

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, manusia dapat mewujudkan segala aspek kehidupan dan mengembangkan potensi dirinya dengan merubah cara berpikir, bersikap, dan bertingkah laku dalam kehidupan sesuai fungsi dan tujuan sistem pendidikan nasional. Dengan munculnya pandemik covid-19 atau corona di Indonesia berpengaruh pada dunia pendidikan. Pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti *social distancing*, *physical distancing*, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Sehingga berdampak bagi seluruh masyarakat diberbagai bidang seperti sosial, ekonomi, pariwisata, dan pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan disekolah kini menjadi belajar dirumah melalui daring. Pembelajaran daring dilakukan untuk mengantisipasi penyebaran virus tersebut. Dengan dilaksanakan pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga proses belajar mengajar tetap terlaksanakan.

SMK Negeri 1 Lubuk Pakam memiliki beberapa jurusan termasuk jurusan Tata Kecantikan, Anatomi Fisiologi merupakan salah satu mata pelajaran kejuruan yang terdapat pada program studi keahlian Tata Kecantikan di kelas X. Mata pelajaran Anatomi Fisiologi merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang menyangkut tubuh manusia. Pada mata pelajaran ini terdapat salah satu materi pokok yaitu struktur rambut yang harus dikuasai dan dipahami oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 23 September 2020 melalui observasi dan wawancara pada guru bidang studi yaitu Ibu Dra. Fineria Nainggolan menjelaskan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran kurang, oleh karena itu siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dimana dalam materi ini banyak terdapat bahasa latin dan gambar yang sulit dipahami oleh siswa seperti bagian batang rambut yaitu cuticula, cortex, dan medulla. Guru hanya memberikan catatan tanpa menggunakan media dan cenderung berpusat pada buku, sehingga pembelajaran tersebut kurang efektif jika digunakan secara terus-menerus selama proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan tidak tumbuhnya motivasi belajar pada siswa. Menurut Awalia (2019), guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menanamkan konsep pada siswa agar siswa mampu memahami dan mengingat serta tidak terjadi salah pengertian terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian tujuan pembelajaran masih belum maksimal tersampaikan.

Pada tahun 2017/2018 dari 23 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu <75 berjumlah 8 siswa (34,8%), sementara 15 siswa (65,1%) sudah mencapai nilai ketuntasan. Tahun ajaran 2018/2019 dari 30 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan berjumlah 10 siswa (33,3%), sementara 20 siswa (66,6%) sudah mencapai nilai ketuntasan.

Beberapa peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian ini pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rianto (2020) dengan judul “Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3*” menyimpulkan bahwa diketahui hasil penilaian ahli media diperoleh dengan rata-rata 4,35 yang termasuk kategori “Sangat Layak”. Penilaian hasil validasi praktisi pembelajaran diperoleh hasil

nilai rata-rata 4,39 yang termasuk kategori “Sangat Layak”. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Rafmana, dkk (2018) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Srijaya Negara Palembang” menyimpulkan bahwa diketahui hasil penilaian ahli materi dengan mendapatkan nilai kategori “Sangat Valid”. Penilaian hasil ahli media dengan mendapatkan nilai kategori “Valid” dan hasil validasi ahli bahasa dengan mendapatkan nilai kategori “Valid”.

Articulate Storyline merupakan topik baru sehingga siswa belum mengenal program tersebut. Aplikasi ini memang masih jarang digunakan dalam pembuatan multimedia karena membutuhkan spesifikasi komputer yang mumpuni (layak) dalam menjalankannya. Penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis animasi diharapkan dapat membantu siswa mendapatkan informasi sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran *Articulate Storyline* merupakan perangkat lunak (*software*) yang digunakan sebagai alat komunikasi atau media presentasi dengan template yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai selera. Animasi yang terdapat dalam *Articulate Storyline* animasi ini dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Amiroh, 2019).

Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. media ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam mata pelajaran anatomi fisiologi pada sub materi anatomi fisiologi rambut. Dengan menggunakan *Articulate Storyline* berbasis animasi, pembelajaran anatomi fisiologi rambut diharapkan dapat lebih interaktif dan menarik perhatian siswa, kualitas belajar siswa diharapkan dapat meningkat, dan proses pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk menjawab permasalahan yang ada dengan melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Anatomi Fisiologi Di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas diidentifikasi bahwa dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini adalah materi anatomi fisiologi rambut banyak mempergunakan bahasa latin dan gambar sehingga siswa sulit untuk memahaminya, proses pembelajaran yang dilakukan masih mempergunakan buku cetak dan masih berpusat pada guru, guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan media sebagai sumber belajar, siswa masih kesulitan dalam menyerap materi anatomi fisiologi rambut, karena penyajian yang diterima kurang menarik. Media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis animasi pada mata pelajaran Anatomi Fisiologi Rambut belum pernah diterapkan pada kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terlaksana dengan baik dan efektif maka dalam penelitian ini perlu dibuat pembatasan masalah. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang digunakan *Articulate Storyline* berbasis animasi.
- b. Pada mata pelajaran Anatomi Fisiologi dengan materi Anatomi Fisiologi Rambut.
- c. Penelitian dilakukan hanya pada kelas X kecantikan SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
- d. Penelitian dan pengembangan ini divalidasi oleh 3 orang ahli media dan 3 orang ahli materi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis animasi pada mata pelajaran anatomi fisiologi rambut di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam?”.

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis animasi pada mata pelajaran anatomi fisiologi rambut pada siswa di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam”.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Mempermudah siswa dalam memahami anatomi fisiologi rambut.
- b. Membantu guru dalam hal menyampaikan materi yang diajarkan serta memahami kemampuan siswa dalam menerima materi yang diterima karena guru hanya perlu menjelaskan permasalahan yang dijumpai siswa dalam materi media interaktif tersebut.
- c. Untuk referensi dan masukan bagi penulis dan pembaca tentang media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis animasi bagi pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa *Articulate Storyline* berbasis animasi pada mata pelajaran anatomi fisiologi di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

Media ini dikembangkan dengan tujuan untuk siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan menarik minat siswa serta memudahkan guru dalam proses menyampaikan materi. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini pada pembelajaran anatomi fisiologi rambut memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- a. Efisiensi dalam waktu dan tenaga, dengan bantuan media ini pembelajaran ini dapat dengan mudah diterima siswa.
- b. Menambah variasi penyajian animasi seperti audio, gambar dan warna, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.
- c. Mudah dalam penggunaan media.

- d. Dengan Animasi yang bergerak, materi yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dan dibayangkan, serta dapat menarik minat siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang materi yang disampaikan.
- e. Pesan yang di sampaikan secara visual mudah dipahami dan diterima oleh siswa.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis animasi pada mata pelajaran anatomi fisiologi di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Manfaat yang diharapkan untuk pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis animasi materi anatomi fisiologi rambut antara lain:

a. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini maka diharapkan siswa dapat belajar dengan suasana berbeda dengan yang biasa dilakukan. Sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat membantu guru dalam menciptakan suatu kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, dengan pemanfaatan media animasi ini pembelajaran lebih variatif dalam penyampaian materi pembelajaran serta sebagai masukan bagi guru untuk menerapkan media animasi dalam pembelajaran pada siswa.

c. Bagi Peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, maka dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung sehingga dapat menerapkan pengetahuan dalam proses pembelajaran tersebut.

d. Bagi Sekolah

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, proses pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis animasi ini diharapkan dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran anatomi fisiologi rambut.

e. Bagi Instansi

Menjadikan hasil penelitian pengembangan ini sebagai alat untuk mengumpulkan data media pembelajaran yang efektif dan efisiensi sebagai bentuk pengembangan pendidikan di Indonesia menjadi lebih berkualitas.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis animasi pada mata pelajaran anatomi fisiologi rambut antara lain :

1. Media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran dengan animasi dapat memberikan ilustrasi yang dapat membuat siswa tertarik untuk belajar.

b. Keterbatasan Pengembangan

1. Objek pengembangan terbatas pada penggunaan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbasis animasi di kelas X SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
2. Hanya pada materi anatomi fisiologi rambut pada mata pelajaran anatomi fisiologi yang merupakan materi dasar di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam untuk jurusan Tata Kecantikan di kelas X.
3. Tahap pengembangan hanya sampai persepsi siswa terhadap animasi anatomi fisiologi rambut, tidak pada hasil belajar terhadap penggunaan dalam proses pembelajaran.