

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang menjunjung tinggi pendidikan. Pendidikan berperan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Semakin maju instrument pendidikan, maka semakin maju pula negara tersebut. Hal ini dibuktikan dengan adanya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Raharjo, 2013).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran (Alodia, 2021). Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran pada abad 21 mengintegrasikan berbagai perangkat teknologi dalam melakukan seluruh rangkaian proses interaksi antara siswa dan guru dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Teknologi berperan aktif sebagai alat, proses, dan sekaligus sumber untuk belajar dan melaksanakan pembelajaran (Partnership for 21 Century Learning, 2007 dalam Rahmadi, 2019). Oleh karena itu, sebagai calon tenaga

pendidik diharapkan kita dapat menguasai teknologi dan dapat menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, salah satu instrumen penting yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik), secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif yakni penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Alodia, 2021). Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik dalam menyampaikan sub pokok.

Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa sub pokok pelajaran yang dituangkan ke dalam instru-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai (Muhson, 2010). Dengan demikian, salah satu kompetensi yang harus dimiliki seorang pendidik adalah kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran, baik dalam proses pembelajaran instrumen dan produktif pada siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dengan adanya media pembelajaran guru dapat memberikan

motivasi dan semangat belajar kepada peserta didik melalui penerapan media yang telah disiapkan oleh tenaga pendidik untuk proses belajar mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas.

Oleh karena itu, penting adanya inovasi dan perubahan dalam pembelajaran, agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, bermakna dan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Dari permasalahan tersebut, hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil dari observasi dan wawancara kepada guru mata pelajaran pendidikan dasar teknik otomotif, kelas XII TKRO SMK Negeri 3 Singaraja, yang dilaksanakan pada tanggal 16 Februari 2022, tahun pelajaran 2021/2022 bahwa, media pembelajaran belum digunakan dengan maksimal. Guru dalam proses pembelajaran secara tatap muka masih menggunakan media pembelajaran berupa benda kerja dan powerpoint. Sedangkan pada proses pembelajaran secara daring, guru menggunakan powerpoint dan video pembelajaran yang ada di *You Tube*. Hal ini tentunya menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi rendah karena proses pembelajaran yang dilakukan secara monoton.

Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dan perubahan dalam system pembelajaran, agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Dari permasalahan tersebut hal yang dapat dilakukan adalah dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan

adalah media audio visual berbasis *PowToon*. Media audio visual merupakan salah satu sarana dalam melakukan proses pembelajaran berbasis teknologi. Audio visual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain, mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik untuk pembelajaran, dan dapat di-edit (diperbaiki) setiap saat (Haryoko, 2015). Dengan adanya media audio visual, peserta didik dapat melihat secara langsung sub pokok yang di jelaskan dan juga dapat mendengar secara langsung penjelasan sub pokok yang ditampilkan. Penulis memilih media pembelajaran audio visual berbasis *powtoon* karena media ini dianggap mampu dikembangkan pada mata pelajaran pendidikan dasar teknik otomotif, khususnya pada sub pokok alat-alat tangan (*handtool*). Dengan adanya soal-soal pada akhir video maka media pembelajaran ini akan bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat siswa akan materi pembelajaran yang sudah dijelaskan.

PowToon sebagai salah satu aplikasi multimedia yang dapat dijadikan media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan misalnya memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah (Nurdiansyah et al., 2018). *PowToon* merupakan sebuah *platform* web yang dapat digunakan untuk memproses sebuah informasi atau pesan yang berupa media berbentuk audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang dibuat sesuai dengan kebutuhannya. Dalam *platform* ini terdapat banyak fitur yang menarik dan mudah dalam penggunaannya (*easy to use*) *platform* ini sangat cocok sebagai alat untuk membuat sebuah media

pembelajaran. Platform *PowToon* ini memiliki kelebihan diantaranya 1. Mudah dalam penggunaan untuk pemula (*simply to use*), 2. Mencakup segala aspek indera, 3. Penggunaannya yang praktikal, 4. Dapat di kombinasikan dengan semua jenis pembelajaran (kolaboratif), 5. Dapat digunakan dalam skala kelompok besar, 6. Meningkatkan Kreativitas, dan 7. Memotivasi pengguna. Tidak hanya pada kelebihan saja *PowToon* ini juga memiliki kekurangan yang salah satunya adalah memerlukan akses jaringan internet agar dapat mengakses jaringan platform web *PowToon* ini.

Penggunaan Web *Powtoon* ini begitu praktis dan dilengkapi berbagai fitur animasi dan *timeline* yang menarik. Apabila ingin mengakses fitur dan tampilan yang lebih banyak, maka dapat melakukan pendaftaran secara berbayar untuk mengakses fitur dan tampilan yang lebih banyak, itulah yang menjadi dasar peneliti mengapa menggunakan web *Powtoon* ini. Mata Pelajaran yang diambil oleh peneliti sebagai *sample* penelitian adalah mata pelajaran Pendidikan Dasar Teknik Otomotif dengan sub pokok yaitu: Alat-alat tangan (*hand tool*). Pada sub pokok ini terdapat beberapa poin pembahasan, yaitu: Pengertian alat tangan (*hand tool*), cara penggunaan alat-alat tangan (*hand tool*), komponen utama dan komponen pendukung serta dilengkapi dengan penjelasan yang singkat dan mudah dipahami. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis *PowToon*, maka dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Otomotif Sub Pokok Alat-Alat Tangan

(*Handtools*) Bagi Siswa SMK. Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis, penulis dapat memberikan identifikasi masalah yang akan digunakan untuk bahan penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya penguasaan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Guru masih menggunakan media pembelajaran powerpoint secara monoton.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penting dilakukan untuk membatasi pembahasan permasalahan agar tidak meluas. Adapun pembatasan masalah yang dapat dipecahkan dari identifikasi masalah di atas yaitu:

1. Perancangan media ini difokuskan untuk mata pelajaran dasar-dasar otomotif sub pokok Alat-alat tangan (*hand tools*).
2. Pengembangan media pembelajaran ini hanya menggunakan *platform web PowToon* yang dapat diakses melalui daring (*online*) ataupun luring (*offline*).
3. Media pembelajaran berbasis *PowToon* ini digunakan sebagai komplementer untuk melengkapi media yang sudah dipergunakan sebelumnya.
4. Pengembangan hanya sampai pada uji coba kelompok besar dan kelompok kecil untuk memperoleh kepastian media.

5. Jumlah penguji terdiri atas 4 orang judges untuk menilai validitas isi, 2 orang ahli untuk menilai materi, 2 orang ahli untuk menilai media, 10 orang siswa sebagai subyek uji kelompok kecil, dan 30 orang siswa sebagai subyek uji kelompok besar.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah pada penelitian ini, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *PowToon* pada sub pokok bahasan alat-alat tangan (*hand tools*) siswa SMK Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *audio visual* berbasis *PowToon* pada mata pelajaran dasar-dasar otomotif sub pokok Alat-alat tangan (*hand tools*), menurut ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *audio visual* berbasis *PowToon* pada mata pelajaran dasar-dasar otomotif sub pokok Alat-alat tangan (*hand tools*), berdasarkan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari pengembang ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *PowToon* pada mata pelajaran dasar-dasar otomotif sub pokok Alat-alat tangan (*hand tools*) bagi peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* pada mata pelajaran dasar-dasar otomotif sub pokok Alat-alat tangan (*hand tools*), menurut ahli sub pokok dan ahli media.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* pada mata pelajaran dasar-dasar otomotif sub pokok Alat-alat tangan (*hand tools*), berdasarkan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon*. Produk ini berisi tentang sub pokok Alat-alat tangan (*hand tool's*). Media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan sub pokok, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami sub pokok. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon*. Media Pembelajaran ini dikemas dalam bentuk file yang berformat MP4 sehingga mudah dibuka diberbagai perangkat lunak yang telah mendukung ekstensi file yang digunakan. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video presentasi akan menampilkan tulisan, gambar diam, gambar bergerak, dan suara.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki karakter yang bergerak.
3. Sub pokok pada media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* yaitu sub pokok Alat-alat tangan (*hand tool's*).
4. Pada akhir video, terdapat motivasi dan penguatan yang ditujukan kepada siswa.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Penulis menemukan bahwa keunggulan penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* akan menyebabkan tenaga pendidik dapat lebih efektif dan efisien dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pendidik akan lebih mudah memaparkan sub pokok dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Bagi peserta didik media ini akan menyebabkan peserta didik bisa lebih fokus dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang ditampilkan menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Jika pengembangan media pembelajaran ini dilakukan secara penuh dan dapat diterapkan di sekolah maka sekolah akan memiliki *output* berupa hasil belajar yang lebih maksimal dan dapat meningkatkan mutu profesionalisme tenaga pendidik.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *audio visual* berbasis *PowToon* pada mata pelajaran pendidikan dasar teknik otomotif sub pokok Alat-alat tangan (*hand tools*) dengan asumsi sebagai berikut:

1. Meningkatkan konsentrasi dalam memahami sub pokok yang disampaikan. Hal ini menyebabkan peserta didik lebih mudah memahami sub pokok mata pelajaran pendidikan dasar teknik otomotif pada sub pokok Alat-alat tangan (*hand tools*).
2. Media pembelajaran berbasis *PowToon* ini dapat digunakan sebagai media alternatif bagi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Dimana tenaga pendidik ingin melaksanakan proses belajar mengajar dengan efektif dan efisien.
3. Proses berlangsungnya pembelajaran akan menjadi lebih informatif dan kreatif.

4. Media pembelajaran ini mudah dalam penerapannya, karena media dikemas dalam bentuk video dengan format file MP4 yang dapat dibuka pada berbagai *software* pendukung.

Keterbatasan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *PowToon* pada mata pelajaran pendidikan dasar teknik otomotif sub pokok Alat-alat tangan (*hand tools*) yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengembangan sub pokok yang disajikan di dalam media pembelajaran ini terbatas hanya pada mata pelajaran pendidikan dasar teknik otomotif sub pokok Alat-alat tangan (*hand tools*).
- 2) Media ini memiliki keterbatasan dalam penggunaannya yakni harus memiliki alat elektronik yang mendukung pemutaran video.

1.9 Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan merupakan suatu proses perancangan sebuah produk yang dapat memvalidasi produk yang telah dihasilkan.
2. Keefektifan merupakan tingkat pencapaian atau seberapa besar pengaruh yang dihasilkan dalam proses pembelajaran.
3. Media adalah suatu alat yang dapat mengantarkan informasi dari pengirim ke penerima.
4. Efisien yaitu usaha yang paling tepat demi menghasilkan sesuatu yang dikehendaki.