

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam era globalisasi dan revolusi industri 4.0, pendidikan diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Salah satu langkah penting dalam mencapai tujuan tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan, di mana pemilihan metode pembelajaran yang digunakan tentunya akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang dipilih (Anggita, 2020)

Menurut (Tambunan et al., 2021), media pembelajaran adalah sistem yang menggunakan video rekaman dan kontrol komputer untuk menyampaikan materi pengajaran kepada siswa. Sistem ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk mendengar dan melihat, tetapi juga mendorong mereka memberikan respons aktif yang mempengaruhi kecepatan dan urutan penyampaian materi. (Kardinal, 2021) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang tak terpisahkan dalam proses belajar mengajar, mencakup segala sesuatu yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Dengan demikian, interaksi edukatif antara guru (pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara efektif.

Sebagai respons terhadap kebutuhan ini, salah satu inovasi yang berkembang adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media ini mampu menggabungkan elemen visual, auditori, dan narasi yang menarik, sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang

disampaikan. Langkah ini sangat penting karena dapat meningkatkan daya tarik penyajian materi pelajaran serta memotivasi siswa untuk belajar, terutama dalam konteks pembelajaran daring. Dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat, guru dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa meskipun pembelajaran dilakukan secara online (Tenri Ampa, 2020).

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran menawarkan berbagai keuntungan, seperti meningkatkan daya tarik materi, mempermudah penyampaian konsep abstrak, dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan tempo mereka sendiri. Video animasi merupakan media yang sangat efektif dalam proses pembelajaran dan mampu memberikan pengalaman unik bagi peserta didik. Namun, dalam konteks pendidikan formal, pengembangan video animasi untuk pembelajaran masih relatif terbatas, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat teknis seperti Teknologi Perkantoran.

Mata pelajaran Teknologi Perkantoran di kelas X merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja, khususnya di bidang administrasi dan manajemen perkantoran. Materi yang disampaikan dalam pelajaran ini mencakup berbagai aspek, mulai dari pengenalan peralatan perkantoran, manajemen data, hingga penggunaan aplikasi perkantoran yang relevan. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi ini ketika disampaikan melalui metode konvensional seperti ceramah dan buku teks.

Metode pembelajaran yang kurang variatif sering kali membuat siswa cepat bosan, kurang tertarik, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman serta hasil belajar. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi sangat penting. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah video animasi berbasis Powtoon, yang memiliki potensi untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efektif.

Powtoon adalah perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk membuat video, dengan berbagai fitur menarik seperti animasi kartun, efek transisi, berbagai jenis teks, serta pengaturan timeline yang sederhana dan intuitif. (Fardany et al., 2020a). Dengan menggunakan Powtoon, pengajar dapat menciptakan video pembelajaran yang menarik dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Selain itu, video animasi berbasis Powtoon juga memungkinkan penyampaian materi secara visual yang lebih jelas, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih baik.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran kelas X di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain: meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, dan memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang efektif, serta mengukur dampak penggunaannya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Dalam konteks penelitian ini, pengembangan media pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk menyediakan alat bantu pembelajaran yang menarik, tetapi juga untuk mengukur efektivitasnya dalam mendukung proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini akan mencakup tahap pengembangan, implementasi, serta evaluasi media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon, dengan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran Teknologi Perkantoran kelas X. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, serta dapat diterapkan secara luas dalam pendidikan formal di Indonesia.

Salah satu aspek yang paling terpengaruh adalah pendidikan, dimana perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak yang sangat besar. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, pendidikan mampu

berkembang secara bersamaan dengan munculnya generasi baru yang lebih terampil dalam menggunakan teknologi. Dalam aspek pendidikan, teknologi memiliki peran penting untuk memberikan dan menciptakan berbagai inovasi baru yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi tidak hanya mempermudah akses informasi dan sumber belajar, tetapi juga memungkinkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti pembelajaran berbasis daring, penggunaan aplikasi edukasi, dan multimedia interaktif. Inovasi-inovasi ini bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

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 video animasi berbasis *powtoon* pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X di SMK Satya Bhakti 2 Jakarta. Dari pokok masalah tersebut penulis menguraikan kedalam pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana tahapan/proses dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X SMK Satya Bhakti 2 Jakarta.
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X SMK Satya Bhakti 2 Jakarta.

Tujuan penelitian berdasarkan dari pertanyaan penelitian diatas adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X SMK Satya Bhakti 2 Jakarta.

2. Memperoleh informasi mengenai kelayakan dari media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X SMK Satya Bhakti 2 Jakarta.

1.3 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Teoritis

1. Penelitian dan pengembangan ini digunakan dalam mengetahui bagaimana manfaat dari media pembelajaran berbasis web
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 berbasis website serta mampu mengembangkan website lain untuk berbagai mata pelajaran.
2. Bagi Guru Guru dapat menjadikan media pembelajaran berbasis web sebagai sumber alternatif dalam menjelaskan materi teknologi 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 baru yang mudah untuk dipahami sehingga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar. Dengan adanya website mata pelajaran teknologi perkantoran, akan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran dimanapun dan kapanpun.