

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah proses guna membantu manusia tumbuh dan mempelajari kemampuan mereka sebaik mungkin. Setiap manusia dilahirkan dengan kemampuan yang berbeda dan perlu mengembangkannya melalui pengalaman dari waktu ke waktu. Pendidikan adalah cara untuk membantu setiap manusia mencapai potensi mereka dan siap menghadapi masa depan. Senada dengan Undang-Undang Pendidikan N0.20 pasal 1 ayat 1 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Menyatakan :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukannya. bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.”(Indonesia and Undang-Undang 2003, 2)

Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran diantaranya melibatkan guru , siswa dan lingkungan belajar karena keduanya dapat saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pendidikan tidak terlepas dari guru yang memiliki keterampilan untuk menunjang kelancaran proses pendidikan dan sejalan dengan tujuan sistem pendidikan nasional.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mendorong pelaksanaan belajar mengajar secara daring. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Coronavirus Disease (COVID-19) di Satuan Pendidikan dan surat Sekjen Kemendikbud. Nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 untuk mencegah penyebaran penyakit coronavirus (COVID-19).

Teknologi mampu memfasilitasi segala kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Menurut Taunder et al dalam (Selwyn 2011), teknologi digital pada masa kini juga digunakan di lembaga pendidikan guna mendukung pembelajaran, contohnya dapat digunakan sebagai sarana memperoleh informasi maupun sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Dengan berkembangnya zaman teknologi, terdapat banyak platform yang sangat membantu guru dan siswa guna

menunjang pembelajaran diantaranya ialah Google Classroom, Edmodo, Moodle, Google Meet, Zoom dan Microsoft Teams.

SMKS Tamansiswa 2 Jakarta merupakan SMK yang mencanangkan kurikulum 2013 di bidang pembelajaran. Upaya tersebut untuk mempersiapkan siswa dan siswinya memasuki dunia kerja yang kompeten dengan kualifikasi yang sejalan dengan bidang studi yang diampu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan pada sekolah tersebut diketahui bahwa saat proses pembelajaran yang dilakukan selama daring guru memberikan materi melalui Microsoft Teams dan menampilkan tutorial dari YouTube serta mengumpulkan catatan dari catatan peserta. Peneliti juga menemukan bahwa berdasarkan hasil Ujian Tengah Semester Kelas XI TKR 1 mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan lima belas siswa dari dua puluh lima siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal.

Salah satunya (Rusman and Cepi 2012, 4) berpendapat bahwa penggunaan teknologi informasi dalam sistem yang dikenal dengan *concept-based learning* dan *web-based learning (e-learning)* dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Memanfaatkan teknologi informasi dalam konteks pendidikan, *e-learning* adalah sistem atau ide yang memfasilitasi proses belajar mengajar. *Articulate Storyline* adalah program untuk membuat konten multimedia yang memanfaatkan ide pembelajaran elektronik. Memanfaatkan aplikasi *Articulate Storyline* dapat membantu pendidik dalam menawarkan sumber belajar yang lebih menawan bagi siswanya. Tampilan aplikasi *Articulate Storyline* juga dapat dikustomisasi sesuai dengan preferensi guru. Dalam buku “mahir membuat media interaktif *articulate soryline*” (Amiroh 2019, 3) Menjelaskan bahwa program ini mudah dipelajari, terutama bagi pendidik yang memiliki pengetahuan sebelumnya tentang *Microsoft Power Point*, karena *Articulate Storyline* memiliki banyak fitur yang hampir serupa. Secara bersamaan, pengguna yang berpengalaman dapat menjadi imajinatif dalam merancang materi pendidikan yang lebih menarik.

Articulate Storyline ialah multimedia authoring tools, dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang akan membantu memfasilitasi pengalaman belajar online. Untuk membuat pengalaman belajar seefektif mungkin, memilih sumber belajar yang efektif dan yang tepat sangat penting.

Sumber belajar alternatif untuk mendukung proses pembelajaran adalah media interaktif. Penggunaan media interaktif dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih mudah direncanakan, lebih mandiri, lebih lengkap dan lebih jelas. Media interaktif sangat membantu siswa belajar materi pelajaran yang disajikan dikarenakan dalam media interaktif dapat dipelajari tanpa bantuan karena yang disusun dalam media interaktif dapat dipelajari secara mandiri.

Melihat konteks yang telah diuraikan, tidak dapat dipungkiri bahwa globalisasi dan kemajuan teknologi telah meningkat pesat, dengan internet sebagai bagian penting dari teknologi menjadi elemen penting dalam kehidupan sehari-hari. Perangkat seperti laptop, komputer, dan handphone dengan akses internet sangat dibutuhkan oleh siswa dan pendidik saat belajar secara virtual. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi sangat penting agar siswa dapat belajar seefektif mungkin selama pandemi. Teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan materi pendidikan yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Melihat kasus yang ada peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *e-learning* pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan kelas XI menggunakan Articulate Storyline di SMKS Taman Siswa 2 Jakarta yang akan digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Pada saat pembelajaran secara daring perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa guna untuk dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih mandiri, lebih lengkap dan lebih jelas.
2. Pemahaman siswa terhadap materi Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan Kelas XI kurang memadai sehingga menyebabkan nilai Ujian Tengah Semester mereka lebih rendah dari KKM yang ditetapkan.

3. Sangat penting untuk menciptakan sumber belajar baru yang imajinatif, inovatif dan tidak dibatasi oleh waktu dan ruang untuk digunakan dalam Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Kelas XI.
4. Belum diterapkannya sumber e-learning yang menarik pada mata pelajaran Pemeliharaan Listrik Kendaraan Ringan kelas XI di SMKS Tamansiswa 2 Jakarta dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk membuat analisis masalah menjadi lebih sederhana dan mudah, kita perlu membatasinya. Kajian ini difokuskan pada poin keempat yaitu pembuatan media pembelajaran Pemeliharaan kelistrikan Kendaraan Ringan berbasis e-learning bagi siswa kelas XI SMKS Tamansiswa 2 Jakarta agar pembelajaran lebih interaktif dan menarik karena materi yang kurang mampu menangkap minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi tidak efektif.

Pengembangan sumber belajar pada topik Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan merupakan upaya untuk membantu siswa memahami materi pelajaran, yang meliputi video, konten tertulis dan kuis interaktif. Penelitian ini menyelidiki kelayakan media pembelajaran melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa. Diharapkan setelah media pembelajaran ini terbukti layak dan mendapat umpan balik positif dari siswa, dapat digunakan sebagai alat pengajar oleh guru dan dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana langkah-langkah penelitian Research & Development media pembelajaran Perawatan Kelistrikan Kendaraan Ringan berbasis e-learning

menggunakan Articulate Storyline di SMKS Taman Siswa 2 Jakarta mengikuti model pengembangan ADDIE?

2. Apakah media pembelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan berbasis e-learning layak ditinjau dari sudut pandang ahli media, ahli materi dan pengguna?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah maka dapat ditentukan tujuan penelitian yang ingin dicapai, seperti:

1. Membuat media interaktif berbasis e-learning untuk Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan kelas XI di SMKS Taman Siswa 2 Jakarta dengan pendekatan Research & Development dan model pengembangan ADDIE.
2. Mengetahui kelayakan media interaktif melalui aplikasi Articulate Storyline di kelas XI Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan, dilihat dari ahli media, ahli materi dan pengguna.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran Pemeliharaan Kelistrikan Kendaraan Ringan diharapkan dapat berguna untuk :

a Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan membantu dalam implementasi pengembangan media belajar interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline.

b Manfaat Praktis

1. Program Studi Teknik Mesin

Penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap proses pembelajaran dan masukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran pada mata Pelajaran Pemeliharaan kelistrikan Kendaraan Ringan. Penelitian ini juga

diharapkan dapat menginspirasi dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang mengacu pada perkembangan pendidikan di era digital.

2. Guru

Penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada guru untuk dapat meningkatkan kreativitas serta mengembangkan dan merancang media pembelajaran agar dapat memperkokoh motivasi belajar peserta didik sehingga terciptanya pengalaman belajar yang menarik di era digital.

3. Peserta didik

Penelitian ini hendaknya dapat memberikan Kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi abstrak maupun konkret sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Selain itu penelitian ini hendaknya dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri secara fleksibel tanpa terbatas waktu dan tempat guna memecahkan masalah akademis ataupun praktis.

