

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Sekolah ORA et LABORA (OeL) adalah sekolah Kristen yang dikelola oleh Yayasan Pendidikan Kristen (YPK) ORA et LABORA dan didirikan pada tanggal 28 Mei 1966 oleh Benny Rob Arie Riupassa dan Johannes Boudewijn Riupassa di Jalan Panglima Polim I Blok N 1 Kebayoran Baru Jakarta Selatan. Saat ini, sekolah OeL hanya memiliki dua cabang yang beroperasi, yaitu cabang BSD dan Pamulang, dengan cabang BSD sebagai kantor pusat. Sekolah OeL menyediakan pendidikan untuk jenjang TK, SD, SMP, SMA, dan SMK, walau tidak semua cabang menyediakan keempat jenjang tersebut. Saat ini SMA OeL menjalankan kegiatan belajar mengajar di kelas menggunakan perangkat laptop dengan Google *Classroom* sebagai media pembelajaran utamanya. Sistem belajar ini diterapkan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari dikarenakan pembiasaan sejak COVID-19.

SMA OeL menggunakan dua kurikulum yang berbeda dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas X dan Kurikulum 13 (K-13) untuk siswa kelas XI dan XII. Kurikulum 13 lebih berfokus kepada kemampuan siswa yang bersifat akademik secara tatap muka, sedangkan Kurikulum Merdeka lebih berfokus kepada pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam mengimplementasikan model pembelajaran jarak jauh dan sistem pembelajaran daring, serta integrasi *soft skill* atau keterampilan non-teknis dalam pembelajarannya. Google *Classroom* sebagai media *e-learning* yang digunakan SMA OeL saat ini sudah menjadi langkah awal yang baik untuk menerapkan Kurikulum Merdeka, namun Google *Classroom* belum mencakup aspek non-akademik yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan *soft skill*.

Kepala BSKAP Anindito Aditomo pada tanggal 5 Desember 2023 mengatakan bahwa Kurikulum Merdeka akan ditetapkan sebagai kurikulum

nasional pada tahun 2024, yang berarti bahwa seluruh sekolah akan menjalankan pembelajaran berbasis kurikulum tersebut. Setelah penulis melakukan *focus group discussion* (FGD) bersama enam siswa SMA OeL, penulis menyadari bahwa *Google Classroom* tidak selalu dipakai karena berbagai alasan seperti ketidaknyamanan guru tertentu ketika menggunakan *Google Classroom*. *Google Classroom* juga dirasa terlalu sederhana dan kurang interaktif bagi beberapa siswa. Siswa SMA OeL kelas X hingga XII memiliki kurang lebih enam belas mata pelajaran yang sedang dipelajari dan kurangnya fitur *Google Classroom* berdampak pada siswa yang terkadang menjadi lupa mengumpulkan tugas.

Dalam FGD yang penulis lakukan dengan siswa SMA OeL, penulis juga menyadari bahwa selain pentingnya pembangunan *soft skill* siswa ORA et LABORA yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, kegiatan non-akademik sekolah juga mampu memperbesar kesempatan siswa agar dapat diterima oleh perguruan tinggi yang diminati. Salah satu contohnya adalah Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki jalur prestasi di bidang olahraga dan kesenian, serta olimpiade sains. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta (UPNVJ) juga memiliki jalur prestasi sebagai salah satu jalur untuk menjadi mahasiswa di universitas tersebut dengan persyaratan seperti prestasi olimpiade sains, prestasi olahraga, prestasi seni, ketua OSIS, dan konten kreator YouTube. Banyaknya universitas lain yang juga memiliki jalur prestasi sebagai jalur masuk perguruan tinggi membuat *soft skill* dan kegiatan non-akademik penting bagi siswa untuk dikembangkan. Namun sayangnya, kurangnya fitur dalam *website e-learning* terkait kegiatan akademik dan non-akademik menyebabkan kurangnya minat dan pengetahuan siswa akan kegiatan-kegiatan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyadari bahwa sebuah *website e-learning* yang dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar sehari-hari serta membuat guru dan siswa nyaman menjadi media yang penting untuk menyiapkan sekolah OeL dalam menjalankan Kurikulum Merdeka di tahun 2024. Maka penulis tertarik untuk merancang *website e-learning* yang tidak hanya berfokus kepada

aspek akademik, tetapi aspek non-akademik juga sehingga *website e-learning* tersebut dapat mendukung siswa dalam mengembangkan *soft skill*.

1.2 Rumusan Masalah

Penulis dapat merumuskan masalah dari latar belakang yang telah dibuat untuk perancangan *website e-learning* sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *website e-learning* sebagai alat bantu siswa SMA ORA et LABORA?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam perancangan *website e-learning* sebagai alat bantu siswa SMA ORA et LABORA sebagai berikut:

1) Demografis

- a. Usia: 15 - 18 tahun
- b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- c. Pekerjaan: Siswa Sekolah Menengah Atas
- d. Agama: Kristen
- e. SES: C - A

2) Geografis

- a. Negara: Indonesia
- b. Provinsi: Banten
- c. Kabupaten: Tangerang dan Tangerang Selatan

3) Psikografis

- a. *Goals*: Lulus sekolah dengan nilai yang memuaskan dan diterima di perguruan tinggi yang diinginkan.
- b. *Needs*: Media pembelajaran yang nyaman dan praktis.

4) Perilaku

- a. Melakukan review materi pelajaran di rumah.
- b. Melupakan tugas dan pekerjaan rumah sehingga tidak mengumpulkan tepat waktu.
- c. Berdiskusi dan melengkapi catatan di luar jam pelajaran.

- d. Tidak mengikuti ekstrakurikuler atau perbaikan nilai karena jadwal yang bertabrakan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang *website e-learning* sebagai alat bantu siswa SMA ORA et LABORA untuk membantu dan mempermudah siswa mengingat dan memantau tugas, kegiatan, dan acara lainnya yang sedang/akan diadakan di sekolah.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Bagi Penulis

Selain sebagai syarat kelulusan penulis sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, tugas akhir ini juga menambah pengalaman dan meningkatkan kemampuan penulis dalam merancang sebuah *website e-learning* yang baik.

2. Bagi Orang Lain

Penulis berharap bahwa perancangan *website e-learning* ini dapat digunakan sebagai referensi oleh sekolah ORA et LABORA ketika ingin mewujudkan sebuah website yang serupa.

3. Bagi Universitas

Perancangan tugas akhir yang telah dibuat oleh penulis dapat bermanfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara atau peneliti lain kedepannya yang ingin mencari referensi mengenai UI/UX atau *website e-learning*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A