian para ahli.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Lumio pada materi Profil Pekerjaan kelas X SMKN 46 Jakarta berdasarkan respons peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat teoritis dan praktis yang diperoleh dari penelitian ini antara lain:

Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif, seperti Lumio dalam proses pembelajaran di SMK.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis, terutama dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis Lumio atau media interaktif lainnya pada materi pembelajaran kejuruan.

Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keaktifan belajar peserta didik dalam memahami materi Profil Pekerjaan, serta membantu peserta didik belajar secara lebih interaktif, mandiri, dan menyenangkan.
2. Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran inovatif berbasis Lumio yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, memfasilitasi keterlibatan peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih praktis.
3. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan bagi sekolah dalam upaya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya untuk mendukung pembelajaran yang selaras dengan tuntutan era digital.
4. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman, dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif menggunakan Lumio, serta meningkatkan pemahaman peneliti mengenai penerapan model pengembangan ADDIE dalam proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran.