BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi penting bagi keberlangsungan masa depan suatu negara. Kualitas masa depan suatu bangsa dapat diukur dari seberapa baik bangsa tersebut mempersiapkan generasi penerusnya melalui pendidikan, pembangunan karakter, dan pemberdayaan masyarakat secara menyeluruh. Pendidikan yang diterima saat ini sangat menentukan kualitas sumber daya manusia di masa depan (Yusuf, 2018). Pendidikan adalah upaya yang terstruktur dan terarah untuk menciptakan suasana belajar di mana siswa dapat mengasah kemampuan mereka secara aktif. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan mereka kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, karakter yang baik, kecerdasan, moralitas yang tinggi, serta kemampuan yang bermanfaat dalam rangka memenuhi kebutuhan pribadi, masyarakat, dan negara.

Perkembangan Industri 4.0 telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Penggunaan teknologi digital telah menjadi salah satu fitur utama dalam Revolusi Industri 4.0, yang juga mempengaruhi cara belajar dan mengajar. Teknologi digunakan untuk mendukung metode pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif, yang bertujuan untuk menciptakan generasi yang mampu bersaing dalam era teknologi. Di zaman Revolusi Industri 4.0, literasi teknologi, data, dan pengetahuan menjadi sangat penting agar individu dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat modern.

Berbagai *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat multimedia pembelajaran yang interaktif salah satunya adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat konten e-learning yang interaktif dan menarik. Menurut Articulate (2023), *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak authoring yang populer di kalangan profesional *e-learning* karena kemampuannya untuk memungkinkan pembuatan kursus yang interaktif tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang mendalam. Alat ini menawarkan berbagai fitur, seperti antarmuka pengguna yang intuitif, interaktivitas yang kaya, pustaka karakter dan template, serta kemampuan untuk membuat kursus yang responsif dan mendukung berbagai jenis media.

SMK Negeri 14 Medan adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang terletak di Kota Medan, Sumatera Utara. Sekolah ini memiliki berbagai program keahlian yang bertujuan untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan praktis dan pengetahuan yang relevan dengan dunia kerja. SMK Negeri 14 Medan merupakan salah satu SMK yang telah menggunakan kurikulum 2013 dalam sistem pembelajarannya. Kurikulum 2013 mendorong siswa untuk lebih aktif, inovatif, dan kreatif dalam proses belajar dan mengajar. Salah satu program keahlian yang ditawarkan adalah Teknik Kendaraan Ringan (TKR), yang fokus pada pembelajaran tentang perawatan, perbaikan, dan pengoperasian kendaraan ringan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMK Negeri 14 Medan yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran *Chasis* pada tanggal 24 Maret 2023, dapat diketahui dalam RPP mata pelajaran *Chasis* telah disebutkan

bahwa model pembelajaran yang dilaksanakan adalah *Discovery Learning* tetapi proses pembelajaran yang dilakukan guru terhadap siswa jarang menggunakan multimedia pembelajaran dan teknologi. Namun, guru lebih sering menggunakan buku ajar yang tersedia dari sekolah dan lebih sering memanfaatkan papan tulis dalam pembelajarannya dan terkadang menggunakan LCD proyektor dengan menampilkan Power Point dalam penyampaian materi ataupun menggunakan aplikasi zoom dan google meet pada saat pembelajaran daring. Karena kurangnya penggunaan media dalam proses belajar mengajar, hal ini membuat siswa masih sangat bergantung pada penyampaian materi yang disampaikan oleh guru secara langsung. Hal ini membuat proses pembelajaran mengalami beberapa permasalahan seperti keaktifan siswa dalam belajar yang sangat rendah dan kebosanan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang berdampak pada minat belajar, pemahaman materi dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Meskipun dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan model pembelajaran active learning yaitu dengan model pembelajaran Discovery Learning dengan metode ceramah dan diskusi, serta media power point dan LCD proyektor hal ini diketahui dari data hasil belajar siswa di kelas XII SMK Negeri 14 Medan Tahun Ajaran 2023/2024. Diketahui bahwa dari 28 orang siswa hanya 15 orang yang lulus tuntas mencapai nilai diatas 75 dalam pelajaran *Chasis*, selebihnya siswa tersebut mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan pihak sekolah yaitu 75 yang diperoleh peneliti pada saat melakukan kegiatan observasi.

Tabel 1. 1 Persentase Hasil Belajar Siswa T.A 2023/2024

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
< 75	13	46,42
75.00 - 80.00	7	25
81.00-90.00	7	25
91.00–100	1	3,57
Jumlah	28	100

Sumber: (DKN SMK N 14 Medan)

Berdasarkan rekapitulasi nilai dari SMK Negeri 14 Medan, dapat diketahui bahwa pada tahun ajaran 2023/2024 siswa memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 75 sebanyak 46,42% seperti yang terlihat pada Tabel 1.1. Berdasarkan data-data tersebut masih ada beberapa persentase siswa yang perlu ditingkatkan, pembelajaran juga perlu dikembangkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu siswa memiliki nilai ≥ 75%.

Pengamatan di SMK Negeri 14 Medan menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional masih mendominasi, sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang kompleks seperti pada pelajaran *Chasis*. Seiring dengan perkembangan teknologi, multimedia pembelajaran yang beranimasi perlu diterapkan dalam proses belajar, kalau tidak demikian maka pendidikan akan lambat untuk bisa maju karena multimedia menjadi komponen penbelajaran yang ikut menyumbang keberhasilan pendidikan suatu bangsa. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Articulate Storyline* memungkinkan penyampaian materi yang lebih interaktif dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, video, dan animasi.

Di SMK Negeri 14 Medan, akan diupayakan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih modern dan efektif. Salah satu contohnya adalah pada mata pelajaran *chasis* di kelas XII TKR. Mata pelajaran ini dianggap cukup kompleks karena melibatkan penggunaan teks, sketsa, dan gambar dalam proses pembelajarannya. Menurut Rianto (2020), multimedia interaktif dapat menjadi solusi yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang kompleks. Multimedia interaktif menggabungkan elemen-elemen media seperti teks, gambar, foto, animasi, klip video, dan elemen audio yang dipresentasikan secara interaktif sehingga dapat memberikan respon timbal balik dalam proses belajar mengajar. Dengan multimedia interaktif, konsep abstrak dapat dijelaskan dengan cara yang lebih konkret, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, SMK Negeri 14 Medan tidak hanya berperan sebagai lembaga pendidikan, tetapi juga sebagai pusat pengembangan keterampilan yang siap menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap bersaing di dunia kerja. Penelitian ini merupakan bagian dari upaya tersebut, berfokus pada inovasi dalam metode pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru menggunakan media pembelajaran namun masih terdapat metode pembelajaran yang bersifat ceramah dan diskusi, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

2. Penggunaan teknologi dan informasi yang belum dimaksimalkan dalam konteks pembelajaran.
3. Guru masih belum mampu menguasai pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
4. Belum adanya multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang diterapkan di SMK Negeri 14 Medan.
5. Siswa kurang memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran *Chasis*.
6. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru perlu dikembangkan lagi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
7. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran *Chasis*.
8. Rendahnya hasil belajar yang didapatkan siswa dalam mata pelajaran *Chasis.*

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya memusatkan perhatian pada pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti pada multimedia pembelajaran berdasarkan *Articulate Storyline*, di SMK Negeri 14 Medan mengenai topik *Chasis*. Khususnya yang dikembangkan yaitu sistem pemindah tenaga pada kendaraan ringan dan diimplementasikan.

1.4. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks yang ada dan dengan mengidentifikasi isu yang disebutkan sebelumnya, rumusan masalah yang dapat dirincikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan

untuk materi sistem pemindah tenaga dalam pembelajaran *Chasis* TKR di SMK Negeri 14 Medan?

2. Bagaimanakah mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan untuk bahan sistem pemindah tenaga dalam pembelajaran *Chasis* TKR di SMK Negeri 14 Medan?
3. Bagaimanakah mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan untuk materi sistem pemindah tenaga dalam pembelajaran *Chasis* TKR di SMK Negeri 14 Medan?

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

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

1. Menganalisis multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan pada materi sistem pemindah tenaga dalam pembelajaran *Chasis* TKR di SMK Negeri 14 Medan.
2. Menganalisis kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada materi sistem pemindah tenaga dalam pembelajaran *Chasis* TKR di SMK Negeri 14 Medan.
3. Menganalisis efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang dikembangkan pada materi sistem pemindah tenaga dalam pembelajaran *Chasis* TKR di SMK Negeri 14 Medan.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian dapat dilihat dari beberapa sudut pandang antara lain:

1. Keuntungan khusus
   a. Meningkatkan pengetahuan seorang peneliti dalam menyusun karya akademis serta dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif
   b. Hasil pengembangan diharapkan dapat memberikan sumbangan demi pengembangan teori-teori yang relevan yang dapat digunakan pada mata pelajaran *chasis*.
2. Manfaat umum
   a. Bagi sekolah, mampu meningkatkan pencapaian pembelajaran dalam pembelajaran *chasis* serta mendapatkan umpan balik untuk keperluan pembelajaran selanjutnya.
   b. Untuk guru, pengembangan ini akan menghasilkan variasi yang baru, cara belajar yang lebih efisien dalam pembelajaran mengenai struktur rangka, meningkatkan pencapaian belajar siswa.
   c. Bagi siswa, dapat dijadikan sebagai sarana dan sumber belajar yang menarik, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Multimedia pembelajaran yang melibatkan interaksi yang memakai platform penggunaan *Articulate Storyline* dalam bidang pelajaran *chasis* kelas XII program keahlian teknik kendaraan ringan di SMK Negeri 14 Medan. Secara

umum spesifikasi produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dibagi menjadi 2 kategori, sebagai berikut.

1. Teknis

Secara teknis spesifikasi produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dibagi menjadi 2 kategori, meliputi:

a. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi *articulate storyline*.
b. Produk multimedia pembelajaran berbasis *articulate storyline* dapat di-*install* pada laptop dengan sistem operasi PC (*Personal Computer*)

2. Non teknis

Spesifikasi produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* yaitu meliputi:

a. Pengguna yang dapat menggunakan produk ini yaitu guru dan siswa SMK program keahlian teknik kendaraan ringan.
b. Siswa dapat melakukan latihan mengerjakan soal kemudian mendapatkan umpan balik berupa skor yang didapatkan.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* diharapkan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Pengembangan ini juga ditujukan untuk guru dalam memudahkan guru untuk memaparkan soal dan nilai bagi siswa yang transparan.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

a. Multimedia pembelajaran ini dikembangkan hanya untuk satu mata pelajaran dan 1 tingkatan kelas saja yaitu mata pelajaran *chasis* pada siswa SMK TKR kelas XII.
b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur, analisis kebutuhan dan implementasi.
c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada mata pelajaran *chasis* kelas XII TKR di SMK Negeri 14 Medan.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY