

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam kehidupan berkewarganegaraan, yang memiliki posisi paling krusial dalam membentuk individu berkualitas dan mampu mengelola sumber daya dengan sebaik-baiknya, serta mengembangkan potensi diri adalah pendidikan itu sendiri. Sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan dipahami sebagai usaha yang terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana siswa mampu menunjukkan jati diri mereka, termasuk dalam aspek mental, penguasaan diri, dan juga kemampuan untuk mampu bertahan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pendidikan nasional bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan siswa menjadi individu yang memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berperilaku mulia, sehat baik secara fisik maupun mental, terampil, kreatif, mandiri, serta siap berperan sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. (Sisdiknas, 2003).

Secara garis besar, pandangan klasik mengenai pendidikan menganggapnya sebagai sistem perilaku sosial yang memiliki tiga tujuan utama. Pertama, untuk mempersiapkan generasi muda agar siap menjalankan tugas-tugas yang diperulkan dimasa mendatang. Kedua, untuk mengalihkan pengetahuan yang berhubungan dengan tugas dimasa mendatang. Ketiga, untuk menyampaikan nilai-nilai yang

diperlukan guna mempertahankan kesatuan dan keharmonisan masyarakat, yang merupakan syarat agar masyarakat dan peradaban tetap bertahan (Yaumi, 2018).

Seiring berjalannya waktu, sistem pendidikan, baik secara umum maupun dalam konteks tertentu, harus terus bertransformasi untuk mengakomodasi kemajuan, baik dari segi teknologi maupun kurikulum. Diperlukan pembaruan yang signifikan dalam cara penyampaian materi dalam dunia Pendidikan terlebih dalam kegiatan belajar-mengajar, baik melalui pemanfaatan media pembelajaran maupun dalam pemahaman dan penyampaian materi. Sehingga, setiap pendidik wajib menyesuaikan diri terhadap dinamika perubahan guna mengikuti kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat. (Subhan, 2019).

Saat ini, diharapkan lulusan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki kompetensi yang mumpuni di bidang keahliannya, sehingga mereka dapat bersaing dan memenuhi tuntutan dunia kerja. Sekolah berperan penting dalam membentuk lulusan yang berkualitas melalui pembelajaran yang optimal. Dengan pembelajaran yang efektif, proses transfer pengetahuan kepada siswa akan lebih maksimal. Untuk mencapai pembelajaran yang optimal, dibutuhkan alat bantu yang tepat guna mendukung pemberian materi terhadap siswa. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk memberikan materi dari pengajar kepada peserta didik, sehingga informasi tersebut dapat secara efektif diterima oleh siswa dan dapat nuansa pembelajaran yang lebih optimal dan efisien.

Jurusan Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT) diharapkan memiliki kemampuan yang sesuai dengan bidangnya, khususnya dalam memahami Dasar-dasar TJKT. Namun, berdasarkan pengamatan pada bulan Juni 2024,

kemampuan peserta didik di kelas X TKJ 1 SMK Istiqlal Delitua dalam materi tersebut masih tergolong rendah. Selama ini, pembelajaran Dasar-dasar TJKT di kelas X TKJ 1 SMK Istiqlal Delitua masih menggunakan modul sebagai alat bantu utama. Penggunaan modul ini ternyata dapat menyebabkan kejenuhan bagi siswa dan menyulitkan mereka dalam memahami materi, sehingga mengurangi tingkat keterlibatan dan keaktifan mereka dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru yaitu dalam pertumbuhan mental serta kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran. Sebagai pengajar profesional, kompetensi yang menuntut pada pemanfaatan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) itu ada pada guru. Hal ini sudah tercantum dalam kompetensi profesional guru, di mana mereka diharuskan mampu menggunakan TIK sebagai alat bantu pemberian materi yang . Penggunaan teknologi ini bertujuan untuk memacu minat dan pengembangan diri peserta didik secara lebih efektif.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan Kurikulum Merdeka sebagai rangkaian dari kebijakan Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka merupakan pendekatan pembelajaran yang fleksibel, yang fokus pada peningkatan kegiatan siswa dalam konteks intrakurikuler dengan memberikan alokasi waktu yang lebih banyak, sehingga memungkinkan siswa mengembangkan potensi kompetensinya secara optimal. (Ledia dkk., 2024). Pada saat awal diberlakukannya Kurikulum Merdeka, baik alat bantu ajar maupun konten yang beredar saat ini terbatas dan tidak banyak. Hal ini disebabkan karena kurikulum ini

baru diluncurkan, sehingga belum ada banyak pendidik yang memiliki pengalaman dalam mengembangkan konten dan media pembelajaran untuk Kurikulum Merdeka. Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) saat ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka (KM). Siswa yang mengambil jurusan TJKT akan mengikuti mata pelajaran Dasar-dasar TJKT. Pada Kurikulum merdeka, mata pelajaran Dasar-dasar TJKT di pelajari pada fase E yaitu kelas X TKJ 1. Mata pelajaran ini mencakup berbagai elemen dalam jaringan, seperti Proses Bisnis di sektor Teknik Jaringan dan Telekomunikasi, perkembangan teknologi terbaru di bidang tersebut, profesi dan kewirausahaan, dasar-dasar Teknik Jaringan dan Telekomunikasi, K3LH serta budaya kerja industri, media dan jaringan telekomunikasi, hingga penggunaan alat ukur.

Pergeseran ke Kurikulum Merdeka yang sebelumnya K-13 tengah dialami SMK Istiqlal Delitua. Pergeseran ini mempengaruhi peran guru dalam proses pembelajaran. Dalam Kurikulum Merdeka, guru diberikan kebebasan lebih besar sesuai dengan karakteristik siswa dalam merancang konten juga alat bantu ajar (Daga, 2021). Namun, hal ini juga menyebabkan pendidik belum menemukan alat bantu ajar yang optimal, sehingga media pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif. Dalam pembelajaran Dasar-dasar TJKT, masih ada media media yang terbatas dan kurang bervariasi yang digunakan oleh para pengajar, yang membuat siswa kesulitan dalam memahami materi, merasa bosan, dan kurang aktif dalam mengembangkan kemampuan berpikir mereka selama proses pembelajaran.

Dalam penggunaannya media pembelajaran bertugas memaparkan bahan ajar untuk siswa dengan tujuan menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien, dan

menyenangkan (Salwani & Ariani, 2021). *Articulate Storyline* yang digunakan sebagai media pembelajaran memiliki kecocokan dengan kebutuhan saat ini melalui elemen-elemen seperti kuis, simulasi, dan skenario, yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi secara eksploratif. Hal ini juga mendorong peningkatan kemandirian belajar, di mana siswa dapat mengakses materi secara mandiri, mengulang bagian yang belum dipahami, dan memilih jalur belajar sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, media ini memfasilitasi pembelajaran yang menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, karena fitur-fitur multimedia dalam *Articulate Storyline* memungkinkan pengembangan konten yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. Penilaian autentik juga diperkuat melalui aktivitas dalam media, seperti penugasan atau evaluasi, yang dapat digunakan untuk menilai keterampilan dan pengetahuan siswa secara langsung.

Dengan demikian, penggunaan *Articulate Storyline* tidak hanya mendukung efektivitas pembelajaran, tetapi juga sejalan dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka dalam peningkatan baik dari kualitas pendidikan dan juga siswa mempunyai kesempatan dalam mengembangkan jati diri mereka secara penuh. Media pembelajaran dengan berbantuan teknologi memberikan manfaat pada proses pembelajaran salah satunya proses pembelajaran berbantuan *cloud technology and social* yang mampu membentuk kondisi pembelajaran yang lebih menantang dan menyenangkan sehingga akan terciptanya kegiatan belajar mengajar yang efektif (Yoosomboon & Wannapiroon, 2015:2106). Adapula pembelajaran AI Squirrel di Cina yakni proses pembelajaran melalui media

pembelajaran dengan berbantuan teknologi mendapatkan hasil yang efektif dalam proses 4 pembelajaran yang berlangsung (Wang dkk., 2020:9). Selain itu, proses pembelajaran berbantuan teknologi memiliki skor yang lebih tinggi dalam model pembelajaran DDFC (*Definition, Design, Formulation and Communication*) berbantuan *software* Geogebra mengalami dibanding dengan pembelajaran yang menggunakan metode tanpa menggunakan teknologi terhadap siswa (Kariadinata et al., 2017:62)

Setelah diobservasi SMK Swasta Istiqlal Delitua menunjukkan hasil bahwa fasilitas untuk mendukung penggunaan media pembelajaran tercukupi, seperti proyektor LCD, wifi, dan banyak siswa memiliki laptop untuk membantu kegiatan belajar mereka. Namun, dari pengamatan langsung guru lebih menyukai metode ceramah saat melakukan kegiatan pembelajaran. Guru tetap bergantung pada modul untuk menyampaikan materi pelajaran. Guru juga sesekali menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran dan guru juga dalam penjelasan materi masih menggunakan media papan tulis terhadap pertanyaan-pertanyaan yang dilempar oleh siswa.

Capaian Pembelajaran yang diharapkan pada elemen Penggunaan Alat Ukur adalah agar pada akhir pembelajaran, siswa dapat mengoperasikan alat ukur dengan baik, termasuk pemeliharaan (*maintenance*) media alat ukur untuk jaringan komputer dan sistem telekomunikasi. Adapun tujuan pembelajaran dalam elemen ini mencakup: 1) Menerapkan penggunaan alat ukur untuk jaringan komputer dan sistem telekomunikasi; 2) Menerapkan pemeliharaan alat ukur untuk sistem telekomunikasi dan jaringan komputer. Namun, dalam mata pelajaran Dasar-dasar

TJKT di kelas X TKJ 1, elemen Penggunaan Alat Ukur seringkali dianggap sulit oleh siswa, berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Penulis mengamati bahwa kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran dan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan siswa. Juga media pembelajaran yang lebih responsive belum dapat dioperasikan oleh guru secara optimal. Oleh karena itu ada solusi bagi siswa dalam meningkatkan pemahamannya, disarankan untuk melibatkan penggunaan media pembelajaran yang lebih modern, baik video maupun gambar, yang dapat membantu menjelaskan konsep-konsep dengan lebih menarik dan mudah diserap oleh siswa.

Setelah dilakukan angket dan mendapatkan hasil analisis kebutuhan siswa yang telah disebar dan pengamatan langsung didapatkan hasil bahwa 100% siswa menggunakan smartphone sebagai alat pembelajaran. Kemudian sebanyak 100% siswa mengatakan bahwa guru memberikan akses untuk menggunakan smartphone dalam pembelajaran. Hasil dari kuesioner dan observasi di lapangan menunjukkan bahwa siswa memiliki smartphone yang hampir selalu dipakai sebagai alat, sehingga ada kesempatan untuk merancang media pembelajaran yang efektif berbasis articulate storyline.

Hingga saat ini, selain modul pembelajaran satu satunya sumber belajar adalah guru itu sendiri, sehingga pusat interaksi dan pertanyaan bagi siswa adalah guru itu sendiri. Meskipun kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, tidak seharusnya yang menjadi pusat kegiatan pembelajaran adalah guru itu sendiri.

Sebaliknya dengan teknologi siswa mampu mendapat pembelajaran yang tak terbatas

Pendidik harus memperhatikan dan memahami perkembangan mental serta kemampuan kognitif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagai pendidik profesional, guru diharapkan memiliki kompetensi yang mendukung penggunaan media berbasis TIK. Sejalan dengan kompetensi profesional yang menuntut penggunaan TIK untuk mendukung pengembangan peserta didik, dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar, guru diharapkan menggunakan media yang interkatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada.

Dalam proses pembelajara di kelas penggunaan media pembelajaran memiliki peran signifikan terhadap siswa dalam peningkatan minat belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran, selain dapat menjadi lebih kritis dalam proses belajar, siswa juga mampu memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap materi yang sedang dipelajari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat penyampaian materi karena membantu dalam visualisasi konsep-konsep yang diajarkan, serta mengurangi penggunaan verbal yang berlebihan di kelas, karenanya materi yang ditempuh oleh siswa lebih mudah dipahami, sementara guru tetap berfungsi sebagai fasilitator dan mitra dalam proses pembelajaran.

Pendidikan di era digital saat ini, pemanfaatan multimedia membuka peluang besar dalam membangun nuansa pembelajaran yang lebih bermakna, interkatif, dan optimal. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang

umumnya bersifat satu arah, multimedia memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif melalui kombinasi berbagai elemen seperti visual, audio, teks, animasi, dan interaksi langsung. Dengan demikian, siswa berperan sebagai subjek yang aktif membangun pengetahuan dan tidak hanya berperan sebagai penerima informasi melalui pengalaman belajar yang lebih imersif. Oleh karena itu, multimedia menjadi bagian dari inovasi yang penting dalam pembelajaran guna meningkatkan mutunya di berbagai tingkat pendidikan.

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu bentuk inovatif yang semakin banyak digunakan adalah multimedia, yang memungkinkan di dalam pembelajaran siswa dapat lebih aktif melalui kombinasi elemen visual, audio, teks, animasi, dan interaktivitas. Articulate storyline merupakan salah satu perangkat lunak pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan konten dengan cara yang menarik, fleksibel, dan mudah diakses. Dengan fitur-fitur yang dimilikinya, Articulate storyline memungkinkan guru atau pengembang media untuk menciptakan pengalaman belajar yang informatif dan juga partisipatif. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate storyline menjadi salah satu alternatif strategis dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa.

Jika kondisi pembelajaran dengan metode konvensional masih, maka akan semakin memperlebar kesenjangan antara tujuan Kurikulum Merdeka dan praktik

pembelajaran yang terjadi di kelas. Selain menjadi penerima informasi yang pasif, siswa juga tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dalam berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang seharusnya menjadi fokus dalam pembelajaran abad ke-21. Minimnya keterlibatan siswa dapat menyebabkan menurunkan motivasi belajar, yang akan bermuara pada hasil belajar siswa yang rendah secara keseluruhan.

Selain itu, tanpa adanya media pembelajaran yang relevan, proses belajar akan cenderung monoton dan tidak menarik, terutama bagi siswa yang membutuhkan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan kontekstual. Tanpa pemanfaatan teknologi yang tepat, siswa tidak akan siap menghadapi tantangan dunia digital yang semakin berkembang. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran dan media yang digunakan akan membatasi potensi kreativitas siswa dan menghambat perkembangan keterampilan digital mereka.

Secara keseluruhan, jika kondisi ini dibiarkan, maka kualitas pendidikan akan terhambat, dan siswa tidak akan memiliki keterampilan yang memadai untuk bersaing di dunia global yang semakin berbasis teknologi dan informasi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate storyline menjadi langkah yang sangat diperlukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

Berdasarkan analisis mendalam terhadap berbagai aspek tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline untuk mata pelajaran Teknik Komputer Jaringan dan Telekomunikasi, dengan fokus pada materi cara-cara penggunaan alat ukur baik voltmeter, LAN

tester dan pengukur jaringan optik. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dengan memanfaatkan teknologi dalam membangun lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan lebih bermakna. Pengembangan media bertujuan demi meningkatkan hasil belajar kognitif, membangun keterampilan praktis melalui simulasi, serta menjawab tantangan pembelajaran di era digital pada mata pelajaran Dasar-dasar TJKT.

1.2. Identifikasi Masalah

Dapat diidentifikasi masalah dari latar belakang yang telah diterangkan sebelumnya, yaitu:

1. Menerima informasi secara pasif dialami oleh siswa dikarenakan guru terlalu fokus pada pendekatan pengajaran satu arah selama pembelajaran
2. Metode pembelajaran masih bersifat konvensional dan terkesan kurang menarik mengakibatkan adanya penurunan minat belajar siswa.
3. Sumber belajar pada Pembelajaran Dasar-dasar TJKT terbatas menggunakan modul tampilan gambar kurang berwarna, kurang bervariasi dan kurang memenuhi materi untuk dipahami siswa.
4. Articulate storyline yang digunakan dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran Dasar-dasar TJKT sebagai media pembelajaran masih belum ada.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran komputer yang dimana komputer adalah materi mengenai teknologi sangat disayangkan apabila dalam proses belajarnya tidak memanfaatkan perkembangan teknologi semaksimal mungkin pada proses belajar siswa kelas X TKJ 1 SMK Istiqlal Delitua.

6. Bentuk media pembelajaran berbasis articulate storyline masih belum ada digunakan dan dimanfaatkan disekolah SMK Istiqlal Delitua.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian untuk memastikan peneliti tetap terarah dan tidak keluar dari tujuan utama diperlukan adanya batasan masalah penelitian. Karena itu, peneliti memusatkan perhatian penelitian pada aspek-aspek berdasarkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. *Articulate Storyline* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-dasar TJKT ini secara spesifik ditujukan untuk siswa kelas X TKJ 1 pada SMK Istiqlal Delitua yang mempelajari materi Penggunaan Alat Ukur.
2. Penggunaan Alat Ukur adalah batasan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.
3. Dalam penelitian ini baik pengembangan maupun penerepan teknologi pada media pembelajaran berbasis web dengan media *Articulate Storyline* bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penggunaan platform yang dinamis dan

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran Dasar-dasar TJKT di SMK Istiqlal Delitua?

2. Sejauh mana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis web menggunakan Articulate Storyline pada materi Penggunaan Alat Ukur?
3. Bagaimana akseptabilitas media pembelajaran berbasis web menggunakan Articulate Storyline terhadap hasil belajar siswa pada materi Penggunaan Alat Ukur?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis web menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran Dasar-dasar TJKT di SMK Istiqlal Delitua?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui produk hasil pengembangan media pembelajaran berbasis web articulate storyline pada mata pelajaran Dasar-dasar TJKT di SMK Istiqlal Delitua
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis web articulate storyline pada materi Penggunaan Alat Ukur berdasarkan penelitian validator ahli media
3. Untuk mengetahui akseptabilitas media pembelajaran berbasis web articulate storyline pada materi Penggunaan Alat Ukur terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ 1TKJ SMK Istiqlal Delitua.
4. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis articulate storyline pada mata pelajaran Dasar-dasar TJKT di SMK Istiqlal Delitua

1.6. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, antara lain:

1.6.1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memiliki *output* yang dapat menjadi acuan yang tepat terlebih di mata materi penggunaan alat ukur dalam Dasar-dasar TJKT.

1.6.2. Manfaat praktis

1) Manfaat penelitian bagi siswa

Motivasi belajar siswa diharapkan meningkat sehingga dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar, *Articulate Storyline* yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat menjadi efektif terhadap permasalahan yang dialami. Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan intuitif, mengintegrasikan berbagai elemen seperti visual, audio, dan simulasi oleh penggunaan media ini, yang mendorong rasa ingin tahu serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menyenangkan, diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk memahami materi, yang pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

2) Manfaat Penelitian bagi guru

Bagi guru diharapkan dengan penelitian ini mampu memberikan cara lain dalam pembelajaran lebih inovatif dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat mempermudah dan meningkatkan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi informasi bagi pendidik, sehingga mereka dapat memanfaatkan pengembangan media pembelajaran dengan lebih optimal di masa depan..

3) Manfaat penelitian bagi sekolah

Bagi pihak sekolah penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi yang berguna, terlebih untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan guru TKJ. Dengan demikian, siswa

diharapkan mampu memiliki pemikiran yang kritis dan mendukung peningkatan hasil belajar mereka.

4) Manfaat penelitian bagi peneliti

Tujuan dari penelitian ini bagi peneliti diharapkan dapat memperluas khazanah pengetahuan dan pengalaman penulis sebagai bekal dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan model media pembelajaran pada pembelajaran TKJ, khususnya pada materi Penggunaan Alat Ukur.

1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media Pembelajaran yang didesain menggunakan *Articulate Storyline* diharapkan memiliki spesifikasi antara lain:

1. Penggunaan gambar-gambar dan warna yang ilustratif
2. Kuis yang interatik dalam menguji pemahaman peserta didik
3. Penerapan video stimulus pada media pembelajaran yang dibentuk
4. Pemberian materi yang sesuai dengan materi yang terkait pada alat pengukuran
5. Tautan yang membuat terhubung setiap bagian – bagian dalam media pembelajaran terhubung satu sama lain
6. Kompatibel pada *device* komputer maupun *smartphone*.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran di SMK Istiqlal Delitua sedang bertransformasi mengikuti Kurikulum Merdeka, yang menuntut guru merancang konten dan media sesuai karakteristik murid. Namun, di lapangan guru masih mengandalkan ceramah dan modul cetak, sehingga murid kurang terlibat secara aktif. Articulate Storyline menawarkan solusi praktis: guru dapat membuat materi tanpa pemrograman rumit, lengkap dengan kuis, simulasi, dan skenario yang selaras dengan pendekatan saintifik Kurikulum Merdeka.

Secara pedagogis, media ini meningkatkan kemandirian belajar karena murid bebas mengulang bagian yang belum dipahami dan memilih jalur belajar yang paling sesuai. Elemen multimedia—teks, gambar, audio, dan animasi—membawa materi lebih dekat ke konteks nyata, menumbuhkan motivasi serta keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif yang dibutuhkan di abad ke-21. Fitur penilaian autentik di dalamnya juga memudahkan guru memantau kemajuan murid secara real-time tanpa menambah beban administrasi.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Untuk memastikan agar penelitian ini terfokus dan terarah, diperlukan batasan masalah yang jelas. Berdasarkan identifikasi masalah yang sebelumnya dilakukan, penelitian berfokus pada beberapa poin relevan sehingga penyelesaian penelitian dapat lebih terarah dan menghindari penyimpangan dari tujuan utama penelitian.

a. Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan Media Pembelajaran untuk kelas X TKJ dirancang agar dapat digunakan secara optimal
2. Diharapkan kegiatan pembelajaran dapat lebih lancar dengan dukungan media pembelajaran ini.
3. Siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri melalui media belajar ini.

b. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran ini hanya mencakup materi tentang Dasar-Dasar TJKT Kelas X TKJ 1