

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap kerja sesuai dengan kebutuhan industri. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan praktis, sikap profesional, serta kemampuan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mendukung kompetensi tersebut adalah Komunikasi Perkantoran, yang menekankan pada kemampuan komunikasi profesional baik secara lisan maupun tertulis dalam konteks dunia kerja (Wahyuni & Sugiyanto, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran pada mata pelajaran ini perlu didukung oleh media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 22 Jakarta, ditemukan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran Komunikasi Perkantoran masih rendah. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat praktik, seperti komunikasi telepon dan penanganan tamu. Rendahnya keterlibatan ini berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan keterampilan komunikasi yang seharusnya dilatih melalui pengalaman langsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum

sepenuhnya mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa yang bersifat praktik dan kontekstual.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya keterlibatan siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih interaktif (Alvendri & Effendi, 2024). Namun, penggunaan media yang terbatas pada PowerPoint dan buku teks belum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif dan partisipatif.



Gambar 1. 1 Hasil pra-riset 1

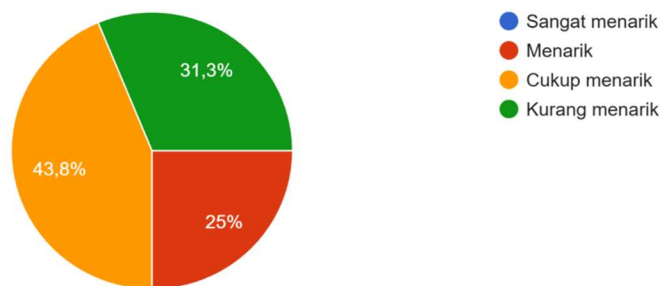
Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Berdasarkan pra-riset awal yang dilakukan kepada 32 siswa SMK N 22 Jakarta, diperoleh gambaran kondisi pembelajaran Komunikasi Perkantoran saat ini. Hasil pra-riset menunjukkan bahwa 81,3% siswa menyatakan guru masih dominan menggunakan media PowerPoint, sementara 18,8% menggunakan buku teks, dan belum terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi interaktif. Temuan ini menunjukkan

bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif masih sangat terbatas di kelas Komunikasi Perkantoran.

Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini menarik dan mudah dipahami?

32 jawaban



Gambar 1. 2 Hasil pra-riset 2

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

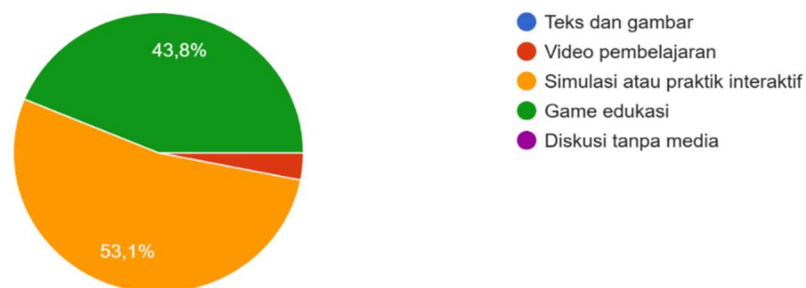
Hasil pra-riset juga menunjukkan bahwa 43,8% siswa menilai media pembelajaran yang digunakan saat ini hanya cukup menarik, dan 31,3% menyatakan kurang menarik. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam memahami materi Komunikasi Perkantoran. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Munir (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tidak interaktif cenderung kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Dari aspek pemahaman materi, hasil pra-riset menunjukkan bahwa 65,6% siswa menyatakan kadang-kadang mengalami kesulitan, dan 28,1% siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi Komunikasi Perkantoran. Kesulitan tersebut terutama terjadi pada materi yang bersifat praktik dan kontekstual, seperti komunikasi

lisan di lingkungan kantor, komunikasi melalui telepon, serta etika komunikasi di tempat kerja. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran membutuhkan media yang mampu menyajikan simulasi dan pengalaman belajar yang mendekati kondisi nyata (Sardiman, 2018).

Media pembelajaran seperti apa yang paling Anda butuhkan untuk memahami materi Komunikasi Perkantoran?

32 jawaban

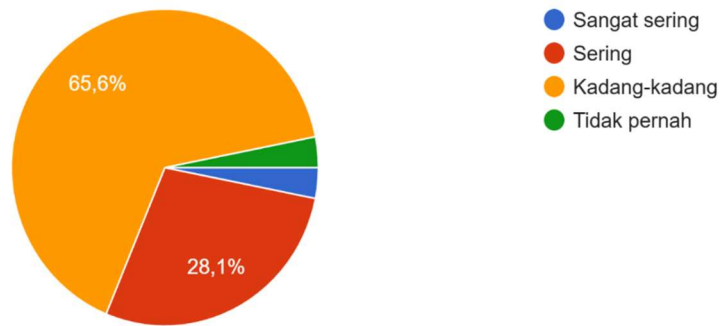


Sumber: Data diolah peneliti (2026)

Selain itu, hasil pra-riset juga menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis praktik. Sebanyak 53,1% siswa menginginkan media berbasis simulasi, dan 43,8% siswa memilih game edukasi sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan interaksi langsung serta simulasi yang mendekati kondisi nyata. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi,

Apakah Anda mengalami kesulitan memahami materi Komunikasi Perkantoran?

32 jawaban



Gambar 1. 4 Hasil pra-riset 4

Sumber: Data diolah peneliti (2026)

keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual (Dahalan, Alias, & Shahrarom, 2023). Selanjutnya, Pratama dan Rahmawati (2021) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis simulasi digital efektif dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat prosedural.

Rendahnya pemanfaatan media interaktif ini memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran Komunikasi Perkantoran. Ketiadaan sarana praktik yang memadai menyebabkan siswa hanya menghafalkan teori komunikasi secara kognitif, namun kurang bisa ketika harus mengaplikasikannya dalam situasi riil. Materi seperti etika bertelepon atau penanganan tamu (guest handling) merupakan kompetensi prosedural yang menuntut respons cepat, intonasi yang tepat, dan kecerdasan emosional. Tanpa adanya simulasi interaktif yang mendekati kondisi nyata, siswa mengalami kesulitan besar dalam menginternalisasi Standar Operasional Prosedur (SOP) komunikasi profesional secara utuh. Akibatnya, profil lulusan SMK

yang seharusnya "siap kerja" menjadi terhambat karena minimnya pengalaman dalam menghadapi berbagai skenario dan kendala komunikasi di dunia kerja yang sesungguhnya.

Di sisi lain, terdapat kesenjangan (gap) pedagogis yang cukup tajam antara metode pembelajaran konvensional dengan karakteristik siswa SMK saat ini yang merupakan representasi dari Generasi Z. Peserta didik generasi ini merupakan *digital native* yang memiliki gaya belajar visual-kinestetik, rentang perhatian (*attention span*) yang relatif singkat terhadap metode ceramah, serta lebih terstimulasi oleh lingkungan digital yang responsif. Menyajikan materi komunikasi yang dinamis melalui media statis seperti PowerPoint dan buku teks tentu tidak sejalan dengan cara belajar mereka.

Oleh karena itu, pendidikan vokasi sangat membutuhkan pendekatan *experiential learning* (pembelajaran berbasis pengalaman). Pembelajaran kejuruan harus difasilitasi dengan media berbasis simulasi yang mampu menciptakan lingkungan kerja buatan (virtual). Melalui simulasi, siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, melainkan menjadi subjek aktif yang dihadapkan pada skenario pengambilan keputusan (*decision making*), mengevaluasi konsekuensi dari sikap komunikasi mereka, dan belajar dari kesalahan (*trial and error*) secara aman sebelum terjun langsung ke industri.

Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan adalah media berbasis Unity. Unity merupakan game engine yang mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan simulasi dalam satu platform interaktif, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang imersif

dan menarik (Alvendri & Effendi, 2024). Melalui pemanfaatan Unity, materi Komunikasi Perkantoran dapat dikembangkan dalam bentuk simulasi interaktif, seperti praktik komunikasi telepon, pelayanan tamu, dan presentasi, sehingga siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Unity efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual (Desriyani, Rahmatina, & Liana, 2024).

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya umumnya belum secara spesifik mengembangkan media pembelajaran berbasis Unity pada materi Komunikasi Perkantoran serta belum diterapkan pada konteks SMKN 22 Jakarta. Selain itu, sebagian penelitian masih menggunakan model pengembangan yang bersifat linear, sehingga kurang fleksibel dalam melakukan revisi produk secara berkelanjutan. Padahal, dalam pengembangan media digital, diperlukan model yang bersifat iteratif agar produk dapat disempurnakan secara terus-menerus berdasarkan umpan balik pengguna.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat kesenjangan penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis Unity yang secara spesifik diterapkan pada materi Komunikasi Perkantoran dengan pendekatan model yang iteratif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Unity menggunakan model Successive Approximation Model (SAM) yang memungkinkan proses pengembangan dilakukan melalui siklus prototipe secara berulang sehingga

menghasilkan media yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran (Allen, 2012).

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis Unity pada materi Komunikasi Perkantoran di SMKN 22 Jakarta menggunakan model Successive Approximation Model (SAM)?
- 2) Bagaimana tingkat validitas media pembelajaran berbasis Unity pada materi Komunikasi Perkantoran yang dikembangkan?
- 3) Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Unity dalam pembelajaran Komunikasi Perkantoran di SMKN 22 Jakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan media pembelajaran berbasis Unity pada materi Komunikasi Perkantoran di SMKN 22 Jakarta menggunakan model Successive Approximation Model (SAM).
- 2) Menganalisis tingkat validitas media pembelajaran berbasis Unity berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran.

- 3) Menganalisis tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis Unity berdasarkan respons siswa dalam pembelajaran Komunikasi Perkantoran di SMKN 22 Jakarta..

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1) Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Unity pada pembelajaran vokasi.
- 2) Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai penerapan gamifikasi dan simulasi interaktif dalam pembelajaran Komunikasi Perkantoran di SMK.
- 3) Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis game engine menggunakan model Successive Approximation Model (SAM).

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

a. Bagi Siswa:

- Menjadi alternatif media belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton, sehingga dapat menjadi sarana belajar siswa pada mata pelajaran konsentrasi keahlian Manajemen Perkantoran.

- Mempermudah siswa dalam memahami materi yang bersifat prosedural dan konseptual (misalnya alur kearsipan) melalui visualisasi, simulasi, dan gamifikasi.
- Memberikan fasilitas bagi siswa untuk dapat belajar secara mandiri dan fleksibel, kapan pun dan di mana pun melalui perangkat mereka.

b. Bagi Guru:

- Menyediakan alat bantu ajar yang inovatif untuk menyampaikan materi pelajaran.
- Menjadi inspirasi bagi guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar.

c. Bagi Sekolah:

- Menambah koleksi sumber belajar berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran, khususnya pada jurusan Manajemen Perkantoran.
- Mendukung program sekolah dalam upaya digitalisasi dan inovasi pendidikan sejalan dengan tuntutan era Revolusi Industri 4.0.
- Dapat menjadi salah satu produk unggulan sekolah yang menunjukkan adanya upaya peningkatan kualitas pendidikan melalui pengembangan teknologi.