

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut (Raja.R & Nagasubramani.C.P, 2018) era abad 21 sering dianggap sebagai era teknologi. Teknologi saat ini, memainkan peran yang sangat penting di hidup kita. Hal ini dilihat sebagai dasar pertumbuhan ekonomi. Sebuah ekonomi yang miskin teknologi tidak akan pernah bisa tumbuh di skenario hari ini. Ini karena teknologi membuat kita bekerja lebih mudah dan lebih sedikit memakan waktu. Dampak dari teknologi dapat dirasakan di setiap bidang yang memungkinkan salah satunya bidang tersebut adalah pendidikan.

Hal ini karena, pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai salah satu cita-cita nasional. Bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negaranya, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembangunan negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut maju (Anggraeni, 2015).

Dapat dilihat bahwa dampak dari teknologi dapat dirasakan di setiap bidang yang memungkinkan salah satunya bidang tersebut adalah pendidikan. Pendidikan diperlukan dalam mencerdaskan bangsa. Karena bangsa yang cerdas dibutuhkan dalam pembangunan negara dalam bidang apa

pun. Karena melalui pendidikan perkembangan pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu negara dapat maju.

Salah satu mata pelajaran produktif pada program keahlian Jasa Boga adalah Pengolahan dan Penyajian Makanan. Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan merupakan salah satu pelajaran yang bertujuan memberikan bekal penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang akan menunjang kompetensi keahlian dari peserta didik. Salah satu dari Kompetensi Dasar (KD) yang ada di dalam mata pelajaran ini adalah *mother sauce* (saus dasar). Keenam jenis Mother Sauce dan turunannya perlu dipelajari oleh siswa Jasa Boga untuk memudahkan mahasiswa mengolah makanan kontinental yang berkualitas (Adnan, 2018). Pada penelitian ini alasan penulis memilih KD *mother sauce* (sauce dasar) adalah kurangnya pemahaman siswa dalam mengenai materi *mother sauce* (sauce dasar) dan turunannya.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan pada tanggal 16 Maret 2022 dengan guru bidang studi di SMK Swasta Putra Anda Binjai, bahwa aktifitas belajar mengajar siswa pada materi saus dasar (*mother sauce*) masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. Selain itu, diketahui juga bahwa pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan tergolong masih kurang khususnya pada Kompetensi Dasar (KD) saus dasar (*Mother Sauce*), dikarenakan banyaknya penggunaan bahasa asing sehingga cukup sulit untuk dipahami. Selain itu juga disebabkan minimnya penggunaan media dalam pembelajaran. Terdapat beberapa siswa yang belum mencapai

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), hal ini diperkuat dari hasil belajar siswa kelas XI Jasa Boga SMK Putra Anda Binjai dijelaskan bahwa tahun 2021 rata-rata siswa memiliki nilai dengan kategori baik. Tidak ada siswa dengan nilai (90-94), nilai (85-89) berjumlah 11 dari 35 siswa, nilai (80-84) berjumlah 23 dari 35 siswa, nilai (<80) berjumlah 1 dari 35 siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut yang menjelaskan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah pada saat belajar, hanya akan menjelaskan teori saja serta kurangnya penggunaan media pada saat belajar. media bertujuan secara intruksional menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, guna membangun motivation, interest, serta stimulasi/rangsangan dalam belajar yang berkaitan dengan aspek mental peserta didik. Karena itulah, media pembelajaran merupakan salah satu alat pendidikan. (Tatang, 2012 dalam Subhi et al., 2022). Dengan penjelasan tersebut penggunaan media dibutuhkan dalam mata pelajaran ini. Karena, selain menyampaikan teori secara lengkap, siswa juga akan diperlihatkan gambar dan video praktik yang nantinya akan membantu siswa untuk lebih mudah memahami pelajaran serta akan menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi yang akan dijelaskan. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif untuk meningkatkan pemahaman terhadap siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah *Articulate Storyline*.

Penulis memilih media ini karena jarang digunakan dalam penelitian serta jarang digunakan oleh guru dibandingkan dengan media berbasis Power Point

atau Adobe Flash (Suardi, 2021). Selain itu, penggunaan media ini tidak terlalu sulit bagi pemula karena tidak membutuhkan bahasa pemrograman. karena, tampilannya juga yang mirip dengan *Power Point* diharapkan dapat lebih mempermudah pendidik dalam membuat media pembelajaran di kelas. *Articulate Storyline* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia adalah *Articulate Storuline*. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia dengan konten berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video (Dewi, 2021).

Hasil *Articulate Storyline* berupa media berbasis web atau *application file* yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, *smartphone* maupun *handphone*. Media berbasis web atau *application file* tersebut dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* juga cukup mudah. Tampilan dari aplikasi ini seperti gabungan antara *Microsoft Power Point* dan *Powtoon*. Banyak *tools* yang sudah akrab dan mampu dipahami dengan mudah. Pembuatan multimedia melalui aplikasi ini tidak memerlukan bahasa pemrograman sehingga memungkinkan seseorang yang tidak mahir dalam pemrograman maupun multimedia yang berkualitas (Dewi, 2021).

Articulate Storyline merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat konten berupa gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi dan video. Selain itu tampilan aplikasi ini adalah gabungan antara *Microsoft Power Point* dan *Powtoon*. Sehingga mudah untuk dipahami bagi pemula sekalipun.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang berbeda. Suasana yang dapat mengubah pandangan siswa mengenai pembelajaran materi saus dasar (*Mother Sauce*). Selain itu, diharapkan juga multimedia dapat memberikan dampak yang baik bagi pendidik. Karena dengan adanya multimedia, pendidik dapat memiliki peluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran, sehingga akan berdampak dengan meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Materi Saus Dasar (*Mother Sauce*) di SMK Swasta Putra Anda Binjai”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan dapat di identifikasikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan *Articulate Storyline* untuk meningkatkan pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan khususnya materi Saus Dasar (*Mother Sauce*).
2. Respon peserta didik untuk meningkatkan pembelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan khususnya materi Saus Dasar (*Mother Sauce*).
3. Belum tersedianya media pembelajran *Articulate Storyline* pada Pengolahan dan Penyajian Makanan khususnya materi Saus Dasar (*Mother Sauce*).
4. Hasil belajar siswa yang hanya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah.

5. Penguasaan siswa terhadap materi Saus Dasar (*Mother Sauce*) masih kurang.
6. Masih kurangnya media pembelajaran yang menarik pada Pengolahan dan Penyajian Makanan khususnya materi Saus Dasar (*Mother Sauce*).
7. Banyak penggunaan bahasa asing pada Pengolahan dan Penyajian Makanan khususnya materi Saus Dasar (*Mother Sauce*).

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka perlu adanya pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang diteliti menjadi lebih terfokus dan mendalam. Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Media pembelajaran dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3* di SMK Swasta Putra Anda Binjai.
2. Materi pembelajaran dalam penelitian ini hanya terfokus pada materi Saus Dasar (*Mother Sauce*).
3. Penelitian ini dilakukan di kelas XI tahun ajaran 2022/2023 dengan berjumlah 40 siswa di SMK Swasta Putra Anda Binjai.
4. Model pengembangan produk ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yang dibatasi hingga tahap *Development* (Pengembangan).

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka perumusan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Saus Dasar (*Mother Sauce*) di SMK Swasta Putra Anda Binjai?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Saus Dasar (*Mother Sauce*) di SMK Swasta Putra Anda Binjai?
3. Bagaimana akseptansi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi saus dasar (*mother sauce*) berdasarkan respon siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Saus Dasar (*Mother Sauce*) di SMK Swasta Putra Anda Binjai
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* pada materi Saus Dasar (*Mother Sauce*) di SMK Swasta Putra Anda Binjai.
3. Mengetahui akseptansi media pembelajaran *Articulate Storyline 3* pada materi saus dasar (*mother sauce*) berdasarkan respon siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi peserta didik, peneliti, sekolah dan dunia pendidikan.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi prosuk yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Articulate Storyline 3* merupakan *software* dan dapat menjadi salah satu solusi bagi pendidik yang ingin mengembangkan pembelajaran interaktif yang cukup mudah digunakan karena memiliki persamaan dengan aplikasi presentasi *Microsoft Powerpoint* dan *Powtoon*.
2. Aplikasi *Articulate Storyline 3* penyajian yang lebih menarik, sehingga materi mudah untuk dipahami dan praktis digunakan oleh siswa.
3. Materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan disusun berpedoman pada Kurikulum 2013.
4. Produk pengembangan media pembelajaran ini menyajikan materi tentang Saus dasar (*Mother Sauce*).
5. Aplikasi *Articulate Storyline 3* media pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Siswa dapat mempelajari materi Saus dasar (*Mother Sauce*) melalui *handphone*, *Ipad*, *Laptop* serta perangkat teknologi lainnya.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Articulate Storyline 3 sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa pada materi Saus dasar (*Mother Sauce*) diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung di kelas karena media pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan lebih kondusif. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3*, siswa mendapatkan gambaran dari materi dengan jelas karena di dalamnya terdapat materi yang dikemas berupa teks,

gambar, animasi, audio dan video. *Articulate Storyline 3* dapat mengajak siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran khususnya pada materi Saus dasar (*Mother Sauce*).

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a) Asumsi Pengembangan

Terdapat beberapa asumsi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif antara lain :

1. Media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena di dalamnya terdapat video tutorial pembuatan *Mother Sauce* sehingga peserta didik dapat mempraktekkan secara nyata.
2. Kegiatan belajar siswa dapat berlangsung dimana pun dan kapan pun saja.
3. Validator ahli materi adalah dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar serta dipilih sesuai dengan bidangnya. Sedangkan untuk validator ahli media yaitu dosen atau yang sudah cakap dalam bidang multimedia

b) Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan antara lain:

1. Media *Articulate Storyline 3* hanya membahas materi mengenai *Mother sauce* yang di dalamnya terdapat video tutorial pembuatan saus dasar (*Mother Sauce*).

2. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan sampai tahap validasi kepada siswa.
3. Pengembangan media dapat diakses melalui *handphones*, *Ipad*, Laptop dan teknologi lainnya.
4. Media ini dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran apabila sudah di validasi.

