

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEARSIPAN APLIKASI
POWTOON PADA KELAS X SMK NEGERI 2 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :

LIFIA WAHYUNI

17053140

**ADMINISTRASI PERKANTORAN
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

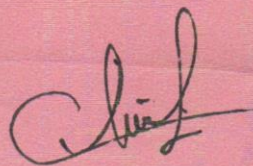
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEARSIPAN APLIKASI *POWTOON*

PADA KELAS X SMK NEGERI 2 PADANG

Nama : Lifa Wahyuni
NIM/TM : 17053140/2017
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi
Universitas : Universitas Negeri Padang

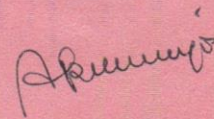
Padang, Desember 2021

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd
NIP. 19820311 200501 2 005

Disetujui Oleh :
Pembimbing



Dra. Armida, S. M.Si
NIP. 19660206 199203 2 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan LULUS Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Padang

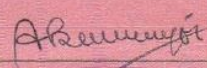
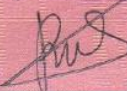

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEARSIPAN APLIKASI POWTOON

PADA KELAS X SMK NEGERI 2 PADANG

Nama : Lilia Wahyani
NIM/TM : 17053140/2017
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Keahlian : Administrasi Perkantoran
Fakultas : Ekonomi

Padang, Desember 2021

Tim Penguji

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua	Dra. Armida, S. M.Si	 _____
2.	Anggota	Rani Sofya, S.Pd, M. Pd	 _____
3.	Anggota	Sri Arita S.Pd, M. Pd.E	 _____



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lifia Wahyuni
Nim/Tahun Masuk : 17053140/2017
Tempat Tanggal Lahir : Padang, 16 November 1998
Jurusan Keahlian : Pendidikan Ekonomi/Administrasi Perkantoran
Fakultas : Fakultas Ekonomi
No Handphone : 08978168493
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Aplikasi
Powtoon Pada Kelas X SMK Negeri 2 Padang.

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis (skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untk memperoleh gelar akademik (sarjana), baik di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang maupun Program Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lian yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditanda tangani asli oleh Tim Pembimbing, Tim Penguji dan Ketua Jurusan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Padang, Desember 2021
Yang menyatakan



Lifia Wahyuni

**Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Powtoon* di SMK Negeri 2
Padang
Lifia wahyuni (2021)**

ABSTRAK

Media pembelajaran tidak hanya sebagai pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran namun sebagai alat komunikasi yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik dan menumbuhkan kreatifitas dalam belajar, untuk itu perlu dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran aplikasi *powtoon* untuk mata pelajaran kearsipan dikembangkan dengan memperhatikan kelayakan indikator dari segi materi, media, bahasa dan evaluasi. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* menggunakan model *Dick and Carey*, penelitian ini diujicobakan di SMK N 2 Padang pada siswa kelas X OTKP dengan memperhatikan saran kelayakan validator ahli yaitu materi, media, bahasa dan evaluasi yang berasal dari dosen dan guru yang kompeten dibidangnya.

Hasil penelitian ini dapat disampaikan bahwa pengembangan media pembelajaran aplikasi *powtoon* untuk mata pelajaran kearsipan indikator materi yang dikembangkan sudah layak dilakukan karena sudah mencapai tingkat uji praktikalitas 98%. Dari segi penyajian kelayakan evaluasi yang disajikan sudah layak meskipun harus memperhatikan stimulus, objek dan tujuan mata pelajaran dengan merumuskan indikator secara operasional.

Dari segi bahasa validator menyarankan pengembangan media pembelajaran kearsipan harus mempertimbangkan dan memperhatikan ketepatan penggunaan ejaan yang mengaju kepada Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) seperti typo tulisan kalimat-kalimat yang digunakan dan belum memuat gambar asli.

Berdasarkan validator ahli media, media yang disajikan sudah layak dikembangkan dengan memperhatikan desain, pemilihan *font*, ketepatan penggunaan audio dan daya dukung media yang mudah dioperasikan.

Selanjutnya uji praktikalitas dilihat dari respon guru dan siswa dalam penggunaan media, dalam uji praktikalitas yang harus diperhatikan ialah kreatifitas, efektivitas, efesiensi, interaksi, interaktif dan menarik

Berdasarkan dari hasil penelitian ini saran yang dapat penulis berikan bagi guru ialah guru di SMK N 2 Padang dapat memanfaatkan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran kearsipan untuk kompetensi dasar penanganan surat masuk.

Kata kunci : pengembangan media, *powtoon*, kearsipan

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena rahmat nikmat serta karunia-Nya penulis dapat Menyusun skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Aplikasi *Powtoon* Pada Kelas X SMK Negeri 2 Padang". Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi S1 Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Selama penyelesaian skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dorongan dan masukkn dari berbagai pihak secara akademis membantu kelancaran peneliti dalam menyempurnakan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Idris, M.Si selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Ekonommi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Rani Sofya, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang sekaligus dosen penguji 1 yang telah membimbing dan memberikan masukan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Armida S,M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Sri Arita, S.Pd, M.Pd.E selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan arahan dan penyempurnaan skripsi ini.
6. Kedua Orang tua tercinta Ayahanda Junaidi dan Ibunda Yusnida yang telah memberikan dukungan baik moral maupun material serta senantiasa selalu mendoakan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman dan sahabat yang selalu memberi dukungan dan dorongan

Terimakasih penulis juga hanturkan untuk semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga tujuan dari penyusunan skripsi ini dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Padang, Desember 2021

Lifia Wahyuni

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II	10
A. Kajian Teori.....	10
a. Pengembangan Media pembelajaran kearsipan.....	10
b. Multimedia	21
c. Powtoon Model	24
d. Model pembelajaran powtoon yang akan dikembangkan	25
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berfikir.....	28
BAB III.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Prosedur Pengembangan	31

C.	Waktu dan Tempat Penelitian	35
D.	Populasi dan Sampel Penelitian	35
a.	Populasi	35
b.	Sampel	36
E.	Teknik Pengumpulan Data	36
F.	Instrumen Penelitian	37
G.	Teknik analisis data	38
BAB IV	42
A.	Hasil Penelitian.....	42
B.	Pembahasan	63
BAB V	66
A.	Kesimpulan.....	66
B.	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester Kelas X OTKP Pada Mata Pelajaran Kearsipan Tahun Ajaran 2020/2021	5
Tabel 2 Populasi Penelitian	35
Tabel 3 Kriteria Penilaian	39
Tabel 4 Kriteria Penilaian	40
Tabel 5 Kategori Penilaian nilai tertinggi ke terendah.....	40
Tabel 6 Validasi Media	47
Tabel 7 Validasi Media	48
Tabel 8 Validasi Bahasa.....	50
Tabel 9 Validasi Evaluasi	51
Tabel 10 Validasi Ahli Praktikalitas	52
Tabel 11 Validasi Praktikalitas dari siswa	54
Tabel 12 Kritik dan Saran Validasi Ahli Evaluasi	57

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka berfikir/Konseptual.....	30
Bagan 2 Alur Proses Pengembangan	33

DAFTAR GAMBAR

gambar 1 Tampilan Powtoon	26
Gambar 2 Tampilan Powtoon Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	71
Lampiran 2 Surat Izin Melakukan Penelitian	72
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian di SMK N 2 Padang	73
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	74
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	75
Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	76
Lampiran 7 Kisi-Kisi Angket Kuesioner Siswa.....	77
Lampiran 8 Kerangka Media Pembelajaran.....	78
Lampiran 9 Evaluasi Sebelum Revisi	79
Lampiran 10 Evaluasi Setelah Revisi	85
Lampiran 11 Validasi Ahli Materi Pertama	97
Lampiran 12 Validasi Ahli Materi Kedua.....	98
Lampiran 13 Validasi Media Pertama.....	100
Lampiran 14 Validasi Ahli Media Kedua	102
Lampiran 15 Validasi Ahli Bahasa	104
Lampiran 16 Validasi Evaluasi	106
Lampiran 17 Validasi Ahli Praktikalitas.....	108
Lampiran 18	110
Lampiran 19 Uji Coba Penggunaan Media Pembelajaran Kearsipan Aplikasi Powtoon	113

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan seiringan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan yang semakin canggih, secara langsung dan tidak langsung memberi pengaruh pada beberapa aspek dalam kehidupan, salah satu aspek yang dapat dipengaruhi dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ialah aspek pendidikan. Berbagai macam pengembangan dan pembaharuan yang dilakukan dalam aspek pendidikan salah satu untuk meningkatkan kualitas pendidikan upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan ialah berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan penemuan sarana serta prasarana pendidikan, untuk meningkatkan proses pembelajaran guru dituntut untuk membuat pembelajaran yang lebih inovatif sehingga mendorong siswa untuk belajar lebih optimal baik dalam belajar secara individu maupun belajar secara berkelompok dikelas.

Pendidikan merupakan peran penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mengarahkan, mengembangkan dan membimbing kearah yang lebih baik. Pendidikan merupakan salah satu instrument dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena, penyelenggara pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil diharapkan dapat tercapai dengan maksima. Hal tersebut dijelaskan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan

suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki pengetahuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta berketerampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan Nasional juga memiliki tujuan yang dijelaskan dalam pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta dapat bertanggung jawab.

Dalam proses pengajaran terdapat dua unsur yang penting yaitu metode mengajar dan media yang digunakan selama proses pembelajaran, kedua aspek tersebut saling berkaitan karena media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikir, minat, perhatian dan motivasi siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuatan media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar memiliki kaitan yang sangat erat dengan pendidikan, efektivitas belajar akan berkurang tanpa adanya media pembelajaran sebagai komponen sumber belajar. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan.

Salah satu teknologi rancangan bangun media yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa tertarik dan lebih cepat menerima pelajaran yaitu menggunakan aplikasi video animasi. Video animasi merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik dan suara sehingga mengakomodasi gaya belajar siswa yang mungkin memiliki tipe visual, auditor, maupun kinestetik. Video animasi jika digunakan sebagai media pembelajaran dapat menghilangkan rasa jenuh siswa dalam belajar, meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi dan kelelahan yang disebabkan oleh penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami.

Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan di SMK Negeri 2 Padang yang merupakan tempat PPL (Program Pengalaman Lapangan) penelitian melaksanakan kegiatan mengajar di mata pelajaran kearsipan kelas X OTKP. Media dan metode pembelajaran yang digunakan guru masih terbilang sederhana dan kurang memanfaatkan kemajuan teknologi yang sudah jauh berkembang hingga saat ini, dalam pelaksanaan pembelajaran guru memanfaatkan media sederhana dari kertas, Microsoft word atau mengirimkan link video yang bersumber dari youtube. Hal ini diduga salah satu menyebabkan minat dan motivasi belajar siswa menurun.

Kearsipan merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di setiap SMK konsentrasi Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran. Selama ini guru yang mengajar di SMK Negeri 2 Padang menggunakan media belum bervariasi seperti *E-learning*, *whatsapp*. Namun media tersebut masih ada keterbatasannya salah

satunya seperti *E-learning* yang seharusnya menjadi wadah pembelajaran, akan tetapi *E-learning* tersebut hanya digunakan sebagai wadah media yang sederhana, dalam *E-learning* guru dapat mengirim tugas atau materi dalam bentuk foto, Microsoft word, power poin dan link dari youtube.

Sedangkan media seperti link youtube mengharuskan siswa terlebih dahulu untuk melakukan *streaming*, terkadang link youtube tersebut tidak bisa didownload sehingga jika ada siswa tidak mengerti atau tidak memahami materi tersebut, maka siswa harus mengulang video pembelajaran dari awal, yang mana akan memerlukan kuota internet. Namun menurut siswa media yang digunakan kurang efektif karena siswa merasa bosan dan minat untuk belajar kearsipan kurang baik.

Padahal guru sudah melakukan upaya dalam membuat media pembelajaran agar minat belajar siswa meningkat, seperti yang penulis alami pada saat PPL (Program Praktek Lapangan) di SMK Negeri 2 Padang penulis dan guru berusaha untuk memvariasikan kebutuhan siswa dengan perlengkapan teknologi dalam belajar, apalagi disaat pandemi covid. Pembelajaran disekolah diselenggarakan secara daring salah satu media pembelajaran yang penulis buat adalah menggunakan aplikasi software berbasis teknologi yakni *powtoon*.

Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. *Powtoon* masih dianggap asing didunia pendidikan karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan dunia pendidikan, popularitas *powtoon* bisa

menghasilkan video animasi yang menarik dibandingkan dengan video biasanya, *powtoon* jauh lebih efisien dan efektif untuk penyampaian materi pembelajaran video yang lebih hidup.

Berdasarkan dari nilai siswa dan pengamatan penulis menyatakan bahwa minat dan motivasi belajar siswa cukup rendah hal ini dapat dilihat dari nilai Ujian Semester Ganjil dan sikap siswa yang tampak sering terlambat untuk login ke *E-learning* sekolah, bahkan siswa hanya login untuk mengambil absen saja. Untuk media pembelajaran yang diberikan oleh guru berupa power point dan link video youtube hanya 50 % siswa yang menonton dan lainnya tugas yang dikerjakan tersebut sering terlambat diserahkan, pada saat menggunakan media video animasi siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan bahkan respon siswa baik dalam mengerjakan tugas, dan siswa tidak merasa bosan karena video animasi tersebut menghadirkan sentuhan hiburan saat belajar hal ini berbeda dengan tanpa menggunakan media video animasi.

Dibuktikan dengan nilai dari ujian tengah semester ganjil mata pelajaran kearsipan masih banyak siswa yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1 Rata-rata Nilai Ujian Tengah Semester Kelas X OTKP Pada Mata Pelajaran Kearsipan Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas		X C1	X C2	X C3	Total
Rata-rata		67,98	64,79	68,95	67,24
Tuntas		7	9	17	33
Tidak tuntas		29	27	19	75
% ketuntasan	Tuntas	19,44444	25	47,22222	30,55556
	Tidak Tuntas	80,55556	75	52,77778	69,44444

Table 1 menunjukkan bahwa presentasi belajar pada mata pelajaran kearsipan siswa kelas X SMK N 2 Padang Sebagian besar belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sebesar 75. Terdapat 69 % siswa tidak tuntas dalam mengikuti Ujian Tengah Semester Ganjil.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran kearsipan berbasis *powtoon* untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada kelas X SMK Negeri 2 Padang. Peneliti memilih media pembelajaran berbasis *powtoon* karena media tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran penanganan surat masuk yang membutuhkan ilustrasi dan memaparkan bahkan praktek langsung. Media ini juga dapat menjadikan materi lebih menarik dan inovatif. Media video yang terdapat unsur gambar, teks, audio, dan animasi akan lebih menarik perhatian siswa. Media pembelajaran *powtoon* diharapkan dapat digunakan pada pembelajaran di SMK Negeri 2 Padang. Yang penulis tunjukan dalam judul penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran kearsipan aplikasi *powtoon* pada kelas X SMK Negeri 2 Padang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru belum memanfaatkan fasilitas untuk mengembangkan media pembelajaran.
2. Keterbatasan guru dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Media yang digunakan guru SMK Negeri 2 Padang masih sederhana.
4. Model pembelajaran yang konvensional menyebabkan pembelajaran kurang menarik sehingga siswa menjadi bosan.
5. Masih kurang minat dan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran kearsipan.
6. Kurangnya variasi media pembelajaran guru khususnya menggunakan aplikasi model *powtoon*.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran kearsipan dengan menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi penanganan surat masuk kelas X OTKP SMK N 2 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran kearsipan aplikasi *powtoon* pada kelas X SMK N 2 Padang?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran kearsipan aplikasi *powtoon* yang akan digunakan pada kelas X SMK N 2 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media video animasi pembelajaran aplikasi *powtoon* dengan cara pembuatan peta kompetensi, pembuatan peta materi, pembuatan GBIM (Garis Besar Isi Materi), penyusunan naskah media serta

pembuatan media pada kelas X mata pelajaran Kearsipan di SMK N 2 Padang.

2. Mengukur keefektifan produk pengembangan media video animasi pembelajaran aplikasi *powtoon* pada kelas X mata pelajaran kearsipan di SMK Negeri 2 Padang

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran kearsipan berbasis *powtoon* sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Sebagai bahan referensi dan bahan kajian tentang pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dan perkembangan dunia pendidikan lainnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti

Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi bahan referensi kepada guru, siswa, penelitian berikutnya dapat menjadi bekal penulis sebagai calon guru yang kreatif dalam memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi. Dan sebagai sarana untuk mengumpulkan kajian untuk adik tingkat yang membutuhkan referensi untuk penelitian selanjutnya.

- b. Bagi sekolah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru bagi sekolah dan dapat dijadikan sebagai pemilihan alternatif

penggunaan media pembelajaran. Khususnya media powtoon sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

c. Bagi guru

Diharapkan dengan penelitian ini guru bisa menambah variasi media pembelajaran yang digunakan.

d. Bagi siswa

- a) Penggunaan media animasi berupa powtoon pada pembelajaran yang dikembangkan siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dikelas.
- b) Penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan mudah memahami materi.

BAB V

A. Kesimpulan

Berdasarkan masukan dari tim validator tentang proses pengembangan media aplikasi *powtoon* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media aplikasi *powtoon* didasari oleh model pengembangan R&D. Tahapan dalam pengembangan media aplikasi *powtoon* ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi produk, desain naskah dan produk, pengujian, revisi, validasi dan implementasi di sekolah yang diteliti kemudian di evaluasi. Media aplikasi *powtoon* berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas X OTKP mata pelajaran kearsipan pokok bahasan penanganan surat masuk di SMK N 2 Padang.
2. Media pembelajaran aplikasi *powtoon* ini telah disusun dan diukur kelayakan berdasarkan pendapat para ahli dan siswa. Pada validasi materi dilakukan 2 kali, pada saat validasi pertama skor yang diperoleh sebesar 72% dengan kategori layak, validasi kedua memperoleh skor sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya validasi media dilakukan 2 kali, validasi pertama memperoleh skor sebesar 85% dan validasi kedua memperoleh skor sebesar 97% dengan kategori sangat layak, selanjutnya validasi bahasa memperoleh skor sebesar 83% dengan kategori sangat layak, pada validasi evaluasi memperoleh skor sebesar 96,25% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya uji praktikalitas media yang diperoleh dari dua guru mata pelajaran mendapatkan skor rata-rata sebesar 92,43% dengan kategori sangat layak dan terakhir uji praktikalitas pada 35 siswa skort rata-rata sebesar

91,51% dengan kategori sangat layak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka dapat disarankan

1. Guru dapat memanfaatkan penggunaan aplikasi *powtoon* pada mata pelajaran kearsipan untuk kompetensi dasar penanganan surat masuk yang mengharapkan siswa dapat melakukan tahapan penanganan surat masuk dan dapat melakukan pencatatan surat dengan sistem buku agenda dan kartu kendali.
2. Banyak media aplikasi selain *powtoon* yang dapat di kembangkan dan dimanfaatkan. Untuk itu diharapkan guru dapat memanfaatkan media disitus/teknologi sebagai media pembelajaran untuk siswa OTKP di SMK Negeri 2 Padang. Agar siswa dapat lebih memahami dan termotivasi untuk belajar dalam pelajaran kearsipan.
3. Bagi sekolah dapat memfasilitasi guru dalam penyediaan sarana dan prasarana pengembangan sebagai media oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual; Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif KTI) (3rd ed.)*. Jakarta: Kencana.
- A. M, Sadarman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyti Febliza, Z. A. (2015). *Media Pembelajaran dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Yogyakarta: Adefa Grafika.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. (1997). *Pembinaan Minat Baca Materi Sajian*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdikbud RI.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah B Uno, N. L. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B, U. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno, N. L. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- M. Askari Zakariah, V. A. (2020). *Metodelogi penelitian kualitatif, kuantitatif, action research and development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Warrahman Kolaka.
- Mahfudh, S. (2001). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: PT Bina Ilmu.