

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era revolusi industri 4.0 menunjukkan adanya perkembangan teknologi dan informasi pada seluruh aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi menjadi bagian penting dalam seluruh aktivitas kehidupan manusia dari tingkat yang sederhana menuju tingkat yang lebih kompleks. Teknologi merupakan sebuah alat dan sarana yang digunakan oleh manusia untuk memudahkan segala bentuk aktivitas pekerjaan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak perubahan terhadap gaya hidup manusia dalam memperoleh pengetahuan baru. Dimana, individu dapat mengakses berbagai situs di internet untuk memperoleh informasi dari dalam negeri maupun luar negeri. Kemajuan informasi dan teknologi yang ada pada saat ini memudahkan semua kalangan masyarakat untuk memperoleh informasi dalam genggaman. Sedangkan media yang digunakan untuk memperoleh informasi di masa lalu berupa koran, radio maupun televisi yang sifatnya terbatas.

Melalui hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia mengalami peningkatan seiring berjalannya waktu. Menurut hasil survei tersebut bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia mengalami pertumbuhan sebesar 77,02%. Dimana, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 210.026.769 jiwa dari total 272.682.600 jiwa penduduk pada tahun 2021 sampai tahun 2022.

Pengguna internet tertinggi berada pada kelompok usia 13-18 tahun, dimana hampir 99,16% remaja menggunakan internet. Selanjutnya, kelompok usia 19-34

tahun mempunyai penetrasi internet sebesar 98,64%, serta kelompok usia 35-54 tahun mempunyai penetrasi sebesar 87,3%. Pada anak-anak yang berusia 5-12 tahun mempunyai penetrasi internet sebesar 62,43% dan kelompok usia 55 tahun ke atas mempunyai penetrasi terendah sebesar 51,73%. Salah satu penyebab meningkatnya frekuensi penggunaan internet pada kelompok usia tersebut ialah kebutuhan dalam melakukan pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat terjadi dalam dua dekade terakhir. Hal ini memberikan pengaruh yang signifikan pada perkembangan aspek kehidupan manusia, termasuk aktivitas belajar mengajar. Perkembangan teknologi dan informasi pada era revolusi industri 4.0 menekankan pada kegunaan dan manfaat bagi kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, aplikasi teknologi dan informasi memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan informasi. Penggunaan teknologi dan informasi dalam proses pembelajaran harus diterapkan secara efektif dan efisien (Pritandhari, 2020). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan perubahan bagi pola belajar yang lebih fleksibel dan kondusif. Hal ini memberikan pandangan bahwa sumber informasi dalam proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (tenaga pengajar). Karena, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan perubahan paradigma belajar dan mengajar. Dimana, peran seorang guru tidak hanya sebagai pengajar dan sumber informasi, tetapi juga sebagai pengelola dan pengembang program pembelajaran untuk mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan uraian yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan

kompetensi guru bahwa para guru harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan kompetensi pedagogik guru dalam Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia No. 74 Tahun 2008 tentang guru pasal 3 ayat 4 bahwa salah satu kompetensi pedagogik yang harus dikuasai oleh para guru dalam proses pembelajaran ialah pemanfaatan teknologi pembelajaran. Maka dari itu, para guru harus mempunyai kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk karya nyata, seperti produk hasil pengembangan. Pengembangan media pembelajaran bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan wawasan para guru dalam menciptakan belajar yang efektif dan menangani berbagai masalah belajar pada peserta didik.

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) pada tahun 1997 bahwa media merupakan sebuah alat penyaluran informasi yang dapat dilihat, didengar, dibaca maupun diamati. Kata "media" berasal dari kata "medium" yang artinya perantara, pengantar, maupun penghubung. Maka dari itu, definisi media ialah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dan pesan pada individu untuk mengembangkan pikiran, perasaan, bakat dan minat belajar.

Layanan bimbingan dan konseling memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam penerapannya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memudahkan guru BK (konselor) dalam menerapkan layanan bimbingan dan konseling di sekolah (Ifdil & Ardi, 2013). Media layanan bimbingan dan konseling merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan pesan dari konselor kepada konseli agar mampu

merangsang pikiran, perasaan, bakat dan minat demi perubahan diri ke arah yang lebih positif (Manurung, 2016, h. 17).

Media yang digunakan dalam penerapan layanan bimbingan dan konseling bermanfaat untuk mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman peserta didik, membantu peserta didik untuk mampu menguasai kelas, mengembangkan interaksi secara langsung antara peserta didik dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman hasil observasi, menanamkan konsep diri yang positif, menciptakan minat belajar yang positif, serta merangsang motivasi belajar pada peserta didik (Manurung, 2016, h. 112-113). Berdasarkan pernyataan di atas, maka guru BK (konselor) diharapkan untuk menguasai penggunaan media teknologi dalam penerapan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Penerapan layanan bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh Guru BK (konselor) berpedoman pada aspek perkembangan yang tercantum dalam Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) yang disusun oleh Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia (ABKIN). Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD) menjabarkan 10 aspek perkembangan yang harus dicapai oleh peserta didik pada jenjang SMP/Sederajat. Salah satu aspek yang harus dicapai ialah kematangan intelektual. Dimana, peserta didik harus mampu mengambil keputusan dalam menangani masalah secara tepat. Kematangan intelektual yang baik didukung oleh pengaturan diri (regulasi diri) yang baik pula. Dimana, individu harus mampu manajemen dirinya dalam menghadapi kesulitan, mengatasi hambatan, serta menemukan solusi melalui proses perubahan pola pikir dan tindakan.

Regulasi diri dalam belajar merupakan suatu faktor yang harus dilakukan

dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Hal ini melibatkan kemampuan siswa dalam mengatur waktu belajar secara mandiri, memilih kegiatan yang mendukung prestasi akademik, serta merencanakan strategi belajar dengan penuh tanggung jawab. Akan tetapi, peserta didik menunjukkan perilaku yang kurang bertanggung jawab, rendahnya moral diri, serta peningkatan kasus pelanggaran. Perilaku tersebut disebabkan oleh rendahnya tingkat regulasi diri atau pengelolaan diri individu. Para siswa yang tidak mampu bertanggung jawab akan menunjukkan ketidakmampuan dalam menyusun jadwal belajar yang teratur, tidak mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, tidak aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran di kelas, serta belum memiliki rencana masa depan yang jelas. Apabila siswa mengalami penyimpangan dalam aktivitas belajar, maka hal tersebut menunjukkan rendahnya regulasi diri siswa dalam belajar. Regulasi diri menekankan pada kemampuan siswa untuk mengendalikan pikiran, perasaan, dan perilaku demi mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun tujuan utama dalam proses pembelajaran ialah mengembangkan potensi dan kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, peserta didik harus mampu mengatur diri (*self-regulated learner*) dalam proses pembelajaran (Latipah, 2010).

Bersumber pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Feronika Hulu & Gregorius Bambang Nugroho (2022) dengan judul "Gambaran Regulasi Diri Dalam Belajar Siswa SMP Bunda Hati Kudus Grogol Tahun Pelajaran 2021/2022" menunjukkan bahwa sebanyak 43 siswa (39,8%) berada pada kategori tinggi, 63 siswa (58,3%) berada pada kategori sedang, serta 2 siswa (1,9%) berada pada kategori rendah. Dimana, sampel penelitian berupa siswa/siswi kelas IX SMP Bunda Hati Kudus Grogol. Pengujian instrumen penelitian melibatkan 40

siswa/siswi yang diambil dari setiap kelas sebagai perwakilan. Sedangkan subjek penelitian sebanyak 108 siswa yang terdiri dari kelas IX-A (24 siswa), IX-B (23 siswa), IX-C (21 siswa), IX-D (20 siswa), dan IX-E (20 siswa). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan konsisten, menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, serta aktif dalam bertanya kepada guru. Namun, terdapat juga beberapa siswa yang terlambat dalam mengumpulkan tugas dan mengikuti pertemuan daring (*Google Meet* atau *Zoom*). Sehingga, peneliti menyimpulkan bahwa para siswa kelas IX perlu meningkatkan regulasi diri dalam belajar, terutama penerapan strategi belajar yang tepat.

Bersumber pada proses wawancara yang dilakukan oleh guru BK di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan bahwa penerapan layanan bimbingan dan konseling masih menggunakan metode ceramah. Dimana, guru BK masih menggunakan media poster dalam pembuatan pohon karier. Sekolah tersebut mempunyai fasilitas layanan BK yang cukup memadai dengan ruangan khusus. Akan tetapi, penggunaan teknologi dalam penerapan layanan masih kurang optimal. Dimana, Guru BK menemukan beberapa permasalahan selama memberikan layanan kepada para siswa seperti rendahnya kemampuan siswa dalam mengelola diri dalam belajar. Bentuk tindakan yang dilakukan oleh siswa ialah tidak memperhatikan guru saat mengajar, tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, tidak kondusif selama proses pembelajaran, bertengkar dengan teman, tidak mempunyai target dalam belajar, serta belum memiliki rencana pembelajaran yang sistematis.

Sejalan dengan hasil wawancara di atas, maka peneliti melakukan observasi

awal terkait regulasi diri siswa dalam belajar yang masih berkategori rendah. Hal ini dibuktikan oleh siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), tidak membawa perlengkapan alat tulis secara lengkap, pasif dalam diskusi kelas, sering datang terlambat, tidak hadir di dalam kelas, tidak mencatat materi pelajaran yang diberikan oleh para guru, menunda-nunda penyelesaian tugas, mengabaikan perintah guru, serta tidak menunjukkan inisiatif dalam mencari informasi belajar.

Temuan penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi awal sebelumnya menunjukkan ciri-ciri dari regulasi diri pada siswa dengan kategori rendah. Seperti yang dikemukakan oleh Djamarah & Syaiful (2008) bahwa salah satu upaya dalam membentuk keterampilan regulasi diri siswa dalam proses belajar ialah meningkatkan kemandirian belajar. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dan tidak hanya mengandalkan perintah dari guru di sekolah. Guru Bimbingan dan Konseling di sekolah mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran di semua tingkatan pendidikan. Dimana, para guru BK harus bertanggung jawab dalam memberikan bantuan kepada siswa demi pengembangan kepribadian dan kemampuan mereka.

Pihak sekolah mempunyai peran yang penting dalam pengembangan regulasi diri siswa dalam belajar. Dimana, konselor berperan dalam penerapan layanan bimbingan dan konseling. Lalu, guru bidang studi berperan dalam pembelajaran yang aktif. Serta kepala sekolah berperan penting dalam menetapkan kebijakan sekolah terkait pengembangan regulasi diri siswa dalam belajar. Kerja sama yang dilakukan oleh pihak sekolah dan guru BK mempunyai peran penting dalam pengembangan kemampuan dan keterampilan siswa.

Dimana, konselor dan guru bidang studi mempunyai peran dalam mengatur lingkungan belajar, menetapkan tujuan belajar, mengelola penggunaan waktu, menentukan solusi, melakukan strategi tugas, serta melakukan evaluasi diri. Peran antara konselor dan guru bidang studi didukung oleh kebijakan yang ditetapkan oleh pimpinan sekolah dalam membentuk regulasi diri yang baik (Supriyanto, 2015).

Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang akan diberikan oleh peneliti kepada para peserta didik dalam meningkatkan regulasi diri dalam belajar ialah layanan informasi. Prayitno & Amti (2004, h. 259-260) berpendapat bahwa layanan informasi ialah sebuah layanan yang memberikan pemahaman dan informasi kepada individu terkait hal-hal yang dibutuhkan oleh konseli dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Maka dari itu, layanan informasi diberikan kepada para siswa yang membutuhkan informasi dalam menghadapi dinamika kehidupan secara rasional dan realistis.

Salah satu metode yang digunakan adalah penggunaan media berbasis *articulate storyline 3*. *Media articulate storyline 3* ialah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif secara visual maupun audio. Media pembelajaran secara audio dan visual bagi peserta didik melibatkan penggunaan indera secara lebih intensif dalam menyerap materi dan informasi yang disampaikan (Yunita & Wahyudi, 2021). Menurut Amiroh (2020, h. 2-3), *articulate storyline 3* ialah salah satu perangkat multimedia yang digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif dengan beragam konten berupa teks, suara, gambar, animasi, grafik, maupun video. Dimana, hasil *articulate storyline 3* berupa media berbasis web (html) atau aplikasi pada

berbagai perangkat baik laptop, tablet, maupun handphone. Keunggulan dari *articulate storyline 3* adalah memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengoperasikannya, karena media ini mempunyai beberapa kesamaan dengan *microsoft powerpoint*. Akan tetapi, *software* ini unggul dalam menghasilkan media interaktif yang menarik. Karena, *software* ini mempunyai beberapa fitur menu yang berguna untuk menambahkan kuis pembelajaran. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi para guru dalam menyampaikan materi secara efektif, sehingga para siswa mampu memahami materi dengan baik. Produk dari *articulate storyline 3* dapat dipublikasikan dalam berbagai format *output*.

Bersumber pada paparan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian terkait “**Pengembangan Konten Media Interaktif *Articulate Storyline 3* dalam Layanan Informasi dengan Topik Regulasi Diri pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian tersebut, yaitu:

1. Kurangnya kemampuan siswa SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan dalam meregulasi diri dalam belajar.
2. Penggunaan media interaktif berupa *articulate storyline 3* yang belum pernah diberikan oleh guru BK di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan.
3. Kurangnya pemanfaatan media dalam menerapkan layanan informasi yang diberikan oleh guru BK di SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan.

1.3 Batasan Masalah

Bersumber pada penjelasan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti harus membatasi permasalahan ini agar lebih terarah menjadi **“Pengembangan Konten Media Interaktif *Articulate Storyline 3* dalam Layanan Informasi dengan Topik Regulasi Diri pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan”**.

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang dan batasan masalah yang diuraikan sebelumnya, maka peneliti merumuskan beberapa masalah yang penting untuk dikaji, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media interaktif *articulate storyline 3* dalam layanan informasi topik regulasi diri pada siswa kelas VIII-9?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media interaktif *articulate storyline 3* dalam layanan informasi topik regulasi diri pada siswa kelas VIII-9?
3. Bagaimana tingkat keefektifan pengembangan media interaktif *articulate storyline 3* dalam layanan informasi topik regulasi diri pada siswa kelas VIII-9?

1.5 Tujuan Penelitian

Bersumber dari paparan latar belakang dan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan pada penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media interaktif *articulate*

storyline 3 dalam layanan informasi topik regulasi diri pada siswa kelas VIII-9.

2. Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media interaktif *articulate storyline* 3 dalam layanan informasi topik regulasi diri pada siswa kelas VIII-9.
3. Mengetahui tingkat keefektifan pengembangan media interaktif *articulate storyline* 3 dalam layanan informasi topik regulasi diri pada siswa kelas VIII-9.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat yang terbagi menjadi dua yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berikut ini uraiannya:

1.6.1 Secara Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan media interaktif *articulate storyline* 3 melalui penerapan layanan informasi terkait topik regulasi diri siswa dalam belajar.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan dan mengembangkan regulasi diri siswa dalam belajar melalui penggunaan media *articulate storyline* 3.

b. Bagi Guru BK

Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan guru BK dalam menerapkan layanan bimbingan dan konseling, terutama layanan informasi guna meningkatkan regulasi diri siswa dalam belajar melalui

penggunaan media interaktif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian bermanfaat untuk membantu dan mendukung siswa dalam mengembangkan regulasi diri dalam belajar. Selain itu, pihak sekolah dapat bekerja sama dengan guru BK dalam memberikan fasilitas yang memadai.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian berguna untuk meningkatkan pemahaman peneliti dalam menyelesaikan permasalahan dan mengembangkan proses penelitian kearah yang lebih baik.

