

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan lembaga sosial yang diharapkan menyediakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan dapat beradaptasi dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) akan terus menerus mengalami perubahan dan kemajuan teknologi. Sejalan dengan hal tersebut maka dibutuhkan inovasi dalam proses belajar mengajar yang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Berdampak pada kemudahan dalam mengakses teknologi dan informasi. Sehingga para pengajar memperdayakan hal tersebut untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi dapat memberi efek perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (Keengwe dan Georgina, 2012).

Proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi berbanding lurus untuk dapat mengatasi salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan yaitu rendahnya kualitas dan mutu pendidikan. Sehingga perlu adanya berbagai upaya yang dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, diantaranya melakukan pembaharuan dibidang pendidikan, terutama pengembangan media pembelajaran yang digunakan di lembaga-lembaga sekolah. Teknologi informasi dapat diterima sebagai media dalam proses pendidikan, termasuk membantu proses belajar

mengajar yang juga melibatkan pencarian referensi dan sumber informasi (Wekke dan Hamid, 2013).

Pembelajaran salah satu proses pokok dalam hal pendidikan, melalui pembelajaran siswa dapat belajar memahami lingkungan sekitar. Siswa mampu melakukan atau mempertunjukkan sikap atau tingkah laku tertentu yang merupakan cerminan dari belajarnya. Hal tersebut tidak lepas dari faktor guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting untuk terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa ke tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan langsung di SMK PAB 2 Helvetia pada tanggal 6 September 2021, ditemukan fakta bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola (OTK) Kepegawaian kelas XI materi tidak dijelaskan secara lengkap dan menyeluruh karena keterbatasan media pembelajaran. Saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dengan bahan ajar berfokus pada buku mata pelajaran yang bersifat konvensional yang menyebabkan guru menjadi lebih dominan dibandingkan siswa. Sehingga siswa mudah merasa jenuh dalam pembelajaran dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut terlihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, media yang pernah digunakan guru yakni media *powerpoint*. Namun hal tersebut juga jarang diterapkan dan tidak maksimal diperdayakan. Hal ini nantinya juga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam mencapai nilai diatas KKM (≥ 78), siswa perlu belajar dengan media

yang menarik sehingga siswa mampu menyerap dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Guru mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian dituntut untuk memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi pelajaran agar dapat tersampaikan secara lengkap kepada siswa. Diperlukan adanya media yang mampu atau dapat menyampaikan materi pokok pelajaran secara berkesinambungan dalam proses pembelajaran agar siswa lebih memahami dan tertarik sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

Tabel 1. 1
Persentase Hasil Belajar (Nilai Ujian Semester) Siswa Kelas XI OTKP
Selama 3 Tahun Terakhir

Tahun Ajaran	Tuntas (orang)	Persentase (%)	Tidak Tuntas (orang)	Persentase (%)	Jumlah Siswa
2018/2019	141	81,03	33	18,97	174
2019/2020	136	77,71	39	22,29	175
2020/2021	134	84,27	25	15,72	159

Sumber: Guru OTK Kepegawaian Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia

Berdasarkan dari tabel di atas, dilihat bahwa hasil nilai semester pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian 3 (tiga) tahun belakangan yakni pada T.A. 2018/2019 persentase tingkat ketuntasan 81,03% dan tidak tuntas 18,97%, pada T.A 2019/2020 persentase tingkat ketuntasan 77,71% dan tidak tuntas 22,29%, dan pada T.A 2020/2021 persentase tingkat ketuntasan 84,27% dan tidak tuntas 15,72%. Dimana dapat dilihat persentase tingkat ketuntasan masih belum maksimal.

Tingkat ketuntasan yang masih belum maksimal menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya dapat memahami dan menguasai pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran tidak secara maksimal diterapkan disekolah dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru dan bersifat monoton.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran yang tepat, kreatif, inovatif dan interaktif juga bisa mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat menciptakan suatu suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selama ini siswa hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* siswa dituntut aktif dalam proses belajar mengajar dikelas.

Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian serta mendorong motivasi belajar siswa selain bersifat interaktif ada pula yang bersifat kreatif. Salah satu media pembelajaran kreatif tersebut adalah *powerpoint*. *Powerpoint* dapat membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran apabila dibuat dengan menarik sehingga memicu daya ingat dengan mudah. Hal ini jauh lebih mudah daripada metode pencatatan tradisional yang berbentuk linier, karena *powerpoint* mengaktifkan kedua belahan otak. Gambar, simbol-simbol dan tulisan yang ada didalam *powerpoint* akan membantu mengoptimalkan otak kiri dan otak

kanan siswa secara seimbang. Siswa mampu memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK PAB 2 Helvetia multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* belum pernah dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sedangkan media *powerpoint* belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI khususnya pada pokok bahasan Daftar Urut Kepangkatan (DUK). Maka perlu dilakukan penelitian tentang **“Perbedaan Efektivitas Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis *Articulate Storyline* dan Media *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian siswa kelas XI SMK PAB 2 Helvetia T.A. 2021/2022”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media *powerpoint* yang diberikan oleh guru kurang menarik terlihat dari sedikitnya siswa yang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
2. Siswa belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran atau sumber belajar interaktif, salah satunya multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*.
3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas XI OTKP pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK PAB 2 Helvetia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis perlu membatasi masalah agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus dalam mencapai tujuan penelitian. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang diteliti adalah multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dan media *powerpoint*.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar siswa dalam bidang kognitif pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI di SMK PAB 2 Helvetia T.A. 2021/2022 pada materi Daftar Urut Kepangkatan (DUK).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dan media *powerpoint* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK PAB 2 Helvetia T.A.2021/2022 ?
2. Apakah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dan media *powerpoint* efektif terhadap hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK PAB 2 Helvetia T.A.2021/2022 ?

1.5 Tujuan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dan media *powerpoint* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK PAB 2 Helvetia T.A.2021/2022.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dan media *powerpoint* terhadap hasil belajar Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian di SMK PAB 2 Helvetia T.A.2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline dan media powerpoint sebagai media pembelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Selain itu, guna menjadi daya tarik siswa terhadap mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian.

2. Bagi Guru

Membantu guru dalam proses pembelajaran dan menambah ketersediaan bahan ajar terutama pada materi pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI tentang “Daftar Urut Kepangkatan (DUK)”.

3. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline dan media powerpoint sebagai media belajar siswa sehingga dapat dijadikan referensi dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar ketika terjun di lapangan.