

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini semakin berkembang pesat menuju *era Society 5.0*. Adanya kemajuan teknologi ini berimplikasi pada dunia pendidikan yang semakin dituntut untuk menyesuaikan diri terhadap situasi dan kondisi yang ada (Rianto, 2020). Dunia pendidikan terus berkembang dengan adanya pembaharuan yang dilakukan tiap saatnya. Pendidikan di Indonesia memasuki era persaingan yang mengembangkan kemampuan teknologi, yang mana telah menjadi hal penting dalam dunia pendidikan. Semua informasi sudah tersedia dan mudah diketahui akibat dari perkembangan teknologi. Semakin berkembangnya teknologi dan informasi, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk memperbaharui peningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Pendidik dituntut untuk memberikan inovasi baru dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran berbasis teknologi (Anshori, 2020). Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat mempercepat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien, sehingga membuat pemahaman peserta didik lebih cepat saat belajar secara mandiri ataupun pembelajaran di kelas (Asela et al., 2020).

Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta pesan kepada penerima pesan itu sendiri. Hubungan antara media dan pembelajaran merupakan sebagai komunikasi pengantar pesan dan pencapaian tujuan (Andriani & Hadijah, 2021). Proses belajar mengajar akan terbantu dengan adanya media pembelajaran sebagai sarana informasi pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana bertujuan untuk menyampaikan informasi serta menciptakan interaksi yang aktif (Yaumi, 2018). Peralatan fisik yang dimaksud dalam pernyataan tersebut mencakup bahan cetak, visual, audio, audio visual, *web*, dan multimedia.

Menurut Mawardi et al. (2019), media pembelajaran merupakan segala bentuk yang digunakan untuk membawa pesan-pesan atau informasi yang memiliki manfaat dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah sarana alat bantu yang digunakan

untuk memberikan informasi, mengirimkan pesan pembelajaran, serta persamaan persepsi dengan peserta didik yang memiliki manfaat dan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wandah (2017), media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses belajar mengajar karena berkaitan dengan indera pendengaran dan penglihatan. Sebagai penyaji dan penyalur pesan media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili pengajar memberikan informasi belajar kepada peserta didik, jika media pembelajaran di fungsikan secara tepat dan profesional maka proses belajar mengajar akan dapat berjalan efektif.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana alat bantu yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan atau memberikan informasi, mengirimkan pesan pembelajaran, serta persamaan persepsi dengan peserta didik yang memiliki manfaat dan tujuan pembelajaran. Mengembangkan bahan ajar membutuhkan kreativitas dari pengembangnya. Berdasarkan hal tersebut, baik pendidik maupun peserta didik memerlukan adanya inovasi media pembelajaran. Jika media pembelajaran itu didesain dan dikembangkan secara baik akan menghasilkan pembelajaran yang efektif. Maka media pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar dan pemahaman dalam proses belajar mengajar berlangsung, itu lah sebabnya media pembelajaran mempunyai peran penting.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi layak dipertimbangkan sebagai alternatif untuk pembelajaran mandiri, yang mana dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas atau di rumah. Media pembelajaran yang sesuai dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik. Pemanfaatan teknologi dalam strategi pembelajaran menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik. Menurut Andriani & Hadijah (2021), banyak sekali media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam mengajar dan memfasilitasi proses pembelajaran yaitu media pembelajaran yang bersifat interaktif, media pembelajaran interaktif juga memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik supaya dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan oleh

pendidik (Istiqlal, 2017). Keinteraktifan media didapat dari adanya pilihan menu materi yang dapat dipelajari sesuai keinginan peserta didik dan adanya umpan balik apabila peserta didik selesai mengerjakan sesuatu pada media pembelajaran tersebut (Pebriyanti et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kiptiyah et al. (2022), terdapat kendala yang sering kali dialami dalam pembelajaran dasar-dasar teknik ketenagalistrikan yaitu salah satunya siswa sulit dalam memahami teori tanpa adanya media pembelajaran secara langsung sehingga menyebabkan nilai ranah kognitif kurang baik, sehingga perlu adanya pengembangan seperti penggunaan media pembelajaran interaktif. Dalam penelitian Sumiati et al. (2018), salah satu faktor siswa kesulitan belajar yaitu keterbatasan media pembelajaran seperti peralatan praktikum yang tidak lengkap di sekolah. Kemudian dalam penelitian Septian et al. (2017), upaya dalam mengatasi permasalahan kurangnya sarana dan prasarana yang tidak tersedia di sekolah pada pembelajaran alat optik, guru dapat mengilustrasikan materi tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan, salah satu solusi mengatasi kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang untuk pembelajaran yaitu mengembangkan media pembelajaran bersifat interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas sejalan dengan studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti. Hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Bartending* diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan pendidik selama ini yaitu media pembelajaran berupa *video*, *PowerPoint*, dan buku cetak. Diketahui pula bahwa mata kuliah *Bartending* masuk ke dalam mata kuliah konversi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Dengan masuknya mata kuliah *Bartending* ke dalam program MBKM mahasiswa dituntut untuk bisa belajar mandiri. Kemudian hasil dari wawancara dengan 10 mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Akomodasi Perhotelan Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018, diketahui bahwa 7 orang mahasiswa atau 7% dari total data wawancara mengatakan materi dasar pembelajaran *Bartending* yang sulit untuk dipahami yaitu pembelajaran *bar tools and equipment*, karena terlalu banyak materi yang perlu dipelajari serta mengeluhkan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran materi tersebut yang kurang lengkap. Dimana

tempat untuk mempelajari materi pembelajaran *Bartending* perlengkapannya sudah ada namun belum lengkap, sehingga mahasiswa merasa sulit dalam memahami sepenuhnya materi yang sudah diajarkan. Sedangkan 3 orang mahasiswa atau 3% dari total data wawancara mengatakan bahwa materi dasar pembelajaran *Bartending* yang sulit dipelajari yaitu sejarah dan fungsi bar.

Bartending merupakan salah satu mata kuliah wajib pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Akomodasi Perhotelan Universitas Negeri Jakarta. Menurut Isdarmanto (2016), *bartending* merupakan pengetahuan tentang bagaimana mengoperasikan *bar* dalam kegiatan membuat, meracik serta menciptakan (inovasi) berbagai macam jenis minuman campuran baik yang tidak beralkohol (*mocktail*) dan minuman campuran yang beralkohol (*cocktail*) dari berbagai jenis bahan minuman yang berbeda menjadi suatu jenis minuman yang bermanfaat serta dapat disajikan kepada orang lain. Salah satu karakteristik materi perkuliahan *Bartending* yaitu menguasai pengetahuan tentang *bar tools and equipment*, yang mana materi ini merupakan salah satu dasar dari mata kuliah *Bartending*. Mengingat pentingnya memahami materi tentang *bar tools and equipment* yang harus dikuasai oleh mahasiswa, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah *Bartending* yang menarik agar mahasiswa mudah untuk mempelajarinya secara mandiri.

Saat ini banyak perangkat media pembelajaran bersifat menarik dan interaktif yang tersedia, salah satunya yang menawarkan kemudahan dalam penggunaannya baik untuk pihak pengajar maupun peserta didik yaitu *articulate storyline* (Juniantari et al., 2021). *Articulate storyline* merupakan salah satu multimedia *authoring tools* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat gabungan dari teks, gambar, suara, dan lain-lain. *Articulate storyline* cukup mudah dipelajari oleh pengguna yang pemula hingga pengguna yang sudah mahir atau profesional (Moeis & Harmin, 2022). Menurut Indriani et al. (2021), *articulate storyline* merupakan sebuah perangkat lunak yang menyajikan berbagai macam fitur dan membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik mengumpulkan informasi yang diperoleh untuk saling memberikan tanggapan. Kemudian menurut Darmawan, *articulate storyline* merupakan sebuah program aplikasi yang didukung oleh *smart brainware*

secara simple dengan prosedur tutorial interaktif membantu pengguna memformat ke dalam *compact discs*, *web personal* maupun *word processing* melalui *template* yang di *publish* baik secara *offline* maupun *online* (Setyaningsih et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Baqi (2022), dalam penggunaan media pembelajaran interaktif *articulate storyline* dapat membantu para mahasiswa terutama mahasiswa program studi PTIK UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi dalam memahami materi, serta memudahkan dosen dalam menjelaskan materi perkuliahan Kebudayaan Minangkabau. Hal serupa sejalan dengan penelitian Nofriansyah & Body (2021), dilihat dari kelebihan fitur yang ada media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* dapat digunakan sebagai media untuk mengoptimalkan pembelajaran pada Mata Kuliah Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Produksi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* akan menjadi lebih menarik dan tidak monoton, karena akan mendorong peserta didik belajar secara mandiri, kreatif, efektif, dan efisien (Yahya et al., 2020). Selain itu diharapkan dapat mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa salah satu alternatif untuk membantu kelangsungan belajar secara mandiri maupun di kelas yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline*. Dengan adanya media pembelajaran tersebut bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran *Bartending*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Kuliah *Bartending*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang penelitian di atas, ada beberapa identifikasi masalah yang akan menjadi perhatian yaitu:

1. Semakin berkembangnya teknologi dan informasi menuju *era Society 5.0* perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan kreatif.
2. Mahasiswa sulit memahami sepenuhnya materi *bar tools and equipment*.

3. Sarana dan prasarana untuk pembelajaran *Bartending* sudah tersedia namun masih kurang lengkap.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata kuliah *Bartending* materi *bar tools and equipment* di Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Akomodasi Perhotelan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata kuliah *Bartending* bagi mahasiswa Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Konsentrasi Akomodasi Perhotelan?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline* pada mata kuliah *Bartending*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat tersebut, antara lain:

a. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan keilmuan terkait dengan pengetahuan *Bartending* dan dapat dijadikan referensi serta masukan untuk penelitian lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi referensi dan meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari ilmu pengetahuan *Bartending*.

2. Bagi Dosen Pengampu Mata Kuliah *Bartending*

Sebagai inovasi baru dalam pengajaran mata kuliah *Bartending* dan memudahkan dalam menyampaikan materi *bar tools and equipment* menggunakan media pembelajaran berbasis *articulate storyline*.

3. Bagi Pembaca

Dapat menambah pengetahuan para pembaca dan dapat menjadi salah satu bahan referensi dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan *Bartending*.

