

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang tentunya tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang semakin pesat, begitu pula pada bagian Pendidikan. Pendidikan selalu mengikuti bagaimana perkembangan pada era teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama kegiatan pembelajaran. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang menjadi tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Semakin baik pendidikan suatu negara maka akan semakin maju negara tersebut. Hidayati (2016).

Pendidikan adalah suatu proses yang berlangsung selama seumur hidup yang bertujuan untuk membina kepribadian seseorang sesuai dengan nilai-nilai didalam bermasyarakat dan kebudayaan. Menurut Hasbullah (2019) pendidikan juga diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi kepribadian yang dewasa atau mencapai tingkat hidup lebih tinggi dalam arti mental, dengan melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi masyarakat yang cerdas, berakhlak dan berguna bagi nusa dan bangsa. Karena itu pendidikan merupakan investasi yang sangat penting bagi setiap bangsa dalam pembangunan kearah bangsa yang lebih maju. Untuk itu *output* pendidikan yang baik yaitu mempunyai kualitas yang baik pula dengan pencapaian prestasi yang tinggi.

Sejalan dengan itu, salah satu tujuan terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) yang tersemat dalam pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan tersebut secara otomatis

menjadi tujuan pendidikan Indonesia. Pendidikan merupakan salah satu hal yang signifikan dalam pengembangan sumber daya manusia (SDM). Menurut Rusman (2018).

Sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku yaitu mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan beradaban dunia. Sesuai kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pemberian pelayanan kepada masyarakat dalam rangka menyediakan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki masa depan yang berdaya guna dan mampu bersaing salah satu tugas dari bidang pendidikan. Menyelenggarakan pendidikan merupakan aktivitas pokok suatu pendidikan sesuai dengan fungsi utamanya Tumoka (2021).

Hal yang dapat dilakukan untuk memenuhi tujuan pendidikan tersebut banyak usaha yang dilakukan, salah satunya yakni pemanfaatan teknologi pendidikan. Adanya teknologi digital yang sedang berlangsung sekarang ini telah memberikan kontribusi yang besar dalam kemajuan di bidang pendidikan. Diantaranya dengan memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan melalui perancangan media interaktif yang menggunakan multimedia interaktif pada materi ajar suatu mata pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Rahman & I Nyoman (2020) menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena guru punya tanggung jawab untuk mengelola, merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran,

sehingga guru menjadi salah satu penentu keberhasilan proses pembelajaran. Dalam implikasinya, guru perlu memfasilitasi peserta didik terutama yang berkebutuhan khusus dalam proses pembelajaran dikarenakan kondisi dan kemampuan mereka yang terbatas .

Pemanfaatan media pembelajaran dapat diterapkan pada jenjang Pendidikan baik itu Pendidikan formal ataupun non formal selagi tujuannya untuk mempermudah atau membantu proses belajar mengajar. Salah satu jenjang pendidikan yang membutuhkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Menurut Giana & Lutfi (2019) SMK merupakan sekolah yang mempersiapkan peserta didiknya untuk langsung bekerja dengan berbagai kejuruan yang di sediakan sesuai minat dan bakat siswanya. Salah satunya di bidang teknologi, perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek sosial .

Media interaktif merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media interaktif oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media interaktif dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media interaktif yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Nurrita T, (2018).

Media *Articulate Storyline* dapat mempermudah jalannya proses pembelajaran karena dapat memudahkan pendidik dalam memahami materi sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pratama & Batubara (2021). *Aritculate Storyline* saat ini memiliki kelebihan yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih *kompherenshif* dan kreatif, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan *smartphone*. Menurut Darnawati (2019).

Articulate Storyline ini juga cocok digunakan sebagai media interaktif dalam kegiatan belajar karena media ini menyediakan menu yang interaktif sehingga siswa dapat menggunakannya untuk menggali informasi tentang materi pembelajaran Informatika dan dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan tes atau kuis. Produk *Articulate Storyline* ini bisa dipublikasikan ke berbagai bentuk *output* seperti media berbasis *web* atau (*application file (.exe)*) yang dapat diakses melalui *semartphone*.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti dilakukan di SMK Negeri 9 Padang pada 07 Agustus 2023 ditemukan permasalahan diantaranya, pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 9 Padang terbatasnya media pembelajaran yang digunakan, seperti hanya menggunakan buku paket dan sesekali menggunakan media presentasi, guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga membuat siswa bosan saat pembelajaran, guru masih kurang dalam memanfaatkan teknologi media interaktif, seperti masih kurangnya penggunaan power point yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran membuat siswa kurang terlibat dalam

proses pembelajaran, dan selama proses pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru menjelaskan materi, dan berbicara kepada temannya, sehingga hasil belajar dari proses pembelajaran Informatika juga kurang maksimal dan rata-rata nilai yang didapat juga masih rendah. Hal ini ditunjukkan melalui hasil nilai MID mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 9 Padang yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Mid Semester Informatika Kelas X SMK Negeri 9 Padang

| No | Kelas | Jumlah Siswa | Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) | |
|-------------------|----------------|--------------|-----------------------------------|------------|
| | | | <75 | ≥75 |
| 1 | X Kuliner 1 | 35 | 18 | 17 |
| 2 | X Kuliner 2 | 36 | 21 | 15 |
| 3 | X Kuliner 3 | 36 | 19 | 17 |
| 4 | X Kuliner 4 | 35 | 18 | 17 |
| 5 | X Kuliner 5 | 34 | 18 | 16 |
| 6 | X Kuliner 6 | 36 | 19 | 17 |
| 7 | X Perhotelan 1 | 32 | 17 | 15 |
| 8 | X Perhotelan 2 | 35 | 20 | 15 |
| 9 | X Perhotelan 3 | 34 | 18 | 16 |
| 10 | X Perhotelan 4 | 34 | 18 | 16 |
| 11 | X Perhotelan 5 | 33 | 20 | 13 |
| 12 | X Perhotelan 6 | 33 | 18 | 15 |
| 13 | X Perhotelan 7 | 32 | 22 | 10 |
| Jumlah | | 445 | 244 | 199 |
| Presentase | | 100% | 55% | 45% |

Sumber: Guru Mata Pelajaran Informatika SMK Negeri 9 Padang

Pada tabel diatas, terdapat 55% siswa yang tidak mencapai KKM dan 45% siswa mencapai KKM. Data diatas merupakan data nilai siswa yang tidak mencapai KKM selama proses pembelajaran sebelum menggunakan media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *web*. Memanfaatkan media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *web* pada proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sebagai media pembelajaran yang efektif, karena siswa akan lebih antusias terhadap hal yang baru dan menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam tugas akhir dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Media Interaktif *Articulate Storyline* berbasis *Web* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2023/2024”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas, seperti hanya menggunakan buku paket dan sesekali menggunakan media presentasi.
2. Belum adanya penggunaan media interaktif di kelas, terutama pemanfaatan media interaktif berbasis *web* belum pernah diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran.
3. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang terlibat dan bosan dalam proses pembelajaran
4. Kurangnya antusias siswa di dalam proses pembelajaran, karena tidak adanya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa.
5. Hasil belajar siswa mata pelajaran Informatika masih rendah.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian difokuskan pada Perancangan dan Pembuatan Media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *web* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, dan fokus penelitian yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *web* pada mata pelajaran Informatika Kelas X di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektivitas media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *web* pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2023/2024.

E. Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini. Secara umum bertujuan untuk membuat sebuah media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *web* pada mata pelajaran Informatika Kelas X di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2023/2024, yaitu :

1. Untuk menghasilkan media interaktif Informatika menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* berbasis *web* di SMK Negeri 9 Padang.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, efektivitas media interaktif Informatika menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* berbasis *web* di SMK Negeri 9 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa, hasil penelitian dapat menjadi acuan sumber belajar bagi siswa saat belajar Informatika dan siswa juga bisa menggunakan media yang telah dibuat sebagai media yang dapat membantunya dalam belajar mandiri.
2. Bagi guru, hasil penelitian dapat menjadi patokan untuk guru dalam menentukan media interaktif mana yang bisa menambah pengalaman belajar, dan juga memudahkan pendidik dalam membagikan materi ajar saat proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian I ni membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meimbulkan motivasi siswa untuk belajar karena bahan ajarnya menarik.
4. Bagi penulis, hasil penelitian dapat menambah pengalaman serta pembelajaran bagi peneliti, sehingga dimasa depan ketika mendapat kesempatan menjadi guru bisa mengimplementasi pembelajaran yang bervariasi dan menarik.
5. Bagi pengembangan keilmuan, hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.
6. Serta sebagai tugas akhir karya ilmiah syarat kelulusan S1 (Strata 1).

G. Spesifikasi Pembuatan Produk

Produk yang akan dirancancang oleh peneliti adalah media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *web* Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Negeri 9 Padang Tahun Ajaran 2023/2024. Tujuan dari pembuatan media interaktif ini adalah untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan agar dapat dengan mudah mempelajari materi pembelajaran secara mandiri dimana dan kapanpun yang mereka inginkan. Berikut ini spesifikasi dari produk yang akan dibuat :

1. Media interaktif ini membahas tentang pembelajaran Informatika kelas X, media interaktif ini menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*, serta *software* pengolah grafis seperti CorelDraw, canva yang digunakan untuk membuat gambar.
2. Media ini berbasis *web* sehingga bisa di gunakan secara *online* oleh guru maupun siswa yang ada koneksi internet di *smartphone*.
3. Media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *web* ini berisi konten materi dalam bentuk teks, gambar animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media interaktif pada mata pelajaran informatika.
4. Media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *web* dilengkapi dengan halaman petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya, serta tombol alat kontrolnya.
5. Media interaktif *Articulate Storyline* berbasis *web* ini berisi latihan dan evaluasi dalam berbentuk soal, untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa setelah belajar menggunakan media interaktif tersebut.