

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada abad ke-21 saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah pesat. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh dan memberi perubahan pada dunia pendidikan (Istikomah dan Harlina, 2020: 570). Perubahan ini bermaksud memperbaiki sistem pendidikan menjadi lebih bermutu guna menciptakan generasi muda yang siap akan perubahan dunia yang sangat cepat (Sari., Rezeki., dan Ariawan 2019:54). Hal ini menuntut sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga dapat bersaing di kancah global. Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan yang ada.

Pendidikan merupakan kegiatan terencana yang dapat mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kemampuan yang dimilikinya agar memiliki pengetahuan, pengendalian diri, kecerdasan serta keperibadin. Selain itu pendidikan juga memiliki tujuan agar terciptanya masyarakat baru yang saling berinteraksi antara satu dan lainnya serta membangkitkan kesadaran peserta didik tentang masalah sosial, ekonomi dan politik, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam skala global.

Teknologi juga berperan penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi merupakan tuntutan dari era revolusi

industri 4.0. Industri 4.0 merupakan nama lain dari industri digital yang telah mempengaruhi semua link kehidupan, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan atau yang disebut dengan *education* 4.0. Setyosari (2019:24) menyatakan bahwa *education* 4.0 menuntut pembelajaran secara modern dengan menggunakan alat teknologi. Akan tetapi, dengan adanya revolusi industri 4.0 memberikan dampak positif dengan semakin maju dan berkembangnya sistem pembelajaran dan juga memberikan dampak negatif bagi dunia pendidikan kita apabila tidak mampu menjawab tentang yang muncul di era sekarang (Rohman & Ningsih, 2018:44).

Pendidikan memiliki tujuan yang akan dicapai melalui praktik dan proses pendidikan. Tujuan pendidikan yang diharapkan agar peserta didik memiliki perubahan setelah melaksanakan tahap-tahap pendidikan baik yang berkaitan dengan pengembangan individu maupun sosial. Kajian pendidikan yang dibahas mengenai tujuan pendidikan yang menjadi bagian dalam ilmu pendidikan yang sistematis. Faktor-faktor pendidikan yang dikaji ilmu pendidikan sistematis mencakup: faktor tujuan, pendidikan, anak didik, alat-alat, dan faktor alam sekitar. Pendidikan yang sistematis memiliki makna pemikiran yang disusun secara lengkap tentang poin-poin pembahasan pendidikan (Ali,2016).

Pendidikan Kejuruan mempunyai peran yang sangat penting dalam sistem pendidikan nasional untuk mewujudkan angkatan kerja nasional yang berkualitas. Program studi keahlian yang ada di sekolah kejuruan memiliki banyak pilihan. Peserta didik hendaknya dapat memilih salah

satu program keahlian itu sendiri bakat minat mereka yang depannya akan dapat diterapkan setelah lulus dan memasuki dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan formal yang dianggap menjadi salah satu penentu dan menyampaikan dan menyediakan calon tenaga kerja yang siap kerja di dunia industri.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat. SMK merupakan salah satu jenis pendidikan menengah yang secara khusus mempersiapkan tamatannya untuk menjadi tenaga ahli, terampil dan siap terjun ke masyarakat sesuai dengan bidang kejuruan (Widodo, 2016; Damayanti & Widyowati, 2018)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dari pengirim ke penerima. Menurut Rohman & Amiri (2013:156) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dan menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Prawiradilaga, (2013:18) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang bermuatan pesan yang memungkinkan orang atau peserta didik dapat berinteraksi dengan pesan tersebut secara langsung. Media pembelajaran menurut Wibowo (2013: 75) merupakan media informasi dalam kegiatan belajar

sehingga mampu memberikan efektifitas dan interaktifitas bagi peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut wati (2016: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan informasi berupa isi materi pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Kustandi & Sutjipto (2011: 9) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang akan disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Articulate Storyline adalah salah satu aplikasi yang dipakai dalam membuat media untuk presentasi dan komunikasi, media pembelajaran yang dirancang dengan software ini sangat menarik dibandingkan dengan media interaktif lainnya. Articulate storyline menghasilkan presentasi yang bagus, komprehensif, dan kreatif. Dengan fitur yang dapat mengatur gambar, video dan timeline dapat menghasilkan slide presentasi yang baik tanpa usaha yang lebih. Dikarenakan tampilannya yang simpel dan sangat mendekati Microsoft Powerpoint, sehingga pengguna familiar terhadap navigasi tombol yang terdapat pada aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil pra-observasi dengan guru mata pelajaran informatika di SMKN 1 Sungai Tebelian Ibu Solikhtun S.Pd menjelaskan siswa SMKN 1 Sungai Tebelian masih memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). pada tanggal 5 maret 2024 dan tanggal 19 maret 2024 penulis menemukan kurangnya minat belajar pada mata pelajaran informatika materi sistem operasi maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif sudah memadai seperti adanya lab komputer, adanya Proyektor. Artinya sekolah ini siap dengan fasilitas pendukung tidak hanya buku paket pelajaran informatika.

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran informatika materi sistem operasi tentu menjadi masalah dalam proses belajar mengajar. Menurut Ibu Solikhtun S.Pd materi sistem operasi seringkali sulit dipahami siswa. Sehingga dari pada itu perlu penambahan media pembelajaran interaktif selain canva yang telah digunakan disekolah tersebut. maka perlu juga penambahan media yaitu media pembelajaran berbasis Articulate Storyline

Berdasarkan hasil praobservasi lebih lanjut, sarana-prasarana yang terdapat di SMKN 1 Sungai Tebelian sudah sangat baik, layaknya internet yang memadai, dan sudah terdapat LCD yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Dengan sarana prasarana yang sudah mendukung maka sangat mungkin bagi Siswa SMKN 1 Sungai Tebelian untuk mampu

menerapkan pembelajaran yang kreatif dengan melibatkan media dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi di SMKN 1 Sungai Tebelian maka penulis bermaksud mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *software Articulate Storyline* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. *Articulate Storyline* merupakan *software* yang diluncurkan tahun 2014, *software* ini memiliki kemampuan untuk dapat menggabungkan slide, *flash*, video, dan karakter animasi menjadi satu. *Articulate Storyline* menawarkan beberapa *template* yang cukup menarik sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Tampilan yang sederhana akan mempermudah guru dalam mengoperasikan.

Media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan. Menurut hasil penelitian Raharjo (1991) menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengar, sedangkan 83% lewat indra penglihat. Di samping itu, dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar, namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Rusman 2011:54).

Perancangan serta pembuatan media pembelajaran interaktif ini sangat berarti untuk dilaksanakan karena dapat membantu serta memudahkan peserta didik kelas X SMKN 1 Sungai Tebelian dalam menekuni serta menguasai keahlian berfikir komputasional dan peneliti mampu dijadikan sesuatu saran untuk materi yang disampaikan dalam pelatihan pengembangan diri peserta didik untuk belajar mandiri. Tidak hanya itu media ini diharapkan pula sanggup memudahkan guru dalam mengantarkan materi. Oleh sebab itu penulis melaksanakan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA DI KELAS X SMKN 1 SUNGAI TEBELIAN”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran informatika materi sistem operasi kelas X SMKN 1 Sungai Tebelian?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada pelajaran Informatika kelas X SMKN 1 Sungai Tebelian?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif kelas X SMKN 1 Sungai Tebelian?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Informatika materi sistem operasi kelas X SMKN 1 Sungai Tebelian.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pembelajaran informatika kelas X SMKN 1 Sungai Tebelian.
3. Mengetahui minat belajar peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif kelas X SMKN 1 Sungai Tebelian.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini setidaknya dapat dipilih menjadi dua bagian yaitu manfaat teoritis dan praktis. Dalam penelitian ini penulis juga berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran informatika maupun dalam upaya meningkatkan kualitas dan hasil belajar pembelajaran infromatika.

#### **1.1 Manfaat teoretis**

penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di indonesia, khususnya pada bidang penelitian Research and Development (R&D) serta menambah pengetahuan dalam mengembangkan bahan ajar Informatika

## 2.1 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi beberapa pihak, yaitu:

### **a. Peneliti**

Sanggup mempraktikkan teori yang diperoleh serta untuk menambah wawasan secara keterampilan tentang cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk belajar informatika SMK kelas X.

### **b. Peserta didik**

Peserta didik selaku subyek penelitian diharapkan mendapatkan pengalaman mengenai pembelajaran kreatif serta menyenangkan sehingga lebih menggugah peserta didik untuk memiliki etensi, semangat, kreativitas dalam pembelajaran Informatika, baik didalam kelas atau pun belajar secara mandiri.

### **c. Guru**

Terdapat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dihasilkan dalam penelitian ini sanggup dimanfaatkan sebagai media pembelajran di kelas X.

### **d. Sekolah**

Media ini diharapkan dapat mendukung fasilitas serta prasarana khususnya komputer sehingga dapat menambah kualitas pendidikan.

## E. Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan menggunakan bantuan program *software Articulate storyline & Builder*. Menjadi media pembelajaran interaktif.
2. Produk yang dihasilkan berupa file html media pembelajaran interaktif khususnya yang dapat menampilkan teks, materi, beserta soal latihan dan evaluasi.
3. Materi pada media ini disusun sesuai kurikulum merdeka kelas X SMKN yaitu materi Sistem Operasi.
4. Media pembelajaran interaktif ini memiliki stuktur sebagai berikut:
  - a. Halaman Awal
  - b. Menu login
  - c. Menu petunjuk, kompetensi, materi, evaluasi, soal latihan, dan profil
  - d. Menu kompetensi memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran
  - e. Menu materi berisi materi Sistem Operasi yang akan di pelajari,
  - f. Menu soal berisi tentang soal sistem operasi berjumlah 10 butir soal
  - g. Menu evaluasi memuat evaluasi 1
  - h. Menu profil memuat profil pengembangan,

5. Media yang dihasilkan dapat dibuka melalui PC atau Smartphone peserta didik masing-masing. Media pembelajaran ini dibuat untuk membantu peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik dapat secara aktif dan mandiri memahami materi.

#### **F. Asumsi dan keterbatasan pengembang**

Media pembelajaran interaktif berbasis Articulate storyline diasumsikan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, jelas, interaktif serta dapat membantu siswa dalam memahami materi karena terdapat penjelasan disertai dengan materi dan soal latihan, serta backsound dalam media yang dapat membuat proses pembelajaran berbeda dari sebelumnya. Penggabungan beberapa media akan membuat pesan-pesan lebih banyak tersampaikan selama proses pembelajaran. Media intraktif ini berisi pelajaran Informatika materi sistem operasi. Media ini diasumsikan dapat membantu guru dalam penyampaian materi dengan lebih menarik, jelas dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa dalam mempermudah memahami materi serta dapat belajar dengan manarik. Dengan menyadari segala keterbatasan yang dimiliki oleh penulis pengembangan produk media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a. Peneliti hanya mengembangkan media pembelajaran interaktif berisi tentang materi pembelajaran, yaitu navigasi dari materi-materi navigasi halaman, kontrol menu, drag and drop, serta kontrol soal-soal materi.
- b. Media pembelajaran interaktif hanya dapat di jalankan pada komputer/leptop dan smartphome.
- c. Media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline hanya dikembangkan terbatas pada muatan pembelajaran informatika materi sistem operasi kelas X SMKN 1 Sungai Tebelian.
- d. Media pembelajaran ini di kembangkan dengan aplikasi *Articulate Storyline* dan di publish menjadi aplikasi Android dengan bantuan aplikasi builder.