

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah sebuah rangkaian proses yang terdiri dari banyak komponen, salah satunya adalah interaksi seseorang dengan lingkungannya. Pertanda berhasilnya proses belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dari orang yang belajar yang disebabkan oleh terjadi-nya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Salah satu proses belajar yang dilakukan secara formal adanya proses pendidikan di sekolah, dimana pendidikan formal ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terarah, dan terencana, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Arsyad Azhar, 2014:32).

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Cara belajar merupakan sebuah masalah yang dihadapi oleh siswa dan wajib di atasi dengan baik agar tidak merintangi sukses nya studi (Ahmad Susanto, 2016:4).

Era globalisasi seperti saat ini, menuntut adanya sumber manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas diperoleh dari sistem Pendidikan yang berkualitas juga dengan proses pembelajaran yang

berkualitas.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi berbagai komponen di dalam pembelajaran, komponen utamanya adalah guru dan siswa. Guru sebagai individu yang memiliki tugas mengatur jalannya pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Siswa sebagai subjek yang menerima materi yang diberikan oleh guru. Kegiatan pembelajaran yang kondusif terlihat dari hubungan timbal balik yang dilakukan antara guru dan siswa. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas.

Guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat tadi ia pun harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasanya dikenal sebagai media pembelajaran (Munadi, 2008:5).

Nasution mengemukakan media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru (Arsyad Azhar, 2014:10). Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi

dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad Azhar, 2014:15).

Manfaat media pembelajaran adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak yang memungkinkan anak mampu belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuannya. Selain itu media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu yang memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan (Arsyad Azhar, 2014: 26).

Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Fenomena alam yang terlihat dalam pembelajaran, membuat siswa menganggap belajar adalah salah satu hal yang membosankan, menjenuhkan dan tidak mengasyikkan. Jadi, dengan adanya perkembangan zaman yang diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan untuk membuat media dan metode pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran sekaligus membuat pandangan siswa lebih positif terhadap belajar. Namun, pada praktiknya tidak semua guru dapat mengembangkan media pembelajaran. Kemampuan serta pengetahuan guru dalam bidang pengembangan yang minim menyulitkan guru untuk berinovasi lebih.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 12 September 2022 di SMK Dhuafa Padang ditemukan bahwa sarana dan prasarana pendukung penggunaan media pembelajaran interaktif telah memadai, yakni telah tersedianya LCD proyektor, *wifi*, serta telah banyak siswa yang memiliki fasilitas laptop untuk menunjang kegiatan pembelajarannya. Namun dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, guru lebih menyukai metode ceramah. Guru masih berpedoman pada buku paket dan LKS untuk menyampaikan materi pembelajarannya, sesekali guru menggunakan video sebagai media pembelajaran, serta mengandalkan papan tulis sebagai sarana untuk menjelaskan materi apabila ada siswa yang bertanya.

Siswa hanya dibekali LKS dan tidak tersedianya buku paket untuk semua siswa karena masih tergolong mahal dan sulit dicari, sehingga masih ada beberapa siswa yang harus saling berbagi untuk menggunakan buku paket. Keterbatasan buku juga menjadi salah satu penyebab siswa sulit mendalami materi jika materi hanya bersumber ceramah dan tulisan papan tulis dari guru. Gambaran materi yang diberikan dari guru bisa saja kurang bagi siswa karena kemampuan memahami materi tiap siswa berbeda-beda. Keterbatasan media pembelajaran yang ada menyebabkan minat belajar siswa di kelas rendah. Pengamatan yang dilakukan peneliti saat kegiatan pembelajaran, siswa terlihat lebih asik mengobrol dan bercerita dengan teman sebangku, siswa yang bermain *gadget* bahkan ada yang sampai membolos dari jadwal pelajaran. Siswa merasa jenuh karena

tidak ada inovasi baru dalam pembelajaran.

Articulate Storyline merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan konten berupa gabungan dari gambar, teks, suara, grafik, video, dan animasi (Amiroh, 2019:6). Aplikasi ini sangat berguna untuk membuat modul *e-learning* interaktif maupun pembelajaran online. Tampilan *dashboard* sekilas mirip dengan *PowerPoint*, tetapi menawarkan lebih banyak fungsionalitas dan opsi untuk penerbitan sebagai halaman *web HTML*. *Articulate Storyline* dapat digunakan untuk menghasilkan simulasi, kuis, interaksi drag-and-drop, rekaman layar, dan banyak objek *e-learning* lainnya yang dapat berinteraksi dengan pengguna.

Kelebihan dari *Articulate storyline* yang merupakan *software authoring tools* yaitu memiliki beberapa persamaan dengan *Microsoft Powerpoint* akan tetapi *software* ini memiliki beberapa keunggulan dalam memproduksi media pembelajaran yang sangat menarik karena mempunyai fitur menu yang mudah untuk dapat menambah *quiz*, sehingga saat peserta didik mengoperasikan media mampu berinteraksi langsung dan mensimulasikan sebuah materi pembelajaran, dan juga produk *Articulate Storyline* ini bisa dipublikasikan ke berbagai bentuk *output* seperti media berbasis web (html5) atau *application file (.exe)*.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline.3* kelas X di SMK Dhuafa Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Fenomena alam yang terlihat di lapangan, siswa menganggap bahwa belajar adalah kegiatan yang membosankan dan tidak mengasyikan.
2. Pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah membuat siswa mudah bosan dan tidak menarik minat belajar.
3. Siswa kurang melakukan aktivitas yang interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan pemanfaatan media yang kurang menarik.
4. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang interaktif.
5. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar siswa, yang dapat menunjang pembelajaran.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, untuk memaksimalkan penelitian maka dapat difokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi

Articulate Storyline.3 kelas X di SMK Dhuafa Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline.3* kelas X di SMK Dhuafa Padang pada tahun ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana uji validitas, praktikalitas, efektifitas dalam penerapan Media Pembelajaran Informatika Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline.3* kelas X di SMK Dhuafa Padang pada tahun ajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan perancangan ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran Informatika menggunakan aplikasi *Articulate Storyline.3* di SMK Dhuafa Padang.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, efektifitas media pembelajaran Informatika menggunakan aplikasi *Articulate Storyline.3* di SMK Dhuafa Padang.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat terhadap masalah yang sedang diteliti. Adapun manfaat yang akan diperoleh terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis berupa referensi tambahan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif yang baik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat praktis sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Mendapatkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Informatika yang dapat digunakan bagi kelas X yang diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran lebih optimal.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pemilihan media pembelajaran interaktif yang menarik dan tepat yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif.

d. Bagi Peneliti

Dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline*.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dibuat dari penelitian ini adalah Media Pembelajaran Informatika di SMK Dhuafa Padang , secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran informatika ini dapat diakses di komputer dan laptop
2. Media pembelajaran informatika ini dibuat dengan menggunakan *Software Aplikasi Articulate Storyline.3*
3. Aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti canva dan supermi.
4. Media pembelajaran ini berisikan menu utama, yaitu petunjuk tombol, kompetensi, pendahuluan, materi, latihan dan evaluasi.
5. Media pembelajaran ini berisikan tentang materi dalam bentuk teks, gambar dan video tutorial.
6. Untuk menu evaluasi langsung terhubung dengan akun google form guru.
7. Siswa harus memiliki akun google untuk mengerjakan evaluasi.