

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan era globalisasi, guru harus mampu mengikuti perkembangan saat ini dan masa depan agar mereka dapat meningkatkan profesi dan keahlian mereka. Oleh karena itu, diharapkan bahwa kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang telah diprogramkan dan tetap menyesuaikan diri dengan perkembangan masyarakat. Untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan efektif dalam proses pembelajaran, seorang pendidik harus memahami karakteristik masing-masing jenis media pembelajaran. Sebagai contoh, menggunakan video untuk kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mendeskripsikan gerakan akan lebih baik daripada menggunakan media gambar diam dan kata-kata.

Pembelajaran interaktif adalah salah satu contoh teknologi yang digunakan dalam pendidikan. Pembelajaran interaktif dapat membantu penyampaian materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran akan membuat peserta didik tertarik untuk memahami materi dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin maju dapat digunakan dalam pendidikan. Memfokuskan pembelajaran pada kegiatan belajar yang menyenangkan dan efektif yang melibatkan peserta didik dapat dilakukan dengan mudah. Pilihan media ajar yang tepat dapat memengaruhi lamanya pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus berhati-hati dalam memilih media yang

sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar siswa tertarik untuk belajar.

Menurut Akrim dalam Pakpahan dkk (2020) Selama proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa belajar dengan lebih baik dan bahkan dapat berdampak psikologis pada siswa. Media pembelajaran sangat penting untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Metode pembelajaran yang hanya menggunakan materi satu arah, seperti ceramah, dapat membuat siswa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru harus kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan mereka kepada siswa. Media pembelajaran yang benar dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dan mengurangi rasa bosan belajar.

Hasil pengamatan penulis pada siswa di SMK Swasta Era Utama menunjukkan bahwa siswa kesulitan memahami materi pelajaran dalam kompetensi dasar Teknik Penggunaan Alat Ukur. Ini disebabkan antara lain bahwa hanya buku ajar dan metode ceramah yang digunakan sebagai media pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menunjukkan hal ini. Pada dasarnya, jika siswa belajar kompetensi dasar Teknik Penggunaan Alat Ukur dengan menggunakan media yang menarik, seperti video interaktif, pembelajaran mereka akan lebih efektif dan menarik. Ini karena materi pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Tabel 1.1 Nilai Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Gambar Teknik

No	Mata Pelajaran	Jumlah siswa	Lulus		Tidak lulus	
			Jumlah	%	Jumlah	%
2	Alat Ukur Teknik Otomotif	23	10	43,4	13	56,6

Sumber : Dokumentasi Nilai Dasar-Dasar Kejuruan Teknik Mesin T.A 2023 SMK Swasta Era Utama

Media pembelajaran sangat membantu guru dalam melakukan pendidikan. Audie (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berdampak besar pada motivasi siswa selain membantu guru dalam mengajar. Media dapat membantu guru memberikan pelajaran secara interaktif dan membuat waktu pembelajaran lebih efisien. Selain itu, media dapat mendorong otak siswa untuk belajar, mencegah mereka bosan. Media pembelajaran membantu guru dan siswa dalam belajar. Menjadi seorang guru berarti meningkatkan semangat dan hasil evaluasi belajar siswa. Akibatnya, guru harus memiliki kemampuan lebih untuk memilih media pembelajaran yang paling sesuai dengan keadaan lapangan secara langsung.

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan. Menurut Yanto (2021), ini adalah jenis media pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Media pembelajaran interaktif berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran, memungkinkan pengguna dan materi pembelajaran yang disampaikan berinteraksi satu sama lain dan menghasilkan interaksi dan saling pengaruh.

Penelitian yang dilakukan oleh (Safira, 2021) menunjukkan bahwa

menggunakan media pembelajaran Articulate Storyline sangat layak sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan (Sari dan Nyoto, 2021) menemukan bahwa media interaktif berbasis Articulate Storyline dapat meningkatkan partisipasi aktif dan ketertarikan siswa dalam belajar. Sebuah penelitian yang dilakukan (Habib, 2021) menunjukkan bahwa menggunakan cerita yang dapat diartikulasikan dapat meningkatkan hasil belajar yaitu dalam menjelaskan, menganalisis, dan mengelompokkan. Dalam hal aspek afektif, hasil belajar mungkin lebih baik dalam pengenalan, pemberian respons, dan penghargaan nilai, dan dalam hal aspek psikomotor, hasil belajar mungkin lebih baik dalam meniru, memanipulasi, artikulasi, dan naturalisasi/pengaburan keterampilan. Penelitian yang dilakukan (Arrozi, 2021) menemukan bahwa menerapkan model pembelajaran menggunakan program Articulate Storyline 3 dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran, terutama selama pandemi COVID-19 saat ini, di mana pembelajaran dilakukan secara online.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Alat Ukur Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Pada Siswa Kelas X di SMK Swasta Era Utama”

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi alat ukur
2. Guru masih menggunakan media berupa buku dan dengan metode ceramah
3. Pembelajaran kurang aktif yang mengakibatkan siswa ikut kurang aktif

dalam mengikuti pembelajaran

4. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai bahan ajar untuk melaksanakan pembelajaran alat ukur

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan dan identifikasi yang dijelaskan di atas, perlu dilakukan pembatasan pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media yang dibuat dari Articulate Storyline
2. Hasil belajar dibatasi pada hasil belajar kognitif
3. Kompetensi dasar pada penelitian ini adalah Memahami konsep penggunaan alat ukur pembanding atau alat ukur dasar
4. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Swasta Era Utama

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dan identifikasi yang telah dilakukan, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline dapat meningkatkan hasil belajar alat ukur pada siswa kelas X di SMK Swasta Era Utama?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline dapat meningkatkan hasil belajar alat ukur pada siswa kelas X di SMK Swasta Era Utama.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa, dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline pada materi alat ukur
2. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran terutama pada materi alat ukur.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat membuat sebuah keadaan dimana pembelajaran berlangsung dengan menarik.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi sumber informasi terutama dalam penulisan karya ilmiah dengan topik yang berkaitan dengan penelitian ini.