

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah pilar utama dalam pembangunan suatu negara. Melalui pendidikan, generasi muda dipersiapkan untuk menghadapi tantangan masa depan, baik dalam hal kemampuan intelektual maupun keterampilan praktis yang diperlukan di dunia kerja. Pendidikan merupakan upaya penting untuk meningkatkan kualitas pengetahuan dan potensi yang terdapat dalam diri manusia. Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan peserta didik yang tangguh, kreatif, dan professional dalam bidang masing-masing. Pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran, dengan tujuan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam aspek spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara (Santika et al., 2023). Pendidikan dilakukan melalui suatu usaha yang dilaksanakan secara terencana dan bertujuan untuk mengubah manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu. Perkembangan ilmu pengetahuan melalui konsep memanfaatkan teknologi informasi akan menjadi sebuah transformasi di dunia pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik dari segi isi materi, media, bahkan sistemnya. Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi di abad 21 ini mengalami perkembangan

yang semakin pesat, mengharuskan setiap orang untuk meraih pendidikan yang berkualitas (Firstiananta et al., 2023). Hal tersebut mengakibatkan pendidikan mengalami berbagai macam perubahan. Maka dari itu sekolah dan guru dituntut untuk beradaptasi dan berinovasi untuk melakukan pembelajaran dengan menjaga dan meningkatkan mutu pendidikan.

Teknologi terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman, dimana segala hal sudah memanfaatkan teknologi untuk mempermudah segala pekerjaannya, termasuk dalam dunia Pendidikan. Teknologi menjadi sebuah alat pendukung yang digunakan dalam pendidikan untuk mempermudah guru dalam mengajar peserta didik dengan hasil yang ingin dicapai. Peran teknologi dalam dunia pendidikan semakin menjadi fokus utama, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Teknologi telah memberikan dampak signifikan dalam transformasi cara belajar dan mengajar, membuka pintu bagi beragam inovasi dalam proses pendidikan (Nento & Manto, 2023). Ilmu pengetahuan berkembang seiring berjalannya waktu. Perkembangan pengetahuan mendasari penciptaan teknologi baru yang menandai kemajuan teknologi. Selama ini perkembangan teknologi berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi dengan upaya peningkatan mutu pendidikan. Secara khusus perlu adanya penyesuaian dalam dunia pendidikan, khususnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Nurillahwaty, 2021: 81-82).

Mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru pada proses pembelajaran, peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional, Sehingga diharapkan dengan adanya perubahan kemajuan zaman dalam bidang IPTEK, akan menunjang juga kemajuan dan perubahan ke segi positif dalam dunia pendidikan. Dengan kemajuan IPTEK akan dapat mempengaruhi pola pikir guru sebagai pendidik dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswanya salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Luh & Ekayani, 2021).

Menurut Sunarti (2022: 85) Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif dan menarik. Media pembelajaran ialah mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam konteks proses belajar-mengajar, dengan tujuan untuk membangkitkan minat dan perhatian peserta didik. Dengan demikian, peran media pembelajaran menjadi sangat signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mampu memotivasi siswa dan pada saat yang sama menyederhanakan pemahaman terutama saat materi baru dan asing diperkenalkan kepada siswa (Victorian, 2022). Tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam

kegiatan belajar, dan salah satu di antaranya adalah media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu pendekatan yang semakin diminati dalam dunia pendidikan. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman, retensi informasi, dan keterampilan berpikir kritis. Media pembelajaran interaktif dapat dijelaskan sebagai suatu bentuk media yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras, dimana keduanya berfungsi sebagai alat perantara untuk menyampaikan informasi dan menerima tanggapan atau interaksi dari pengguna (Magdalena et al., 2021: 316). Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan berbagai elemen media seperti teks, audio, video, gambar, grafik, suara, animasi, dan lain-lain yang dirangkai menjadi format digital. Format ini kemudian digunakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan pesan kepada audiens (Manurung, 2021: 3). Dengan memadukan berbagai elemen media, media pembelajaran interaktif dapat dihasilkan dalam berbagai bentuk, termasuk aplikasi game, e-learning, media interaktif memanfaatkan perangkat lunak, aplikasi Android, dan aplikasi simulasi visualisasi. Ini dapat berfungsi sebagai alat peraga atau representasi visual yang mensimulasikan situasi dari kehidupan nyata (Nanda, 2020: 207).

*Articulate storyline* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat dan menunjukkan media pembelajaran interaktif, termasuk teks, animasi, audio, video, serta berbagai file yang dapat diimpor atau dimasukkan ke

dalam aplikasi. Hasil dari media pembelajaran tersebut dapat diakses dan dioperasikan baik melalui perangkat *smartphone* maupun laptop (Risma Agustina et al., 2022: 82). Selain itu, *articulate storyline* juga mampu menciptakan kuis dengan beragam format. Safira et al., (2021: 238) menyatakan bahwa penggunaan media *articulate storyline* yang menarik dan jelas dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Menurut Nugroho & Arrosyad (2020: 576) Penggunaan media pembelajaran *articulate storyline* dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran (Saputri et al., 2018). Menyiratkan kebutuhan akan pengembangan media interaktif sebagai alat bantu agar peserta didik dan guru dapat memahami materi dengan lebih baik dalam proses pembelajaran.

Di tingkat pendidikan menengah kejuruan (SMK), fokus pembelajaran cenderung lebih praktis dan terkait langsung dengan kebutuhan dunia kerja. SMK bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar siap terjun ke dunia kerja setelah lulus. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK menjadi suatu kebutuhan (Yasa et al., 2022: 136). Media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK. Tantangan yang dihadapi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif untuk SMK termasuk pengintegrasian konten kurikulum yang relevan dengan dunia industri, serta memastikan bahwa media tersebut dapat meningkatkan keterampilan praktis yang dibutuhkan oleh siswa di masa depan (Nugraha, 2022).

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan SMK Negeri 01 Nanga Pinoh, penggunaan media pembelajaran ditunjukkan oleh hasil wawancara dengan guru informatika, guru merasa siswa/siswi masih kurang menggunakan media pembelajaran dikarenakan guru tersebut lebih sering menggunakan media pembelajaran yang konvensional. Kemudian hasil analisis kebutuhan siswa menandakan urgensi penggunaan media pembelajaran yang mendapatkan presentase sebesar 82% untuk pernyataan “menginginkan adanya penggunaan media pembelajaran informatika yang menyenangkan karena itu dapat meningkatkan minat belajar informatika saya” Wawancara dengan guru juga mengungkapkan bahwa guru informatika di SMKN 01 Nanga Pinoh biasanya menggunakan buku paket dan media *powerpoint* ketika mengajar. Penelitian ini ditandai dengan adanya analisis kebutuhan yang terdiri dari wawancara kepada guru informatika dan penyebaran angket analisis kebutuhan siswa SMKN 01 Nanga Pinoh. Kemudian tujuan penelitian ini ialah menghasilkan produk berupa media pembelajaran bernama *articulate storyline* dalam materi Sistem Komputer. Dari penjelasan diatas dan fakta terjadi dilapangan bahwa penggunaan media pembelajaran harus ditingkatkan terkhusus pada mata pelajaran informatika. Penggunaan media pembelajaran harus di tingkatkan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi yang akan disampaikan, serta membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif. Dalam penggunaan media pembelajaran, guru harus memilih media yang

sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mempertimbangkan kelebihan dan kelemahan masing-masing media. Selain itu, guru juga harus memastikan bahwa media yang dipilih dapat digunakan secara efektif dan efisien melalui langkah-langkah yang sistematis, seperti persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut (Moto, 2021). Maka dengan ini, peneliti merancang suatu penelitian terkait media pembelajaran yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* pada mata pelajaran informatika” penelitian diharapkan dapat membantu para guru dalam menyampaikan materi pelajaran informatika di sekolah SMKN 01 Nanga Pinoh.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif memanfaatkan *articulate storyline* materi sistem komputer pada mata pelajaran informatika kelas X SMK Negeri 01 Nanga Pinoh?
2. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran dengan teknologi media pembelajaran interaktif *articulate storyline* pada materi sistem komputer?
3. Adakah perbedaan hasil belajar siswa dikelas yang menggunakan media yang dikembangkan dengan kelas yang tidak menggunakan media?

4. Apakah media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah umum penelitian, maka tujuan umum penelitian ini adalah “mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran interaktif memanfaatkan *articulate storyline* di SMK Negeri 01 Nanga Pinoh”

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif memanfaatkan *articulate storyline* pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 01 Nanga Pinoh.
2. Mengetahui bagaimana respon terhadap pembelajaran dari sudut pandang peserta didik dan guru dengan teknologi media pembelajaran interaktif memanfaatkan *articulate storyline* pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 01 Nanga Pinoh.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dikelas yang menggunakan media yang dikembangkan dengan kelas yang tidak menggunakan media
4. Mengetahui apakah media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran informatika di SMK Negeri 1 Nanga Pinoh.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pendidikan, khususnya pada bidang teknologi komputer pada teknologi media pembelajaran interaktif memanfaatkan *articulate storyline* itu sendiri.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran sistem komputer pada mata pelajaran informatika.
- 2) Menambah wawasan guru tentang alternatif penggunaan media pembelajaran yang menarik agar bisa digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.
- 3) Menjadi motivasi guru agar bisa menerapkan media pembelajaran yang menarik pada proses pembelajaran.

###### b. Bagi Peserta Didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran sistem komputer pada mata pelajaran informatika.
- 2) Meningkatkan semangat dalam belajar peserta didik karena menggunakan media pembelajaran yang menarik.
- 3) Peserta didik dapat fokus dalam belajar dan lebih kreatif didalam kelas karena menggunakan aplikasi *articulate storyline*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini sebagai acuan instansi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan yang lebih efektif dan menarik dalam dunia pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan ini di harapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan interaktif pada proses pembelajaran. Penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* pada mata pelajaran lain.

### **E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini merupakan media pembelajaran memanfaatkan *articulate storyline* yang dalam penggunaannya berbantuan *windows* dan *smartphone*. Media pembelajaran interaktif ini juga memanfaatkan hosting domain untuk memberikan akses cepat dan stabil, memungkinkan pengalaman belajar online yang lancar dan efisien. Spesifikasi dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media interaktif ini dikembangkan untuk digunakan sebagai sumber belajar atau media belajar pada materi sistem komputer secara mandiri dan *Fleksibel* dengan teknologi *articulate storyline*.

2. PNGWing dan *Pinterest* merupakan *website* yang peneliti gunakan untuk mencari icon-icon yang di butuhkan.
3. *Photoshop* CS4 aplikasi pendukung yang digunakan peneliti untuk mendesain icon-icon yang akan di masukkan ke dalam media pembelajaran *articulate storyline*
4. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif khususnya yang dapat menampilkan teks, gambar, audio, video dan elemen-elemen interaktif lainnya.
5. Materi yang disajikan dalam produk mencakup komputer dan komponen penyusunanya, interaksi manusia dan komputer, kolaborasi dalam sistem komputer, dan sistem operasi.
6. Media menyertakan soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan disajikan penskoran dari setiap soal.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan keterbatasan pengembangan media pembelajaran interaktif memanfaatkan *articulate storyline* ini adalah:

- a. Asumsi Pengembangan
  1. Media pembelajaran interaktif memanfaatkan *articulate storyline* dengan materi sistem komputer mampu membuat peserta didik untuk aktif di dalam proses pembelajaran sistem komputer dan mampu membawa dan menerapkan pengalaman dunia nyata maupun dunia maya.

2. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri.
  3. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cukup bernaung dalam multimedia.
  4. *Item-item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk yang digunakan.
- b. Keterbatasan Pengembangan
1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif memanfaatkan *articulate storyline* yang berisi materi sistem komputer.
  2. Pengembangan ini dibuat dengan model pengembangan.
  3. Uji validitas dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris/uji coba lapangan.
  4. Uji coba produk dilakukan di SMK Negeri 01 Nanga Pinoh di kelas X Desain Komunikasi Visual (DKV).