

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video (Powtoon) pada Pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran Kelas X OTKP di Smk Tunas Pembangunan

Rahayu Sulistio Putri^{1*}, Henry Eryanto², Roni Faslah³

^{1,2,3} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Email: rahayusulistioputri4@gmail.com, henryeryanto@unj.ac.id, ronifaslah@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video menggunakan aplikasi Powtoon untuk pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran di kelas X OTKP di SMK Tunas Pembangunan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Namun, penelitian ini hanya mencakup tahap pengembangan karena keterbatasan waktu. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki tingkat kelayakan yang baik, dengan penilaian ahli media mencapai 73% (kategori “Layak”) dan penilaian ahli materi sebesar 96% (kategori “Sangat Layak”). Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menarik minat siswa dalam memahami materi pelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Interaktif, Perkantoran

Abstract

This study aims to develop video-based interactive learning media using the Powtoon application for Basic Office Administration Techniques lessons in class X OTKP at SMK Tunas Pembangunan. The method used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research only includes the development stage due to time constraints. The evaluation results show that this learning media has a good level of feasibility, with a media expert assessment reaching 73% (category ‘Feasible’) and a material expert assessment of 96% (category ‘Very Feasible’). This research is expected to increase the effectiveness of learning and attract students' interest in understanding the subject matter.

Keywords: Interactive Learning, Interactive Learning, Office

Pendahuluan

Pada era global saat ini, baik di bidang akademis maupun perkantoran, kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah mengubah cara kita menangani dokumentasi, administrasi, dan presentasi. Oleh karena itu, media yang dapat berfungsi sebagai alat bantu sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan pekerjaan secara lebih efektif dan efisien (Putra & Kurniawan, 2020);(Anjarsari et al., 2020). 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 (Akmalia et al., 2021).

Inovasi dalam pembelajaran sangat penting untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan secara efektif dan efisien (Rahmi, 2020);(Sani, 2022). Peran tenaga pendidik dengan berbagai variasi metode pengajaran menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran di kelas. Seiring dengan kemajuan teknologi, kini tersedia beragam media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran (Lubis et al., 2023).

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 menunjukkan kurangnya penggunaan media atau sumber belajar yang memadai (Fardany & Dewi, 2020);(Elfiyah et al., 2023).

Dari informasi hasil wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa inovasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat dan perhatian peserta didik. Pemanfaatan teknologi kreatif, seperti video pembelajaran atau media interaktif dapat menjadi alternatif dalam menghadapi hambatan dalam pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Pernyataan tersebut didukung oleh Maulana (2022), yang menyatakan bahwa penerapan pengetahuan ilmiah dalam pembelajaran sangat penting agar tujuan pembelajaran tercapai secara efisien.

Selain penggunaan teknologi, pembelajaran mandiri melalui modul juga terbukti memiliki banyak keunggulan. Lasmiyati (2014), menjelaskan bahwa modul memberikan umpan balik langsung kepada siswa, membantu mereka mengidentifikasi kelemahan dan segera memperbaikinya. Modul yang dirancang dengan baik memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, memotivasi siswa untuk belajar lebih terarah, dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Modul juga bersifat fleksibel, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. Modul memungkinkan terjalannya kerja sama yang lebih baik antara siswa dan pengajar, serta meminimalkan persaingan yang tidak sehat. Bahkan, modul juga menyediakan kesempatan untuk remediasi, di mana siswa dapat menilai dan memperbaiki kekurangan mereka berdasarkan evaluasi yang diberikan.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang efektif digunakan sebagai bahan ajar adalah materi berbasis video animasi. Aplikasi seperti Powtoon dapat menjadi solusi, di mana Powtoon adalah platform berbasis web yang menawarkan fitur menarik untuk membuat presentasi atau video animasi dengan mudah (Wijayanti, 2022). Menurut (Wijayanti et al., 2022), penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran tidak hanya membantu pendidik dalam menyajikan materi secara kreatif dan menarik, tetapi juga diharapkan mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Studi terdahulu oleh Laksono, (2020) mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi berbasis video interaktif (Powtoon) dikatakan layak digunakan pada pelajaran IPA materi komponen ekosistem, dengan presentasi kelayakan ahli materi sebesar 93%, sedangkan ahli media diperoleh sebesar 97%. Selain itu, dalam penelitiannya Khofifah (2022) 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.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMK Tunas Pembangunan, serta didukung oleh data penelitian yang ada, media pembelajaran berbasis video interaktif seperti Powtoon terbukti dapat mengatasi berbagai kendala dalam pendidikan yang sebelumnya dilakukan secara konvensional dengan banyak keterbatasan. Kehadiran Powtoon sebagai media pembelajaran interaktif membawa perubahan positif, yaitu membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran (Hidayat & Muhamad, 2021).

Penelitian terdahulu oleh Rahayu (2023) menunjukkan bahwa validasi media pembelajaran memperoleh penilaian 88,5%, yang masuk dalam kategori “Sangat Layak.” Validasi materi mendapatkan penilaian yang lebih tinggi, yaitu 90,6%, juga dengan kategori “Sangat Layak.” Sementara itu, validasi bahasa memperoleh nilai 79,3% dan tergolong dalam kategori “Layak.” Secara keseluruhan, nilai akhir dari semua validator mencapai 86,1%, yang berarti media tersebut sangat layak digunakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penulis merumuskan dua pertanyaan penelitian utama untuk membahas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video (*Powtoon*). Pertama, penulis ingin mengetahui tahapan atau proses yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran ini, khususnya untuk mata pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran di kelas X OTKP SMK Tunas Pembangunan. Kedua, penulis juga ingin mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis video tersebut dengan melihat bagaimana media ini diimplementasikan dan dinilai dalam konteks pembelajaran di SMK Tunas Pembangunan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video (*Powtoon*) untuk mata pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran di kelas X OTKP SMK Tunas Pembangunan, serta mengevaluasi kelayakannya. Secara teoritis, penelitian ini berguna untuk memahami manfaat media pembelajaran berbasis video dan sebagai sumber informasi untuk penelitian selanjutnya. Praktisnya, penelitian ini memberikan referensi bagi sekolah dalam mengembangkan sarana belajar interaktif, membantu guru sebagai alternatif metode pengajaran, dan menyediakan sumber belajar baru bagi siswa yang meningkatkan motivasi dan aksesibilitas materi pelajaran. Penelitian ini bermanfaat dalam menghadirkan inovasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang diharapkan mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai dengan Juli 2024, peneliti memilih waktu penelitian tersebut berdasarkan pertimbangan yang dianggap tepat dan efektif dalam melaksanakan penelitian. Tempat penelitian ini dilakukan di SMK Tunas Pembangunan, Jakarta Selatan. Penelitian ini menerapkan pendekatan R&D (*Research and Development*), yang bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran interaktif berbasis video. Metode R&D tidak hanya berfokus pada penciptaan produk, tetapi juga menguji tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan.

Pada jenis penelitian dan pengembangan ini memiliki perbedaan dengan jenis penelitian lain, karena pada penelitian dan pengembangan ini akan didapatkan sebuah output yang berupa produk dari pengembangan hasil penelitian. Pada penelitian ini produk tersebut berbentuk sebuah media pembelajaran interaktif berbasis video dengan alat bantu Powtoon untuk digunakan pada mata pelajaran teknik dasar administrasi perkantoran. Pada penelitian R&D sebelum produk digunakan oleh pengguna maka akan dilakukan pengujian terhadap kelayakan produk oleh ahli media dan ahli materi dalam menentukan apakah media pembelajaran tersebut layak digunakan atau tidak.

Peneliti akan menerapkan model pengembangan ADDIE dalam proses pembuatan produk, yang meliputi lima tahap utama: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model ADDIE dipilih karena sesuai dengan tahapan yang terkait satu sama lain dan model ini selaras dengan produk yang perlu dikembangkan agar dapat menghasilkan standar pada level yang sesuai dengan pengembangan produk.

Dalam penelitian ini hanya terdapat dua subjek penelitian yang terdiri dari ahli Media yang merupakan dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran dan ahli media yang merupakan kepala program Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Tunas Pembangunan Jakarta. Dalam penelitian ini menggunakan dua kategori untuk pengumpulan data yang akan digunakan dalam pengembangan produk dan uji kelayakan produk, yaitu: 1) Data kualitatif, peneliti memperoleh data berdasarkan hasil saran atau komentar yang hanya diberikan kepada ahli media dan materi untuk kelayakan produk tersebut. 2) Data kuantitatif, diperoleh melalui angket yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, guna mendapatkan penilaian terkait kelayakan produk media yang dikembangkan.

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah melalui kuesioner. Penyebaran angket dilakukan untuk mencari respon dari subjek terhadap produk yang dikembangkan. Skala angket yang digunakan adalah skala likert dengan skala 5 poin jawaban. Instrument pengumpulan data yang disusun dengan kuesioner.

Hasil dan Pembahasan Analisis Data Penelitian

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai acuan, namun hanya melaksanakan hingga tahap pengembangan (*development*) dikarenakan keterbatasan waktu dan prioritas penelitian yang lebih mengutamakan

produk penelitian, walaupun tidak melanjutkan ke tahap Impelementation dan Evaluation keberhasilan tahap pengembangan ini terus menjadi kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dan lingkungan yang lebih luas (Nurdiansyah et al., 2018).

Setelah menyelesaikan proses pengembangan, peneliti mengolah data yang diperoleh dari penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Data tersebut kemudian dianalisis untuk menghasilkan hasil penilaian yang komprehensif. Hasil analisis ini disajikan dalam bentuk yang lebih jelas dan terstruktur sebagai berikut:

Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Media

Para ahli media menganalisis hasil uji kelayakan dari tiga perspektif : Usability, Functionality dan Komunikasi Visual. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada satu orang penguji yaitu Dosen. Skor dihitung dengan menggunakan Skala Likert dengan rentang 1 sampai 5. Table berikut ini menunjukkan bagaimana ahli media menghitung hasil penilaian:

Tabel 1. Perhitungan hasil penilaian oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Media	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan
1	<i>Usability</i>	1	5	32	40
		2	4		
		3	4		
		4	4		
		5	4		
		6	4		
		7	3		
		8	4		
2	<i>Functionality</i>	1	4	26	35
		2	4		
		3	4		
		4	4		
		5	3		
		6	4		
		7	3		
		8	3		
3	Komunikasi Visual	1	3	26	40
		2	3		
		3	4		
		4	3		
		5	4		
		6	3		
		7	3		
		8	3		

Berikut ini adalah analisis penilaian yang dihasilkan oleh peneliti setelah melakukan perhitungan hasil evaluasi media pembelajaran oleh ahli materi :

Tabel 2. Analisis hasil penelitian oleh ahli Media

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Media	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan
1	<i>Usability</i>	8	32	40	80%

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video (Powtoon) pada
Pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran Kelas X OTKP di Smk Tunas
Pembangunan

2	<i>Functionality</i>	7	26	35	74%
3	<i>Komunikasi Visual</i>	8	26	40	65%
Jumlah		23	84	115	
Skor Rata-rata					73%

Dalam tabel di atas, terlihat bahwa penilaian oleh ahli media menunjukkan skor persentase kelayakan untuk aspek Usability sebesar 80%, aspek Functionality sebesar 74%, dan aspek Komunikasi Visual sebesar 65%. Dengan demikian, rata-rata persentase kelayakan media mencapai 73%. Berdasarkan kategori kelayakan yang tertera pada tabel, media presentasi berbasis video Powtoon dalam penelitian ini dinyatakan berada pada kriteria kelayakan “Layak.”

Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Materi

Para ahli materi menganalisis hasil uji kelayakan dari tiga perspektif : desain pembelajaran, isi materi, serta bahasa dan komunikasi. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada satu orang penguji yaitu guru. Skor dihitung dengan menggunakan skala Likert dengan rentang 1 sampai 5. Tabel berikut ini menunjukkan bagaimana para ahli materi menghitung hasil penilaian:

Tabel 3. Perhitungan hasil penilaian oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Media	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan
1	<i>Desain Pembelajaran</i>	1	5	30	30
		2	5		
		3	5		
		4	5		
		5	5		
		6	5		
2	<i>Isi Materi (content)</i>	1	5	40	40
		2	5		
		3	5		
		4	5		
		5	5		
		6	5		
		7	5		
		8	5		
3	Bahasa dan Komunikasi	1	4	31	35
		2	4		
		3	4		
		4	4		
		5	5		
		6	5		
		7	5		

Berikut ini adalah analisis penilaian yang dihasilkan oleh peneliti setelah melakukan perhitungan hasil evaluasi media pembelajaran oleh ahli materi:

Tabel 4. Analisis hasil penelitian oleh ahli Media

No	Aspek Penilaian	No Butir	Skor Ahli Media	Jumlah Skor Tiap Aspek	Jumlah Skor yang diharapkan
1	Desain Pembelajaran	6	30	30	100%

2	Isi Materi (content)	8	40	40	100%
3	Bahasa dan Komunikasi	7	31	35	89%
	Jumlah	21	101	105	
	Skor Rata-rata				96%

Dalam tabel di atas, hasil penilaian oleh ahli materi menunjukkan skor persentase kelayakan yang sangat baik, dengan aspek Desain Pembelajaran dan Isi Materi (Content) masing-masing mencapai 100%, sementara aspek Bahasa dan Komunikasi memperoleh nilai 89%. Rata-rata persentase kelayakan keseluruhan adalah 96%. Berdasarkan kategori kelayakan yang tertera dalam tabel, media presentasi berbasis video Powtoon dalam penelitian ini dinyatakan berada pada kriteria kelayakan “Sangat Layak.”

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video menggunakan aplikasi Powtoon untuk mata pelajaran Teknik Dasar Administrasi Perkantoran di kelas X OTKP SMK Tunas Pembangunan berhasil menghasilkan alat bantu pembelajaran yang efektif dan menarik. Melalui metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, media ini menunjukkan kelayakan yang baik, dengan penilaian dari ahli media sebesar 73% dalam kategori "Layak" dan ahli materi sebesar 96% dalam kategori "Sangat Layak." Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, sehingga dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

BIBLIOGRAFI

- Akmalia, R., Fajriana, F., Rohantizani, R., Nufus, H., & Wulandari, W. (2021). Development of powtoon animation learning media in improving understanding of mathematical concept. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(2), 105–116. <https://doi.org/10.29103/mjml.v4i2.5710>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan media audiovisual Powtoon pada pembelajaran Matematika untuk siswa sekolah dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Elfiyah, N. A., Irhasyurna, Y., & Khairunnisa, Y. (2023). Development of Powtoon-based learning video media to improve 7th grade students' learning outcomes on environmental pollution. *J. Adv. Educ. Philos*, 7(6), 208–214.
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran powtoon berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 101–108.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Khofifah, K., & Kamalia, P. U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips 1 Sman 1 Cerme. *Jurnal Teknologi*

Pendidikan (JTP), 15(2), 81.

- Laksono, D., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran video interaktif powtoon pada mata pelajaran ipa materi komponen ekosistem. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 255–262.
- Lasmiyati, L., & Harta, I. (2014). Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 161–174.
- Lubis, R. R., Dwiningrum, S. I. A., & Zubaidah, E. (2023). Development Powtoon Animation Video in Indonesian Language Learning to Improve Student Learning Outcomes Elementary Schools. *Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering*, 4(2), 427–433. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v4i2.15990>
- Maulana. (2022). Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi. *Sukula: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah*, 2(3), 371–376.
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8.
- Putra, R. T., & Kurniawan, D. (2020). Sosialisasi Peran Iptek Dan Sport Science Dalam Meningkatkan Prestasi Koni Kabupaten Madiun. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sisthana*, 2(2), 77–86. <https://doi.org/10.55606/pkmsisthana.v2i2.104>
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 295–306.
- Rahmi, R. (2020). Inovasi pembelajaran di masa pandemi covid-19. *AL-TARBIYAH: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal)*, 30(2), 111–123.
- Sani, R. A. (2022). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wijayanti, A., Lestari, W. F., Zahroini, A. L., Puspitasari, A. S. D., Pradana, A. S. N., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 202–212. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.449>

Copyright holder:

Rahayu Sulistio Putri, Henry Eryanto, Roni Faslah (2024)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

