

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam bidang pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berupaya agar para pelaku pendidikan seperti pendidik dan peserta didik tetap dapat menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar meskipun dengan cara yang berbeda. Kemendikbud menetapkan peraturan bahwa pendidikan di Indonesia tetap diselenggarakan, namun dengan sistem yang berbeda yaitu *Study From Home* (SFH). Kementerian pendidikan dan kebudayaan mendorong pelaksanaan proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Hal tersebut sesuai dengan Surat Edaran Kemendikbud RI nomor 3 tahun 2020 mengenai pencegahan *Corona Virus Disease* (COVID-19) pada satuan Pendidikan, dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/ A.A5/ HK/ 2020 tanggal 12 Maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran *Corona Virus Disease* (COVID-19).

Menurut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia: Nadiem Anwar Makarim yang mengatakan bahwa peran teknologi sangat penting ([www.kemdikbud.co.id](http://www.kemdikbud.co.id)). Untuk itu, merupakan hal yang penting untuk menguasai sebuah teknologi bagi seorang pendidik. Dengan memanfaatkan teknologi, berarti pendidik telah berusaha untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMK 4 Jakarta terutama pada mata pelajaran Gambar Teknik Listrik yang dilakukan selama daring menggunakan Whatsapp *Group* dan Google Classroom sebagai alat penyampaian materi pembelajaran. Sarana penyampaian materi yang digunakan terbilang cukup umum.

Dengan demikian, perlu memanfaatkan teknologi yang ada yaitu dengan membuat inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat

tercipta media pembelajaran yang menarik untuk kemudian digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik Listrik di SMK 4 Jakarta. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan Articulate Storyline kemudian menggunakan bantuan aplikasi lain yaitu aplikasi Builder 2 APK sehingga media pembelajaran yang dibuat dapat diakses melalui *smartphone* Android.

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar, melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. (Seels & Glasgow dalam Arsyad, 2002:36).

*E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Articulate Storyline merupakan salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang menerapkan konsep *e-learning* tersebut. Penggunaan aplikasi Articulate Storyline dapat membantu guru untuk memberikan materi pembelajaran yang lebih menarik untuk dipelajari oleh siswa nya, tampilan dari aplikasi Articulate Storyline juga dapat dirancang sedemikian rupa sesuai keinginan guru. Aplikasi ini juga terbilang cukup mudah untuk dipelajari, sehingga tidak memberatkan guru yang hendak mempelajari aplikasi tersebut. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Articulate Storyline dapat dijadikan sebagai salah satu pemanfaatan teknologi sehingga mendukung proses pembelajaran daring.

Gambar Teknik Listrik merupakan mata pelajaran kelas X yang mencakup materi dasar gambar kelistrikan. Untuk itu, materi ini menjadi sangat penting untuk dipelajari, karena umumnya siswa akan mendapatkan materi lanjutan setelah mempelajari materi dasar sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan laptop, komputer, dan *handphone* yang terhubung dengan internet menjadi perangkat yang perlu dimiliki oleh siswa selama belajar daring. Untuk itu, perlu pemanfaatan teknologi sebaik mungkin agar siswa tetap dapat belajar secara maksimal meski dimasa pandemi seperti ini. Salah satu cara

pemanfaatan teknologi yaitu dengan membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk siswa (peserta didik).

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan aplikasi Articulate Storyline agar nanti nya dapat digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran daring SMK 4 Jakarta.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian, sebagai berikut ini:

1. Tuntutan dalam kebijakan Kemendikbud untuk seorang pendidik agar memaksimalkan penggunaan teknologi (UU Republik Indonesia No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen)
2. Perlu pemanfaatan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* yang melibatkan kombinasi beragam media seperti audio, visual, dan teks di SMK 4 Jakarta. Sehingga dianggap dapat memberikan siswa kesempatan belajar lebih baik di tengah pandemi.
3. Gambar Teknik Listrik merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran dasar di kelas X, untuk itu perlu agar siswa benar-benar memahami pelajaran tersebut secara maksimal.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi masalah penelitian yaitu:

1. Penelitian menggunakan metode R&D (*Research and Development*), model pengembangan ADDIE dan dibatasi hanya pada tahap *Development*.
2. Lokasi penelitian dibatasi hanya di SMK 4 Jakarta.
3. Setelah dilakukan analisa kebutuhan, penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Articulate Storyline dan materi teori yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini dibatasi hanya pada mata pelajaran Gambar Teknik Listrik kelas X pada

kompetensi dasar (KD 3.8 Menentukan jenis software aplikasi untuk gambar rangkaian kontrol listrik dan rangkaian elektronika).

4. Media pembelajaran dibuat berbasis aplikasi yang dapat diakses melalui Android

#### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* menggunakan aplikasi Articulate Storyline dalam mata pelajaran Gambar Teknik Listrik di SMK 4 Jakarta dengan menggunakan metode penelitian *Research & Development* model pengembangan ADDIE, sampai dengan tahap *Development* berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disampaikan diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu sebagai berikut ini:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* menggunakan aplikasi Articulate Storyline dalam mata pelajaran Gambar Teknik Listrik di SMK 4 Jakarta dengan menggunakan metode penelitian *Research & Development* model pengembangan ADDIE, sampai dengan tahap *Development* berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi.

#### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini terbagi menjadi 2 bagian, yang dapat dipaparkan sebagai berikut ini:

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan oleh peneliti agar dapat memberikan banyak manfaat untuk sekitar, yaitu berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Selain itu, diharapkan juga dapat memberikan ulasan terkait

penggunaan aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam lingkungan pembelajaran sekolah.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Kampus (Universitas Negeri Jakarta)

Dibuatnya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber ataupun referensi dalam proses pembelajaran di kampus bagi mahasiswanya.

### b. Bagi Peserta Didik

Dapat dijadikan penunjang belajar ketika melaksanakan pembelajaran daring pada mata pelajaran Gambar Teknik Listrik, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik pada setiap materi yang disampaikan.

### c. Bagi Guru

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar tambahan untuk melengkapi proses pembelajaran daring pada mata pelajaran Gambar Teknik Listrik.

### d. Bagi penulis

Dapat menambah ilmu, memperluas wawasan, serta pengalaman dalam memahami pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* dengan aplikasi Articulate Storyline pada mata pelajaran Gambar Teknik Listrik pada pembelajaran daring.