

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Interaksi seseorang dengan lingkungannya adalah salah satu bagian dari banyak proses belajar. Ada perubahan dalam tingkah laku orang yang belajar yang disebabkan oleh perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap mereka. Proses pendidikan formal di sekolah adalah contoh proses belajar yang dilakukan secara formal. Tujuan dari pendidikan formal ini adalah untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terarah dan terencana dalam hal pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arsyad, 2016).

Berbagai pembaharuan dilakukan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Ini memerlukan banyak inovasi dalam pengembangan kurikulum, inovasi dalam pembelajaran, dan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, guru harus membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif. Ini akan mendorong siswa untuk mencapai tingkat pembelajaran terbaik mereka, baik di kelas maupun belajar mandiri. Pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan, dan membimbing manusia ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya untuk diri mereka sendiri, tetapi juga untuk orang lain.

Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk mencapai keberhasilan dalam

tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Jadi, guru harus membuat sesuatu yang membuat belajar mengajar lebih bervariasi. Media pendidikan, juga dikenal sebagai media pembelajaran, merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena merupakan alat yang dapat membuat pelajaran lebih menarik dan membuat siswa lebih memahami apa yang mereka pelajari. Selain itu, media juga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar karena meningkatkan rasa ingin tahu mereka tentang apa yang mereka pelajari, yang memungkinkan mereka untuk mempertahankan pengetahuan mereka. Belajar mengajar dapat dilakukan dengan berbagai cara, sehingga materi dapat disampaikan dengan baik.

Dengan kemajuan teknologi yang cepat, manusia dapat dengan mudah mendapatkan informasi dari berbagai sumber. Sebagai fasilitator di dunia pendidikan, guru harus menggunakan teknologi, bahkan mengembangkan produk baru untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pelayanan pendidikan dapat diberikan oleh guru tanpa terlibat langsung dengan siswa. Demikian pula, berbagai produk teknologi, seperti komputer atau gawai, memungkinkan siswa memperoleh informasi dari berbagai sumber yang beragam. Oleh karena itu, baik pendidik maupun siswa harus dapat menggunakan teknologi dalam pendidikan. Oleh karena itu, pengembangan teknologi sangat penting untuk pendidikan.

Sebagai hasil dari observasi yang dilakukan di SMK Swasta PAB 12 Saentis, peneliti menemukan bahwa siswa memiliki hasil belajar yang buruk dalam mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor, guru mata pelajaran di

bidang tersebut, menyatakan bahwa hampir 50% siswa masih mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Peneliti melanjutkan temuan mereka dengan melakukan pengamatan di kelas. Mereka menemukan bahwa siswa tidak tertarik dengan pembelajaran. Hal ini terlihat dari aktivitas siswa; mereka lebih sering bermain sendiri atau berbicara dengan teman sebangkunya. Jika guru mengajukan pertanyaan, siswa cenderung pasif.

Data yang dikumpulkan dari hasil belajar siswa kelas XI SMK Swasta PAB 12 Saentis Tahun Ajaran 2021-2022 menunjukkan bahwa guru telah menggunakan model pembelajaran aktif, yaitu model pembelajaran Inquiri dengan metode ceramah dan diskusi, serta media dan LCD proyektor. Dari 35 siswa, yang lulus tuntas hanya 19 yang mencapai nilai di atas 75 dalam pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor. Selebihnya siswa mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah, yaitu 75 yang diberikan peneliti selama kegiatan observasi.

Tabel 1. Persentase Hasil Belajar Siswa T.A 2021/2022

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)
< 75	16	45.71
75 – 80	8	22.86
81 – 90	6	17.14
91 – 100	5	14.29
Jumlah	35	100

Sumber : DKN SMK Swasta PAB 12 Saentis.

Berdasarkan pada tabel 1. di atas, diketahui bahwa terdapat 45,71% siswa yang tidak memenuhi atau memperoleh nilai di bawah KKM yaitu di bawah 75. Dari data tersebut, terdapat sekitar 16 orang siswa yang masih perlu ditingkatkan hasil belajarnya dengan mengembangkan pembelajaran agar terdapat peningkatan

hasil belajar dari siswa sehingga memperoleh nilai di atas 75.

Berdasarkan hasil dari pengamatan yang dilakukan di kelas, ditemukan bahwa ada masalah dengan proses pembelajaran. Salah satu masalah tersebut adalah kualitas media pembelajaran yang tidak memadai untuk mencapai hasil yang efektif. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru terus menggunakan buku sebagai alat pembelajaran dan papan tulis sebagai alat pembelajaran. Khususnya dalam bidang Sistem Pengapian Sepeda Motor. Hal ini menyebabkan siswa kurang interaktif selama pembelajaran, dan komunikasi secara verbal membuat siswa bosan. Selain itu, karena teknologi komputer belum digunakan dalam proses pembelajaran, motivasi dan minat belajar siswa menurun. Guru juga tidak memiliki banyak pengetahuan tentang bagaimana membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran.

Menurut wawancara yang dilakukan dengan siswa, mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor adalah kompetensi yang harus dicapai oleh siswa di kelas XI TBSM. Ini karena siswa hanya bergantung pada guru untuk menyampaikan materi, sedangkan mereka sendiri belum pernah belajar sendiri. Data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android* selama proses pembelajaran mereka. Karena fakta bahwa hampir semua siswa di kelas XI TBSM memiliki *smartphone* pribadi, guru tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Pembelajaran *mobile* adalah pendekatan pembelajaran baru yang memanfaatkan teknologi perangkat *smartphone* atau *mobile*. Seiring berjalannya waktu, teknologi yang paling penting untuk media

pembelajaran interaktif harus diterapkan dalam proses pendidikan. Jika ini tidak dilakukan, pendidikan tidak akan maju. Media merupakan komponen penting dalam mencapai tujuan dan keberhasilan pembelajaran.

Karena media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, guru harus memahami dan memahaminya dengan baik (Wong, 2019). Dengan demikian, proses dan hasil belajar akan lebih baik jika guru memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa (Telaumbanua, 2022). Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar siswa, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Penggunaan media dimulai dari awal proses belajar (Atsani, 2020).

Dalam penelitian ini, model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, & Evaluation*) digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran. Lima komponen model ini memiliki struktur yang sistematis dan saling berkaitan, yang berarti bahwa dari tahapan pertama hingga tahapan kelima implementasi aplikasi harus dilakukan secara sistematis (Cahyadi, 2019). Model ADDIE adalah model pembelajaran yang umum dan cocok untuk penelitian pengembangan. Pengembangan sistem instruksional hampir mirip dengan istilah ini. Ketika digunakan dalam pengembangan, proses ini dianggap tidak hanya berurutan tetapi juga interaktif; hasil evaluasi dari setiap tahap dapat mengarah pada pengembangan pembelajaran di tahap berikutnya (Anafi et al., 2021). Kemudian Cheung dalam (Puspasari, 2019) juga sependapat bahwa ADDIE adalah model yang mudah digunakan dan dapat digunakan dalam kurikulum yang mengajarkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Peneliti tertarik untuk menyajikan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Articulate Storyline* digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan materi perkalian. Program aplikasi ini mempresentasikan data untuk tujuan tertentu. Kemampuan untuk membuat presentasi dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikutinya (Pratama, 2018).

Jika digunakan dengan benar, media interaktif berbasis cerita yang dapat diucapkan dapat membantu mengajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Selain membantu proses belajar mengajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi, media interaktif berbasis cerita yang dapat diucapkan juga dapat membantu menambah dan memperluas pengetahuan di dalam kelas dengan menyampaikan informasi baru (Chotimah, 2018).

Dengan menggunakan *Articulate Storyline*, dapat dibuat media pembelajaran interaktif yang menggabungkan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Beberapa keunggulan aplikasi ini adalah: (1) dapat memasukkan berbagai jenis *file*, seperti *PowerPoint*, *Flash*, dan video, dan sebagainya; (2) memungkinkan untuk membuat kuis tanpa mengimpor dari *file* eksternal; dan (3) memberikan konten interaktif karena lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran. Hasil publikasi *Articulate Storyline* adalah media berbasis *web (html5)* yang dapat digunakan pada berbagai perangkat, seperti tablet, laptop, dan *smartphone* (Indriani et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan di atas, diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Sistem Pengapian Sepeda Motor mengalami peningkatan. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor Kelas XI TBSM SMK Swasta PAB 12 Saentis”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang terdapat pada penelitian ini, yaitu :

1. Siswa merasa kurang memahami mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai penunjang pembelajaran.
4. Guru belum memaksimalkan beberapa teknologi yang dapat mengembangkan media pembelajaran terkhususnya pada media pembelajaran interaktif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, peneliti membatasi topik pada penelitian ini , yaitu penelitian ini ditujukan pada pengembangan suatu produk mutlimedia pembelajran interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor di kelas XI SMK Swasta PAB 12 Saentis.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan di atas, peneliti merumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor di Kelas XI TBSM SMK Swasta PAB 12 Saentis?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor di Kelas XI TBSM SMK Swasta PAB 12 Saentis?
3. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor di Kelas XI TBSM SMK Swasta PAB 12 Saentis?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Menganalisis proses pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor di Kelas XI TBSM SMK Swasta PAB 12 Saentis.
2. Menganalisis kelayakan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor di Kelas XI TBSM SMK Swasta PAB 12 Saentis.
3. Menganalisis efektivitas multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor di Kelas XI TBSM SMK Swasta PAB 12 Saentis.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adapun manfaat atau kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi kemajuan ilmu pendidikan terutama dalam pemilihan media pembelajaran yang interaktif.

1.6.2 Secara Praktis

a. Untuk Peneliti

Diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.

b. Untuk Guru

Diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di sekolah melalui penggunaan dan penerapan media ini dalam membantu guru memudahkan selama melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Untuk Siswa

Diharapkan dengan adanya media ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan sehingga minat belajar dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dikembangkan

pada mata pelajaran Sistem Pengapian Sepeda Motor di kelas XI TBSM SMK Swasta PAB 12 Saentis.

2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital yang menggunakan komputer dan *web*.
3. Media dapat digunakan oleh siswa secara terbimbing ataupun mandiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* diharapkan mampu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Pengembangan ini juga ditujukan kepada pendidik sebagai pelaku di lapangan dalam penerapan media yang dikembangkan dalam penyampaian materi pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa keterbatasan, yaitu

:

1. Media pembelajaran hanya dikembangkan pada mata pelajaran sistem pengapian sepeda motor.
2. Proses implementasi hanya dilakukan uji N-Gain pada satu kelas.