

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu tindakan yang dituju agar murid bisa menyesuaikan diri dengan keadaannya saat ini serta membawa transformasi positif pada dirinya. Tertuang dalam Peraturan No. Mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menerangkan: : Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pendidikan dalam kegiatan pembelajaran akan bisa berjalan dengan lancar, kondusif, interaktif, apabila pendidikan bisa dijalankan dengan baik ketika kurikulum menjadi penyangga utama dalam proses belajar mengajar.

Salah satu organisasi pendidikan berwenang di Indonesia ialah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Sekolah kejuruan mencoba merencanakan siswanya untuk menguasai keahlian terkhusus sehingga mereka siap gabung pasar kerja, serta memberikan peluang untuk mengejar pendidikan profesional yang lebih tinggi. Sekolah profesi sebagai lembaga pendidikan formal mempunyai bermacam bidang peminatan tergantung pada peluang kerja tersedia. Murid sekolah menengah kejuruan menerima pendidikan dan keahlian yang memungkinkannya menjadi profesional di bidang studinya.

Bidang peminatan yang dipunya SMK menerapkan standar kompetensi yang tidak sama. Salah satu bidang peminatan ialah program keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor (TBSM). Program pelatihan lanjutan ini menolong siswa menjadi lulusan kompeten di bidang otomotif. Untuk menggapai standar kompetensi sudah ditetapkan, peran pendidik menjadi faktor memberi dampak. Pandangan hasil observasi di SMK Swasta Mandiri sebanyak 75% murid menyebutkan bahwasanya murid cepat bosan dengan pengajaran yang hanya memakai papan tulis dan ceramah serta siswa 25% yang menyatakan tidak bosan. Faktanya, 81,25% murid menyebutkan kesulitan dalam mengerti materi pelajaran yang dipaparka dan siswa 18,75% siswa menyebutkan tidak terlalu sulit untuk memahami pelajaran. Angka-angka tersebut juga dapat dilihat pada Lampiran 12 dan Lampiran 13.

Ada beberapa faktor memberi dampak kesuksesan pelatihan dalam menggapai kompetensi tersebut. Salah satu faktor memberi dampaknya ialah alat pengajaran yang dipakai. Pemakaian alat pembelajaran yang menarik membuat murid lebih terlibat dan kecil kemungkinannya untuk merasa bosan saat belajar. Pemakaian perangkat pembelajaran yang tepat akan sangat menolong tercapainya tujuan pembelajaran dengan lancar, efisien dan efektif. Oleh sebab itu, pemakaian perangkat pembelajaran yang menarik ialah hal yang tidak dapat diabaikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang berkualitas.

Pandangan Nuno Mahnoun (2012:27), kata “media” bersumber dari bahasa latin “medium” yang berarti “medium” maupun “pengantar”. Berikutnya media ialah media penyampai pesan maupun informasi pendidikan yang ingin

dipaparkan oleh sumber pesan bagi sasaran maupun penerima pesan. Pemakaian alat pembelajaran bisa menolong Anda menggapai kesuksesan belajar.

Tabel 1. 1 Rata rata Nilai PSSM Pada Murid Kelas XII di SMK Swasta Mandiri

Tahun Pelajaran	Nilai	Kuantitas Murid	Persentase(%)
2019/2020	< 80	16	43.24
	80-84,99	9	24.32
	85-89,99	7	18.92
	90-100	5	13.51
Kuantitas		37	100
2020/2021	< 80	14	40.00
	80-84,99	10	28.57
	85-89,99	6	17.14
	90-100	5	14.29
Kuantitas		35	100
2021/2022	< 80	15	42.86
	80-84,99	7	20.00
	85-89,99	9	25.71
	90-100	4	11.43
Kuantitas		35	100

Sumber: SMK Swasta Mandiri.

Bersumber observasi yang diterapkan di SMK Swasta Mandiri, beberapa jenis bahan cetak yang dipakai oleh pendidik pengembangan profesi TBSM ialah modul, LKS (lembar kerja murid), dan handout. Tetapi media dipakai pendidik mempunyai keterbatasan. Bersumber Persepsi awal menampilkan bahwasanya 80% murid umumnya akan kelelahan serta kurang tertarik dengan media cetak. Selain itu, 73% murid menerangkan materi contoh lebih jelas dengan bantuan gambar, dan 86% lebih mengerti dengan bantuan gerakan maupun video.

Salah satu jawaban bisa diterapkan ialah memanfaatkan perangkat

pembelajaran berbasis PC. Selain tuntutan globalisasi dan kemajuan yang semakin luas dalam korespondensi dan inovasi, pemakaian PC membantu instruktur memungkinkan instruktur menghemat waktu dalam menyampaikan materi sebab pendidik tidak perlu mengulangi catatan di papan tulis. Dengan memanfaatkan perangkat pembelajaran berbasis PC, pendidik bisa menyatukan bermacam teks, gambar, musik, gerakan dan rekaman menjadi satu kesatuan sehingga pembelajaran menjadi sangat menarik dan tidak melelahkan.

Articulate Storyline ialah pemrograman yang tepat dalam membuat tampilan visual yang bisa menguraikan bermacam media, misalnya video, aktivitas, gambar serta suara agar mempengaruhi minat serta korespondensi di bidang penerapan mekanisme perlambatan sehingga murid bisa lebih mudah mengerti, mengingat materi yang sedang dipelajari dan menjawab soal latihan, memperkuat pemahaman materi (Setiawan, Korebima, dan Zubaida, 2013). Media ini digunakan agar murid mampu dengan mudah melihat rekreasi dan tayangan yang sama pada kejadian nyata serta bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Articulate Storyline adalah program supaya membuat aplikasi web menjadi hidup dan mahir. Tidak hanya itu, Alur Cerita Ekspresif juga banyak dipakai saat membuat game, acara anak-anak serta aplikasi media cerdas misalnya pameran barang (Masykur, Nofrizal, dan Syazali, 2017).

Kompetensi suspensi ini dapat dikembangkan dalam bentuk perangkat pelatihan berbasis *Articulate Storyline*. Didasarkan pada beberapa pertimbangan. Pertama, siswa wajib mahir dalam mengoperasikan sistem suspensi, sebab sistem suspensi ialah bagian penting dari sebuah kendaraan. Keahlian sistem suspensi ini

juga bisa membuka pintu bagi murid untuk gabung dunia kerja sesudah lulus. Kedua, pemakaian *Articulate Storyline* pada keahlian sistem suspensi dapat menunjukkan item yang tidak terlihat secara langsung pada barang aslinya, misalnya cara kerja suspensi, item suspensi, sehingga diyakini akan terlihat jelas membuat segalanya lebih sederhana bagi murid. mengerti materi pelajaran yang dipelajari. Mengingat hal tersebut di atas, ilmuwan bermaksud untuk menciptakan suatu item sebagai alat pembelajaran intuitif berdasarkan Alur Cerita Eloquent yang masuk akal untuk mengambil mekanisme perlambatan melalui karya inovatif.

Pada tahun ajaran 2022/2023, kurikulum merdeka resmi diterapkan. Kebebasan berpikir dan kreatif adalah prioritas utama dalam kurikulum merdeka. Program sekolah penggerak adalah salah satu upaya Kemendikbud untuk memulai kurikulum merdeka. Tujuan dari program ini adalah untuk mendukung setiap sekolah untuk menghasilkan generasi siswa yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila (Damayanti et al., 2022). Kurikulum merdeka dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan potensi siswa. Dimensi digunakan untuk menerapkan kurikulum bebas. Profil pelajar Pancasila berfungsi sebagai panduan utama untuk mengarahkan kebijakan pendidikan dan menjadi acuan bagi pendidik dalam membentuk karakter dan kompetensi siswa. Dengan menerapkan kurikulum bebas, profil ini memiliki enam dimensi yang diharapkan dapat membentuk siswa. Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, berkolaborasi, berkebinekaan global, berpikir kritis, dan kreatif adalah dimensi yang membentuk profil siswa Pancasila. Kursi yang diubah

Kurikulum merdeka memiliki dimensi yang bertujuan untuk membentuk kepribadian dan kompetensi peserta didik sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik mereka. Dengan dimensi ini, diharapkan peserta didik dapat terus menjadi siswa sepanjang hayat (Wahyuni dkk, 2023).

Guru sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Pekerjaan pengajar menentukan keberhasilan. Akibatnya, peningkatan kualitas pendidikan dimulai dengan peningkatan kualitas guru. Pendidik dapat bertindak sebagai contoh bagi siswa mereka. Saat ini, pendidik harus berinovasi dalam pembelajaran. Inovasi pembelajaran adalah perubahan dan penerapan metode, teknologi, atau pendekatan baru dalam proses pendidikan. Tujuan inovasi pembelajaran adalah untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan kualitas pembelajaran (Sugiyarti et al., 2018). Sistem pendidikan Indonesia terus diperbaiki, dan sekarang menggunakan semua teknologi. Ini membantu siswa belajar lebih baik dan guru lebih mudah menyampaikan materi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, konsep yang abstrak dapat menjadi lebih mudah dipahami (Rahayu et al., 2022).

Mendikbudristek Nadiem Anwar Makarim telah resmi memperkenalkan kurikulum prototipe yang disebut "Kurikulum Merdeka". Hingga saat ini, lembaga pendidikan masih memiliki kebebasan untuk memilih kurikulum apa yang mereka inginkan untuk diterapkan di sekolah mereka. Kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka adalah beberapa pilihan yang tersedia (Faradilla Intan Sari et al., 2022). Tujuan kurikulum merdeka adalah untuk membuat pembelajaran lebih sesuai, signifikan, dan memberikan kekuatan kepada murid. Dengan memberikan

sekolah dan guru kebebasan, kurikulum diharapkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan, potensi, dan lingkungan siswa untuk membentuk generasi yang baik yang siap menghadapi tantangan masa depan. Terdapat dimensi dalam kurikulum merdeka yang dirancang untuk disesuaikan dengan siswa.

Oleh sebab itu, penting untuk mengembangkan video sistem pengereman yang ada untuk memudahkan pembelajaran mandiri bagi murid. Pengembangan diterapkan dengan menambah dan menyusun materi tepat silabus PSSM program keahlian TBSM SMK Swasta Mandiri. Selain itu, desain media pembelajaran diubah menjadi multimedia interaktif. Media interaktif yang dimaksud di sini ialah aplikasi multimedia komputer yang memakai tombol-tombol interaktif. Tombol interaktif ialah tombol pilihan yang bisa dipakai pemakai untuk menetapkan menu yang diinginkan. Dengan memakai tombol interaktif ini, pemakai dapat menetapkan bahan yang mereka perlukan, mempelajari bagian, mempelajari cara kerjanya, memulai animasi, memutar video, dan sebagainya.

Bersumber hal tersebut di atas, penulis memandang perlu untuk menerapkan penelitian dengan topik “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan Sasis Sepeda Motor (PSSM) Di Kelas XII TBSM SMK SWASTA MANDIRI.” Peneliti lain juga menyebutkan bahwasanya pemakaian perangkat pembelajaran melalui *Articulate Storyline* hasilnya efektif, praktis, mudah dipahami, dan kredibel (Nugroho, Putra, Putra, dan Syazali, 2017). Perbedaan penelitian ini terletak pada materi yang dipaparkan dan hasil melihat reaksi murid pada pemakaian perangkat pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber hal di atas, muncul beberapa permasalahan. Masalah yang diidentifikasi di eksplorasi ialah:

1. Materi pembelajaran PSSM biasanya hanya berupa teks saja.
2. Minimnya pemakaian alat peraga di kelas.
3. Pendidik masih kurang memanfaatkan keahlian teknologi yang memadai.
4. Metode pengajaran yang membosankan turut menyebabkan rendahnya minat belajar murid.
5. Ada murid yang tidak menggapai KKM pada mata pelajaran tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Bersumber identifikasi masalah yang dikemukakan sehingga peneliti membatasi masalah bagaimana mengembangkan perangkat pembelajaran interaktif agar mempengaruhi minat murid mempelajari mata pelajaran Perawatan Sasis Sepeda Motor (PSSM) yang khusus membahasnya. perawatan dan pemeliharaan suspensi sepeda motor kelas XII di SMKS MANDIRI.

1.4 Rumusan Masalah

Batasan masalah wajib dirumuskan sedemikian rupa serta disederhanakan agar menerima hasil riset maksimal.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada kompetensi suspensi siswa kelas XII TBSM SMK Swasta Mandiri ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif sistem suspensi

berbasis *Articulate Storyline* XII TBSM SMK Swasta Mandiri?

3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran interaktif sistem suspensi berbasis *Articulate Storyline* XII TBSM SMK Swasta Mandiri?

1.5 Tujuan pengembangan produk

Bersumber rumusan masalah tujuan dari pengembangan produk ialah:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada kompetensi suspensi siswa kelas XII TBSM SMK Swasta Mandiri.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif sistem suspensi berbasis *Articulate Storyline* XII TBSM SMK Swasta Mandiri.
3. Mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif sistem suspensi berbasis *Articulate Storyline* siswa kelas XII TBSM.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diterima terbagi menjadi dua bagian, yakni:

1. Untuk mahasiswa sebagai tahapan dasar supaya menggali dirinya dalam bidang penelitian serta membagikan ilmu pada calon pendidik supaya bisa menyiapkan diri sehingga jadi pendidik profesional.
2. Bagi Sekolah temuan eksplorasi bisa membagikan solusi selain pemakaian alat peraga yang bisa dipakai untuk menolong murid supaya mengerti materi dipaparkan dengan lebih mudah.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diinginkan

Berkaitan dengan tujuan pembelajaran, dimana hal-hal yang masih dalam pengembangan yang menunjang proses belajar mengajar hendaknya menerima respon positif dari murid. Secara lebih rinci, perangkat pembelajaran interaktif

yang dikembangkan dibagi menjadi beberapa elemen yakni:

1. Buat alat pembelajaran interaktif memakai alur cerita yang jelas memakai PC laptop.
2. Materi perangkat pembelajaran interaktif yang dikembangkan ialah materi semester satu kali dengan topik “Pengenalan Bagian Sepeda Motor”. Perancangan alat pembelajaran interaktif ialah mengenai memanipulasi dan menganimasikan data yang dipadukan dengan teks, angka, gambar, simbol, suara dan video agar lebih menarik dan tidak membosankan.
3. Multimedia pembelajaran hadir dalam bentuk file mampu disimpan pada flashdisk, DVD, serta media penyimpanan.
4. Isi dari multimedia pembelajaran interaktif meliputi Elemen, Capaian Pembelajaran, Indikator, Outline, Materi, Evaluasi, Rangkuman dan Profil Pengembang.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan perangkat pembelajaran multimedia interaktif diinginkan bisa menjadikan belajar lebih seru serta efektif, menaikkan inspirasi belajar. Pengembangan ini juga ditujukan bagi pendidik yang menyediakan perangkat pembelajaran berbasis komputer untuk menyampaikan materi pendidikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa keterbatasan saat pengembangan perangkat pembelajaran ini, antara lain:

1. Sarana pelatihan ini dibatasi pada satu mata pelajaran saja yakni Keahlian Dasar Bisnis Sepeda Motor dan Pengenalan Suku Cadang Suspensi Sepeda Motor pada Mata Pelajaran PSSM.
2. Pengembangan ini hanya berfokus pada prosedur analisis persyaratan dan pengujian verifikasi lingkungan.
3. Uji coba pengembangan dibatasi hanya pada murid Kelas XII Program Keahlian Teknik Sepeda Motor SMK Swasta Mandiri.