

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan terus mengalami perubahan mengikuti perkembangan kehidupan dan kebutuhan masyarakat. Kondisi tersebut mendorong perlunya pembaruan dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas pendidikan dapat terus ditingkatkan dan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Salah satu perubahan yang memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan adalah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Perkembangan tersebut turut mengubah cara manusia berkomunikasi, melaksanakan pekerjaan, serta memperoleh pengetahuan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan teknologi informasi dapat menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif melalui penyajian materi yang interaktif (Pujiriyanto, 2020).

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan telah mendorong munculnya berbagai bentuk media pembelajaran digital, salah satunya melalui penerapan *e-learning*. Penggunaan *e-learning* tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat digunakan untuk menunjang kegiatan interaksi dan evaluasi selama pembelajaran berlangsung. Melalui dukungan teknologi digital dan koneksi internet, proses pembelajaran dapat dilakukan secara lebih fleksibel sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengakses sumber belajar tanpa terikat oleh tempat maupun waktu tertentu (Wafa et al., 2025). Di samping memberikan kemudahan dalam memperoleh materi, pemanfaatan media digital juga dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajarnya melalui fitur-fitur pembelajaran yang disediakan.

Media membantu guru menjembatani celah komunikasi sehingga interaksi dengan siswa menjadi lebih hidup dan tidak membosankan (Rohima, 2023). Melalui media, Penyajian materi melalui media memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam menangkap dan memahami informasi yang diberikan

oleh guru. Materi yang memiliki karakteristik abstrak juga dapat direpresentasikan melalui tampilan yang lebih nyata sehingga lebih mudah diamati dan dipahami. Dengan adanya bentuk penyajian tersebut, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman terhadap materi secara lebih mendalam dan komprehensif (Manik et al., 2024).

Seiring dengan meningkatnya keterbukaan akses terhadap teknologi informasi, kenyataannya penerapan teknologi dalam praktik pendidikan masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Pemanfaatan teknologi sering kali hanya berfokus pada penggunaan aplikasi sederhana seperti *PowerPoint*, *Canva*, *Google Drive* atau *Google Classroom* sebagai media pemberian tugas, tanpa adanya pengembangan media yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif (Wuryanto et al., 2024).

Banyak lembaga pendidikan yang masih mempertahankan pola pembelajaran konvensional yang menempatkan guru sebagai pihak yang paling dominan dalam penyampaian pengetahuan, sedangkan peserta didik lebih banyak menerima informasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Padahal, kemajuan teknologi memberikan kesempatan bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sekaligus mendukung perkembangan pengetahuan serta kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi. Sejalan dengan kondisi tersebut, Kurniawan & Zabeta (2025) menemukan bahwa pemanfaatan teknologi di lingkungan sekolah masih relatif sederhana dan belum digunakan secara maksimal sebagai sarana pembelajaran yang interaktif. Pola ini menjadikan proses pembelajaran kurang menarik, bersifat monoton, dan belum mampu mengoptimalkan pemahaman serta minat belajar peserta didik (Maryam & Yasin, 2025).

Sementara itu, sebagian besar guru masih menerapkan metode ceramah dan latihan tertulis karena dianggap lebih mudah dikendalikan dibandingkan penggunaan media digital (Bloom & Reenen, 2013). Selain itu, sebagian guru masih bergantung pada buku dan bahan ajar cetak karena kurikulum belum

sepenuhnya mengintegrasikan teknologi digital secara sistematis dalam proses pembelajaran (Karengga & Suti'ah, 2025). Rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi disebabkan oleh kurangnya dukungan institusi dan belum tersedianya program pelatihan berkelanjutan.

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari kesiapan guru dan dukungan fasilitas yang tersedia. Dalam praktiknya, masih terdapat pendidik yang mengalami kesulitan untuk menghasilkan media pembelajaran digital karena terbatasnya waktu, pelatihan yang diperoleh, dan pengalaman dalam mengembangkan media berbasis teknologi (Barokah et al., 2025). Permasalahan tersebut semakin kompleks ketika sekolah belum memiliki sarana pendukung yang memadai. Ketersediaan perangkat teknologi yang terbatas serta kualitas dan jangkauan internet yang belum merata menjadi faktor yang dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran digital secara menyeluruh di sekolah (Nurhayati & Mulyanti, 2025).

Perubahan pesat dalam teknologi digital yang berlangsung secara cepat telah mendorong munculnya berbagai inovasi dalam pengembangan aplikasi. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan aplikasi tanpa proses pemrograman yang kompleks adalah *AppSheet*. Platform ini memungkinkan pengguna membangun aplikasi berbasis *mobile* maupun *website* tanpa harus menguasai bahasa pemrograman secara khusus (Yulhendri, 2023). Dalam penggunaannya, *AppSheet* juga dapat diintegrasikan dengan berbagai layanan pengelolaan data, seperti *Google Spreadsheet* dan *Microsoft Excel*, yang berfungsi sebagai basis data utama dalam pengembangan aplikasi (Rahman et al., 2025).

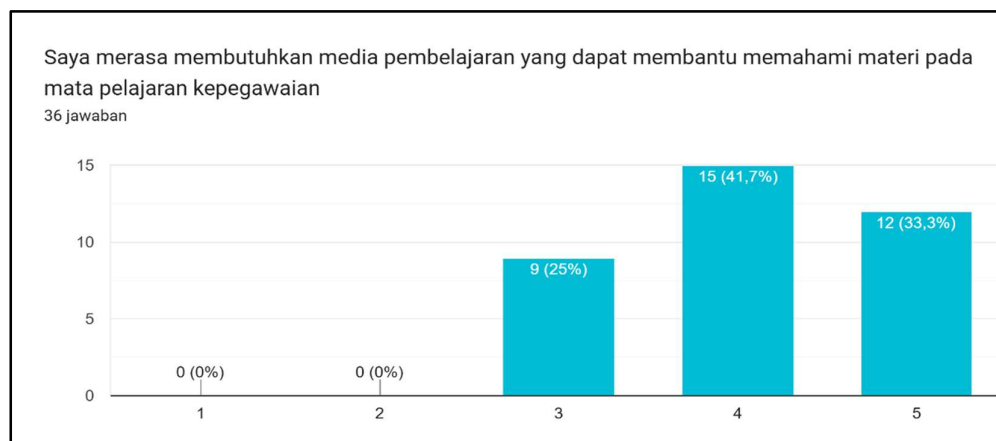
Hasil observasi awal menunjukkan bahwa padatnya kegiatan belajar peserta didik di sekolah sering kali membuat mereka kesulitan untuk mengulang kembali materi yang telah diajarkan. Proses pembelajaran kepegawaian masih didominasi metode ceramah dan latihan tertulis dengan bahan ajar berupa LKPD, tanpa sarana latihan berbasis aplikasi. Akibatnya, peserta didik belum terbiasa melakukan kegiatan administratif seperti praktik cara penginputan data

pegawai, pembuatan laporan, atau pengelolaan absensi pegawai secara digital sebagaimana yang dibutuhkan di dunia kerja nyata.

Selain itu, banyak peserta didik yang belum mampu mengoperasikan media digital untuk tujuan pembelajaran, seperti mengakses e-modul interaktif, mengerjakan latihan berbasis aplikasi, atau menggunakan fitur pembelajaran digital secara mandiri (Mardati, 2021). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran kepegawaian yang lebih inovatif, menarik, dan mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan praktik. Media yang dikembangkan diharapkan tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga menyediakan ruang bagi peserta didik untuk mempraktikkan secara langsung berbagai aktivitas administrasi kepegawaian melalui kegiatan simulasi.

Melalui *AppSheet*, guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang merepresentasikan kegiatan administrasi kepegawaian secara nyata, seperti latihan penginputan data pegawai, absensi pegawai, simulasi penggajian dan tunjangan, penilaian kinerja pegawai, dan arsip dokumen pegawai. Permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan belajar kepegawaian. Oleh sebab itu, *AppSheet* dipilih sebagai salah satu platform yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran bagi peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 40 Jakarta.

Untuk memudahkan peserta didik kelas XI, peneliti menghadirkan media pembelajaran yang dapat diakses melalui *website*. Penggunaan media ini memungkinkan kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemahaman materi, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk mencoba dan mempraktikkan aktivitas kepegawaian secara langsung di kelas. Peneliti telah melakukan pra-riset berupa kuesioner kepada 36 peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran.

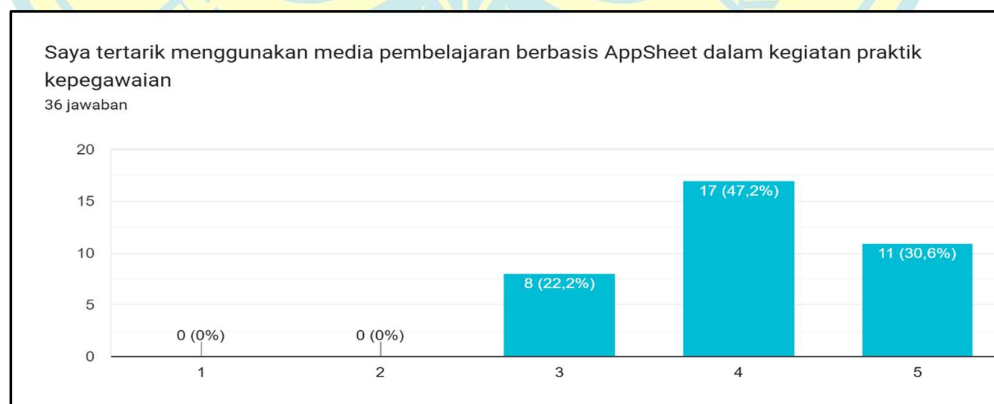


Gambar 1.1 Hasil Pra Riset Kebutuhan Media Pembelajaran

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2026

Berdasarkan hasil pra-riset pada diagram 1.1 menunjukkan bahwa dari total 36 responden, terdapat 15 peserta didik (41,7%) menyatakan setuju dan 12 peserta didik (33,3%) menyatakan sangat setuju bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memahami materi kepegawaian.

. Hasil tersebut menjadi indikasi bahwa media pembelajaran yang telah digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Keterbatasan tersebut terlihat dari minimnya fasilitas praktik yang dapat digunakan secara mandiri serta karakter penyajian materi yang masih berfokus pada teori dan belum memberikan variasi pembelajaran yang inovatif.



Gambar 1.2 Hasil Pra Riset Ketertarikan Peserta Didik terhadap AppSheet

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2026

Berdasarkan hasil pra-riset 1.2 menunjukkan bahwa dari 36 responden, 17 peserta didik (47,2%) menyatakan setuju dan 11 peserta didik (30,6%) menyatakan sangat setuju terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *AppSheet* dalam kegiatan praktik kepegawaian. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan yang cukup besar terhadap penggunaan teknologi aplikasi sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menjadi salah satu pertimbangan bahwa media pembelajaran berbasis *AppSheet* memiliki peluang untuk dikembangkan guna mendukung keterlibatan dan ketertarikan peserta didik selama proses belajar.

Terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan mengenai pengembangan media berbasis *AppSheet* yang dilakukan oleh Nuryadin et al. (2024). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 95% dan validasi ahli media sebesar 88%. Selain itu, respons yang diberikan oleh guru BK terhadap produk mencapai 86%, yang menunjukkan penerimaan positif terhadap media yang dikembangkan.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Sahri dan Akbar (2025). Hasil uji kepuasan pengguna diperoleh rata-rata skor kepuasan sebesar 88% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem absensi ini dinyatakan praktis digunakan untuk mendukung transformasi digital dan meningkatkan kedisiplinan administrasi di lingkungan sekolah.

Selain itu, penelitian yang dilakukan Darojah et al. (2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa presensi digital berbasis *Appsheets* valid meningkatkan disiplin kehadiran peserta didik dan lebih unggul dibandingkan dengan presensi manual. Hal tersebut didukung oleh hasil validasi ahli media sebesar 92,31% dan ahli materi sebesar 91,67%. Dari sisi pengguna, persentase kepraktisan yang diperoleh berdasarkan respons peserta didik mencapai 92,31% dengan kategori sangat praktis.

Berbeda dari penelitian tersebut, penelitian ini akan memanfaatkan *AppSheet* dalam konteks pembelajaran, khususnya untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Kepegawaian. Peneliti mendesain media pembelajaran menggunakan *AppSheet* dengan fokus utama penelitian pada peserta didik kelas XI

Manajemen Perkantoran. Selain itu, penelitian dikolaborasikan dengan *Google Drive* dan *Google Spreadsheet* yang berfungsi sebagai media penyimpanan dan pengelolaan data, serta *Canva* yang digunakan untuk mendesain tampilan visual aplikasi seperti, ikon menu, banner dan ilustrasi materi.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang telah diidentifikasi, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *AppSheet* untuk mendukung pembelajaran kepegawaian, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *AppSheet* Pada Mata Pelajaran Kepegawaian di SMKN 40 Jakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *AppSheet* pada mata pelajaran kepegawaian di SMKN 40 Jakarta?
- 1.2.2 Bagaimana tingkat kevalidan dari media pembelajaran berbasis *AppSheet* pada mata pelajaran kepegawaian di SMKN 40 Jakarta?
- 1.2.3 Bagaimana tingkat kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *AppSheet* pada mata pelajaran kepegawaian di SMKN 40 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *AppSheet* pada mata pelajaran kepegawaian di SMKN 40 Jakarta.
- 1.3.2 Menguji tingkat kevalidan dari media pembelajaran berbasis *AppSheet* pada mata pelajaran kepegawaian di SMKN 40 Jakarta.
- 1.3.3 Menilai tingkat kepraktisan dari media pembelajaran berbasis *AppSheet* pada mata pelajaran kepegawaian di SMKN 40 Jakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang berkaitan dengan pelaksanaan dan pengembangan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagi peneliti: Diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *AppSheet* serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dalam bidang pengembangan media pembelajaran.
- 1.4.2 Bagi universitas: Diharapkan dapat menambah referensi ilmiah dan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *AppSheet*, khususnya bagi Universitas Negeri Jakarta.
- 1.4.3 Bagi pendidik dan sekolah: Diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar serta menjadi bahan pertimbangan dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 1.4.4 Bagi peserta didik: Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi kepegawaian dengan lebih mudah, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mendukung terciptanya proses belajar yang lebih bermakna.