

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan suatu tuntutan perkembangan zaman bagi negara dalam menyosong era globalisasi. Peningkatan kualitas ini bisa diraih melalui peningkatan kualitas pendidikan karena bidang pendidikan merupakan salah satu wahana yang menghasilkan sumber daya manusia yang diharapkan berkualitas dan memiliki kemampuan dalam melaksanakan perannya.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran yaitu belum dimanfaatkannya sumber belajar secara maksimal, baik oleh guru maupun siswa. Sumber belajar tersebut bisa berupa perangkat pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran (Trianto, 2008). Keberhasilan guru dalam mengajar di kelas, ditentukan oleh banyak faktor seperti perencanaan, persiapan mengajar, model mengajar, media mengajar, sarana dan prasarana lain yang menunjang sehingga dapat mencapai tujuan instruksional secara efektif dan efisien.

Guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki siswa menjadi kemampuan serta keterampilan yang ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi kehidupan manusia. Pada proses belajar mengajar, guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat

disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Dalam proses pembelajaran, guru sekurang-kurangnya harus dapat menggunakan alat pembelajaran yang efisien meskipun sederhana dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran apabila belum tersedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Namun pada kenyataannya yang terjadi pada dunia pendidikan adalah masih terdapat banyak guru yang tidak mengembangkan media sebagai salah satu alternative untuk tercapainya tujuan pembelajaran. seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2013) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhksn motivasi belajar; (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;(3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi; (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru. Dapat disimpulkan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, menguasai dan mencapai tujuan bahan pembelajaran, metode mengajar lebih menarik dan bervariasi dan siswa lebih aktif dan kreatif.

Perkembangan ilmu dan teknologi memberikan pengaruh yang besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan salah satunya dengan

menggunakan media pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran interaktif. Di SMK Pencawan Medan belum ada inovasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai *software* yang mempunyai keunggulan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas *user*. Dari hasil observasi peneliti di SMK Pencawan bahwa saya melihat masih banyak siswa yang kurang fokus dalam mengikuti pelajaran boga dasar dikarenakan masih menggunakan sistem belajar pada umumnya yaitu metode ceramah sehingga proses belajar terkesan monoton. Maka dari itu saya berinisiatif untuk menganjurkan penggunaan metode pembelajaran dengan media yang berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran boga dasar.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi melalui guru dan siswa yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwasannya guru dan siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik dikarenakan belum adanya variasi pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3*. Oleh sebab itu peneliti ingin menawarkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran boga dasar untuk menambah motivasi siswa dalam belajar.

Pada saat pembelajaran dasar boga berlangsung banyak siswa yang belum menguasai teori dasar boga yang meliputi bagian peralatan pengolahan makanan, metode dasar pengolahan makanan, potongan bahan makanan, bumbu dasar dan turunannya untuk masakan Indonesia, wadah hidangan dari sayur dan buah. Tapi disini penulis hanya mengamati salah satu dari ke lima bagian tersebut yaitu potongan bahan makanan, kurangnya pemahaman dalam pemotongan bahan

makanan tersebut, mengakibatkan hasil potongan yang kurang maksimal, serta hasil yang dicapai dalam suatu praktek tidak sesuai dengan teori yang telah ditentukan dalam potongan bahan makanan.

Pada mata pelajaran boga dasar merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mengandung unsur gerak yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses pemotongan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran boga dasar secara detail dan terperinci. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran ini mampu mengajak siswa ikut berpartisipasi dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Articulate Storyline 3* ini sebagai alternative media yang digunakan karena dari sekian banyak program *authoring tools*, *Articulate Storyline 3* merupakan *software Mix Programming Tools* yang dapat membantu para pengajar dari tingkat pemula hingga tingkat *expert*. Program *Articulate Storyline 3* memiliki kelebihan yaitu *smart brainware* yang sederhana dengan prosedur tutorial interaktif melalui template yang dapat dipublish secara *offline* maupun *online*, sehingga memudahkan guru dalam penggunaan media ini (Nurjanah, 2015).

*Articulate storyline* adalah salah satu perangkat lunak pendukung implementasi media pembelajaran terpadu yang memiliki berbagai fitur penunjang pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah (Darmawan, 2010 : 137). Berbagai fitur-fitur penting tersebut, diantaranya : kuis, percakapan, diskusi, serta *input* materi pembelajaran dalam berbagai format. Oleh karena itu, materi yang disampaikan dapat lebih menarik dan mudah untuk dipahami karena

informasi yang disajikan tidak hanya berbentuk tulisan tetapi juga gambar, video, animasi dan berbagai format lainnya.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X SMK Pencawan Medan”.

Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran Boga Dasar. Multimedia membawa dampak yang baik bagi pendidik karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik kurang aktif dan kurang memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran boga dasar.
3. Proses pembelajaran belum optimal karena siswa hanya terpaku pada penjelasan guru dan merangkum yang disampaikan oleh guru.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru masih berbentuk *Power Point* sederhana sehingga kurang membangkitkan perhatian dan semangat siswa dalam belajar.

5. Pengembangan software *Articulate Storyline 3* belum digunakan sebagai salahsatu alternatif media pembelajaran berbasis komputer di kelas.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka perlu dibuat pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang diteliti menjadi lebih terfokus dan mendalam mengingat cukup banyaknya masalah. Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan Media Pembelajaran dibatasi dengan menggunakan software *Articulate Storyline 3* untuk Materi Boga Dasar Kelas X SMK Pencawan Medan Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Mata pelajaran dasar boga dibatasi pada potongan bahan makanan *nabati* dan *hewani* yang dimana penulis mengambil jenis secara umum yaitu: 8 jenis potongan *nabati*, 4 jenis potongan daging sapi, 2 jenis potongan karkas, dan 4 jenis potongan ikan.
3. Penelitian ini dibatasi sampai validasi, 3 ahli materi dan 3 ahli media.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Boga Dasar Kelas X SMK Pencawan Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media

pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Boga Dasar Kelas X SMK Pencawan Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dicapai, diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

a) Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

b) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik.

c) Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton, dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *Articulate Storyline3* merupakan salah satu solusi bagi praktisi yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mudah karena memiliki persamaan dengan aplikasi presentasi baik Microsoft
2. Powerpoint maupun *Impress (LibreOffice, OpenOffice* maupun *Kingsot Office*).

3. Aplikasi *Articulate Storyline 3* dengan penyajian yang lebih menarik, sehingga materi mudah dimengerti dan praktis digunakan oleh siswa.
4. Materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan disusun berpedoman pada Kurikulum 2013.
5. Produk pengembangan media pembelajaran ini menyajikan materi tentang manajemen sebagai bahan pengetahuan siswa.
6. Setiap gambar dalam video disertai penjelasan berupa narasi teks dan rekaman *audio*.
7. Durasi tampilan setiap frame gambar dapat diatur sesuai kebutuhan.
8. Aplikasi *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Siswa dapat mempelajari materi manajemen melalui *hand phone*, *iPad*, laptop dan perangkat teknologi lain dengan syarat telah terinstalasi *software Adobe Flash* di dalamnya.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

*Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran dasar boga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih kondusif. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, siswa mendapatkan gambaran materi sangat jelas karena di dalamnya terdapat materi yang dikemas berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video. *Articulate Storyline 3* dapat menciptakan kelas yang unik dan dapat mengajak siswa untuk aktif dalam

pembelajaran khususnya Boga dasar.

### 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

#### a) Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini terdapat beberapa asumsi:

1. Proses belajar mengajar akan lebih mudah karena media pembelajaran
2. *Articulate Storyline 3* akan memperjelas pesan pembelajaran.
3. Proses pembelajaran, guru akan berorientasi pada siswa dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
4. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* memiliki kemampuan untuk menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video, sehingga dapat merangsang siswa dalam pembelajaran.
5. Media pembelajaran ini merupakan alternatif dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran.

#### b) Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Aplikasi *Articulate Storyline 3* merupakan salah satu solusi bagi praktisi yang ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mudah karena memiliki persamaan dengan aplikasi presentasi baik.
2. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur pengembangan analisis kebutuhan dan implementasi.

3. Uji coba pengembangan pada siswa SMK Pencawan Medan kompetensi keahlian boga dasar.



THE *Character Building*  
UNIVERSITY