

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bidang akademis maupun perkantoran pada era global saat ini tentunya tidak terlepas dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat dalam hal dokumentasi, administrasi dan presentasi, sehingga diperlukannya media yang bisa menjadi alat bantu dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan secara efektif dan efisien. Dalam pekerjaan perkantoran maupun kegiatan belajar mengajar yang berhubungan dengan pemaparan suatu materi yang dipresentasikan ke siswa atau rekan pengajar lain, memerlukan media yang bisa menggambarkan secara jelas apa yang sedang disampaikan.

Inovasi pembelajaran dalam bidang pendidikan sangat diperlukan, agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan efektif serta efisien. Dalam hal ini variasi atau cara dari tenaga pendidik sangat memengaruhi pembelajaran di kelas. Diiringi dengan teknologi yang semakin berkembang, banyak sekali media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala program SMK Tunas Pembangunan, diketahui bahwa pembelajaran masih dikatakan kurang berhasil dan efektif. Peserta didik masih pasif dalam mengikuti

proses pembelajaran, peserta didik juga kesulitan memahami informasi, membuat konsep mengenai materi ajar, dan juga dalam memecahkan masalah, yang menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Yang terjadi saat ini guru masih memberikan materi pembelajar menggunakan buku cetak dan power point sebagai media pembelajaran. Hal ini merupakan bukti dari kurangnya media atau sumber pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, sebagai tenaga pendidik atau guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan informasi hasil wawancara diatas, peneliti menyimpulkan bahwa diperlukannya inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan atensi dari peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang kreatif. Sejalan dengan (Salsabila & Agustian, 2021), penerapan pengetahuan ilmiah dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut (Harta et al., 2020) modul sebagai salah satu bahan ajar memiliki karakteristik untuk peserta didik belajar secara mandiri. Adapun kelebihan pembelajaran dengan modul yaitu :

- a. Modul dapat memberikan umpan balik sehingga pebelajar mengetahui kekurangan mereka dan segera melakukan perbaikan,
- b. Dalam modul ditetapkan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga kinerja siswa belajar terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran,

- c. Modul yang didesain menarik, mudah untuk dipelajari, dan dapat menjawab kebutuhan tentu akan menimbulkan motivasi siswa untuk belajar,
- d. Modul bersifat fleksibel karena materi modul dapat dipelajari oleh siswa dengan cara dan kecepatan yang berbeda,
- e. Kerjasama dapat terjalin karena dengan modul persaingan dapat diminimalisir dan antara pebelajar dan pembelajar,
- f. Remidi dapat dilakukan karena modul memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk dapat menemukan sendiri kelemahannya berdasarkan evaluasi yang diberikan.

Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai bahan ajar yaitu salah satunya dengan materi berbasis animasi video. *Software* animasi video yang bisa digunakan salah satunya adalah aplikasi *Powtoon*. Menurut (Anggita et al., 2020) *Powtoon* adalah aplikasi *web* berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. Melalui media *Powtoon* diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam membuat materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif. Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, *Powtoon* juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Laksono et al., 2019) pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis video interaktif (*Powtoon*) dikatakan layak digunakan pada pada pelajaran IPA materi komponen ekosistem, dengan presentasi kelayakan ahli materi sebesar 93%, sedangkan ahli media diperoleh sebesar 97%. Selain itu, dalam penelitiannya (Arumningtyas et al., 2020) materi pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan aplikasi video interaktif *Powtoon* memiliki respon positif dengan hasil kelayakan memperoleh nilai presentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMK Tunas Pembangunan dan didukung dengan data penelitian yang sudah ada maka, media pembelajaran berbasis video interaktif *Powtoon* dapat membantu mengatasi masalah dalam pendidikan sebelumnya, dimana kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara konvensional dan memiliki berbagai keterbatasan sehingga harus mengalami perubahan yang lebih maju. Dengan adanya media pembelajaran berbasis video interaktif *Powtoon* dapat membantu masalah yang terjadi di sekolah, *Powtoon* bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti akan mengangkat judul skripsi yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video**

**(Powtoon) Pada Pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran
Kelas X OTKP Di SMK Tunas Pembangunan”.**

1.2 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian didasarkan oleh latar belakang diatas sehingga penulis menarik kesimpulan untuk dijadikan sebagai pokok permasalahan adalah bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video (*Powtoon*) pada mata pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran kelas X OTKP di SMK Tunas Pembangunan. Dari pokok masalah tersebut penulis menguraikan kedalam pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana tahapan/proses dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video (*Powtoon*) pada mata pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran di kelas X OTKP SMK Tunas Pembangunan.
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis video (*Powtoon*) pada mata pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran di kelas X OTKP SMK Tunas Pembangunan.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan dari pertanyaan penelitian diatas adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video (*Powtoon*) pada mata pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran di kelas X OTKP SMK Tunas Pembangunan.

2. Memperoleh informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran interaktif berbasis video (*Powtoon*) pada mata pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran SMK Tunas Pembangunan.

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

1. Penelitian dan pengembangan ini digunakan dalam mengetahui bagaimana manfaat dari media pembelajaran interaktif berbasis video.
2. Penelitian ini menjadi rujukan serta sumber perolehan informasi dan data sekunder bagi penelitian selanjutnya.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah sehingga dapat mengembangkan sarana dan prasarana bagi kegiatan belajar interaktif berbasis video serta mampu mengembangkan media lain sebagai pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru dapat menjadikan media pembelajaran berbasis video sebagai sumber alternatif dalam menjelaskan materi teknik dasar administrasi perkantoran. Dengan adanya variasi tersebut diharapkan peserta didik dapat tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat memiliki sumber belajar yang baru yang tentunya mudah untuk dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Dengan adanya media ajar berbasis video pada mata pelajaran teknik dasar administrasi perkantoran, akan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun.

