

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan upaya yang terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi peserta didik seperti yang dibahas dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Salah satu jenjang pendidikan yang ada di Indonesia adalah pendidikan kejuruan. Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki dunia kerja. Pendidikan kejuruan sangat penting karena setiap proses pengembangan pendidikan mengolaborasi kebenaran dan sifat dasar berdasarkan kenyataan yang mengacu pada tujuan pendidikan (Rasto, 2012). Selain itu, menurut (Dr. Vladimir, 1967e) pendidikan kejuruan adalah suatu program pendidikan yang menyiapkan peserta didik menjadi tenaga profesional dan siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Singaraja merupakan salah satu sekolah kejuruan yang menerima dan memberikan pelayanan bagi peserta didik yang ingin mempelajari atau mendalami bidang ekonomi, tata kelola, dan pariwisata.

Khusus bidang ekonomi terdapat program keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran (BDPM) yang merupakan sebuah program keahlian yang mempelajari dasar-dasar kemampuan dan keilmuan menjadi seorang marketing, baik marketing secara konvensional maupun melalui media daring. Di program keahlian BDPM peserta didik akan mempelajari strategi pasar, kewirausahaan dan membaca peluang di dunia bisnis. Terdapat beberapa mata pelajaran yang ada di program keahlian BDPM, seperti administrasi transaksi, penataan produk, bisnis online dan pengetahuan bisnis.

Salah satu mata pelajaran di program keahlian BDPM adalah Administrasi Transaksi yang merupakan salah satu kegiatan pembelajaran di kelas XI BDPM yang mempelajari tentang kegiatan pencatatan perusahaan pada setiap terjadinya perubahan posisi keuangan (transaksi) yang dilakukan secara struktur dengan metode tertentu. Perhitungan pada materi pelajaran ini sangat susah dimengerti, banyak kendala yang dialami peserta didik dalam proses perhitungan. Menurut (Goleman et al., 2019) menegaskan bahwa administrasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan proses kerja sama antara dua orang manusia atau lebih yang didasarkan atas rasional tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan terhadap guru mata pelajaran administrasi transaksi di SMK Negeri 1 Singaraja bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif belum maksimal dilakukan saat proses pembelajaran. Peserta didik masih cenderung kesulitan untuk memahami materi pada mata pelajaran administrasi transaksi serta belum adanya pemanfaatan media pembelajaran dengan baik yang mendukung proses

belajar mengajar. Guru hanya menggunakan satu bahan ajar, lalu peserta didik mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Pembelajaran ini menyebabkan peserta didik mengalami kebosanan dalam mengikuti pembelajaran, karena tidak adanya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan wawancara terhadap peserta didik di program keahlian BDPM kelas XII di SMK Negeri 1 Singaraja yang diperoleh bahwa peserta didik dalam mengklasifikasi berkas-berkas administrasi di mana peserta didik cenderung sulit memahami materi tersebut. Prosentase menunjukkan bahwa 76,2% peserta didik menganggap jika mata pelajaran administrasi transaksi sulit di pahami dengan teori saja dan 80% peserta didik menganggap mata pelajaran administrasi transaksi sulit dipahami jika tidak ada contoh penerapan materi, 92,8% peserta didik senang jika belajar terdapat gambar pada materi pembelajaran, 95,2% peserta didik senang jika belajar terdapat video pembelajaran, dan 70% peserta didik senang jika mata pelajaran administrasi transaksi menggunakan konten pembelajaran interaktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik tersebut. Dengan materi atau sumber yang terbatas, materi ini membutuhkan alat yang bisa memberikan penguatan tingkat pemahaman yang bisa dijelaskan secara berulang-ulang, alat tersebut berupa media pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik secara mandiri di mana media ini menyajikan pembelajaran interaktif dengan simulasi dua arah.

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi sumber. Penerapan teknologi dalam bidang pendidikan keuangan sangat bermanfaat dalam pembelajaran di era modern ini,

yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut (Hayes et al., 2017) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman siswa, seperti yang telah dijelaskan dalam penelitian (Firdayanti, 2020). Salah satu penerapan teknologi di era modern ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dikarenakan media pembelajaran interaktif memiliki inovasi pembelajaran yang baru sehingga menyebabkan peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar.

Penggunaan Media interaktif dalam proses pembelajaran dinilai lebih inovatif yang dapat membantu peserta didik dalam menjelaskan materi mengklasifikasi berkas-berkas administrasi dan memahami transaksi, karena terdapat bentuk yang lebih variatif dari animasi, segi pewarnaan dan tampilan pada media interaktif. Hal ini dipertegas oleh penelitian (Armansyah et al., 2019) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia yang memperoleh hasil bahwa media pembelajaran interaktif dapat dipakai untuk mengirimkan segala bentuk informasi yang dapat mempermudah aktivitas belajar peserta didik. Media interaktif sangat dibutuhkan sebagai pengganti proses pembelajaran yang cenderung membosankan bagi peserta didik.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, selain dengan penggunaan media pembelajaran, adapun aspek lain yang mempengaruhi proses belajar adalah model pengembangan *Blended Learning*. Penggunaan model pembelajaran

*Blended Learning* dirasa sangat sesuai untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dengan bantuan teknologi informasi, belajar tidak lagi dibatasi oleh jarak dan waktu, karena kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja melalui perangkat digital dan internet. Salah satu model pembelajaran yang cocok dan mendukung hal tersebut adalah model pembelajaran *Blended Learning*. Model Pembelajaran *Blended Learning* dirasa sesuai dan banyak digunakan didunia pendidikan karena penerapan model ini bisa disesuaikan dengan sistem tatap muka langsung di sekolah atau secara langsung di kelas virtual melalui video conference dan juga sistem e-learning yang menggunakan Learning Management System (LMS) sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa. Menurut (Fauhah & Brillian, 2021) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran online dengan *face-to-face*. Pengembangan konten pembelajaran interaktif memungkinkan interaksi antara peserta didik dengan konten pembelajaran yang berisikan pemaparan materi, kompetisi, dan juga latihan serta evaluasi dalam satu wadah pembelajaran yang membuat lebih menarik. Menurut (Asrori, 2016) menyatakan bahwa strategi pembelajaran mengetahui bagaimana menerapkan model blended learning yang menggabungkan beberapa hal yang berkaitan dengan gaya belajar, penyampaian materi dan media yang digunakan serta menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dalam model ini. Dengan model blended learning, belajar dengan belajar lebih mudah dan efektif, sedangkan pembelajaran dalam bentuk kesempatan belajar online dengan menggunakan teknologi sebagian besar bersifat tradisional.



Sesuai dengan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Administrasi Transaksi untuk mempermudah proses pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Mata Pelajaran Administrasi Transaksi Berstrategi Blended Learning di SMK Negeri 1 Singaraja”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Administrasi Transaksi?
2. Bagaimana respons pendidik dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Administrasi Transaksi?

## **1.3 TUJUAN PENELITIAN**

Dari Permasalahan yang dirumuskan di atas, berikut merupakan tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Menghasilkan dan mengimplementasikan produk Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Administrasi Transaksi.
2. Mendeskripsikan respons pendidik dan peserta didik terhadap Media Pembelajaran Interaktif pada mata pelajaran Administrasi Transaksi.

#### 1.4 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pelebaran masalah yang lebih luas, maka penelitian ini dibatasi pada hal berikut :

1. Penelitian ini di tunjukan untuk menghasilkan produk Media pembelajaran interaktif berbantuan *adobe captivate*.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan Media interaktif dengan menggunakan fitur audio, video, animasi 2D, objek 3D.
3. Materi yang digunakan dalam Media interaktif ini terdapat pada Mata Pelajaran Administrasi Transaksi kelas XI SMKN 1 Singaraja.

#### 1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Administrasi Transaksi Program Keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 1 Singaraja” yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta mendorong perkembangan ilmu pendidikan dengan konsep pembelajaran yang baru. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a . Bagi Peserta Didik

Produk dan penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan dapat memotivasi peserta didik agar semangat belajar karena konten yang lebih menarik.

### b . Bagi Guru

Produk dari penelitian ini diharapkan akan menjadi alat untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang lebih menarik serta membantu dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak, sehingga mudah dipahami peserta didik.

### c . Bagi Peneliti

Memahami cara merancang konten pembelajaran interaktif berbantuan adobe captivate serta mengetahui kualitas media pembelajaran interaktif tersebut.

