

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah bidang yang terpenting bagi setiap Individu. Pendidikan merupakan sektor terpenting dalam mewujudkan perkembangan suatu bangsa. Pendidikan bertujuan untuk membentuk karakter seseorang. Melalui Pendidikan, karakter seorang dibuat berasal proses-proses perubahan pola pikir dan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan dalam proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Winarno, 2014:3). Dalam era revolusi industri 4.0 membawa perubahan yang pesat terutama dalam dunia pendidikan. Putrawangsa dan Hasanah (2018) menegaskan sistem pendidikan di dunia dipengaruhi oleh teknologi baru. Dampak dari revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan ditandai dengan munculnya perubahan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran. Perubahan-perubahan yang terjadi akibat revolusi industri 4.0 yang harus memanfaatkan teknologi sebagai alat dalam proses pembelajaran diharapkan lebih memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar. Dampak dari perkembangan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran tidak lepas dari internet. Internet merupakan sumber informasi dan juga menjadi ruang belajar yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Melalui internet peserta didik dapat belajar dengan daring (online) yaitu, menerima dan menyampaikan informasi melalui internet. Perkembangan teknologi baru memberikan paradigma dan sudut pandang baru mengenai media pembelajaran.

Pentingnya penguasaan teknologi bagi guru dalam mengelola pembelajaran agar pembelajaran mampu berjalan efektif serta mencapai tujuan pembelajaran khususnya di era seperti ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video Kelas XI SMK Negeri 39 Jakarta media pembelajaran di sekolah belum memadai sehingga peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan. Selain itu, karena tidak adanya media pembelajaran yang memadai penurunan nilai tersebut juga trade dikarenakan

kurang efektifnya belajar belajar dan pembelajaran pada masa Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan pada kelas XI. Kegiatan PKL tersebut mengakibatkan peserta didik lebih fokus dalam kegiatan lapangan di perusahaan-perusahaan. Sehingga, proses pembelajaran pun menjadi tidak efektif karena adanya perbedaan waktu pelaksanaan PKL peserta didik di setiap perusahaan. Media pembelajaran yang diterapkan selama kegiatan PKL berlangsung yaitu hanya melalui *google classroom* maupun *Whatsapp Group*. Pemecahan permasalahan tersebut yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar merubah perilaku manusia ke arah yang lebih baik mengikuti perubahan yang terjadi di masyarakat dan perkembangan zaman sehingga menjadikan manusia yang berguna bagi bangsa dan Negara (Suriadi et al., 2021). Pendidikan itu akan dapat tercapai salah satunya dengan adanya peran guru yang professional dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut juga diperjelas dengan adanya undang-undang guru dan dosen no 14 tahun 2005 yang berisi bahwa seorang guru merupakan seorang pendidik yang handal yang tugas utamanya adalah mendidik, melatih, membimbing dan mengevaluasi peserta didik pada pembelajaran anak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah dan sekolah tinggi. Pada undang undang tersebut sudah jelas bahwa seorang guru haruslah meningkatkan pengetahuannya dalam mengajar supaya materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik kepada peserta didik. Salah satu komponen penting dalam pendidikan yang menentukan kualitas pendidikan adalah pendidik dan peserta didik disamping kurikulum dan fasilitas pendidikan (Hendriyani et al., 2018). Tinggi rendahnya mutu pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas pendidik dan peserta didik, maka dari itu seorang guru harus meningkatkan kemampuan profesionalnya yang di kenal dengan CPD (*Continous Profesional Development*). *Perception and Practices Continous Profesional Development* merupakan landasan profesionalisme serta mutu guru untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang terus berubah sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik (Asmari, 2016). Mobile learning merupakan salah satu alternative media pembelajaran bagi guru dalam

mengembangkan profesi keberlanjutan (Hendriyani et al., 2018) Faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Kemajuan teknologi membuat dampak yang signifikan terhadap kemajuan media pembelajaran yang merupakan alat penunjang bagi pembelajaran yang merupakan alat komunikasi yang efektif bagi tercapainya tujuan pembelajaran (Pranaja & Astuti, 2019). Diharapkan dengan media pembelajaran juga mampu merangsang pemikiran peserta didik perhatian dan minat sehingga mampu memahami pembelajaran dengan baik (Dasar, 2016). Selain itu media merupakan salah satu faktor yang berperan penting bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi pembelajaran dipahami peserta didik dengan baik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). (SMK N 39 kurang dalam mata pelajaran ini tambahkan alasan)

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang telah mengembangkan media pembelajaran *Articulate Storyline*. Media pembelajaran *Articulate Storyline* memperoleh validasi yang baik dari 4 validator sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran (Purnama & Asto B, 2014). Media pembelajaran *Articulate Storyline* ini juga bisa diaplikasikan kedalam media apapun seperti *tablet, laptop, computer dan smartphone*. (Hadza et al., 2020) menjelaskan bahwa aplikasi *Articulate Storyline 3* ini bisa diakses menggunakan internet karena media ini bisa berbentuk HTML dan juga bisa diakses menggunakan *laptop dan smartphone*. Program tersebut juga memudahkan pengguna untuk publish secara online maupun offline sehingga dapat diformat dalam bentuk CD, *word processing*, laman personal dan LMS yang dikenal dengan *smart brainware*. *Articulate Storyline* menjanjikan bisa menghasilkan presentasi yang lebih baik dan komprehensif serta kreatif. Dengan dukungan format multimedia seperti video, gambar dan timeline, maka anda bisa membuat presentasi yang baik tanpa harus meluangkan waktu dan tenaga (pustekom.kemendikbud.go.id, 2016) *Articulate Storyline* cocok digunakan untuk memproduksi sebuah media pembelajaran digital Pada Pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video kelas XI di SMK Negeri 39 Jakarta karena didalamnya tersedia menu-menu yang praktis untuk menambahkan teks, gambar, animasi, hingga kuis, sehingga siswa dalam

menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasi suatu materi yang sedang dipelajari. Output yang dapat dihasilkan dari *Articulate Storyline 3* beragam, mulai dari format untuk iOS, android, dan PC. Hasil dari *Articulate Storyline* tersebut memberi kemudahan pada pengguna untuk dapat mengakses dengan bebas tanpa harus menggunakan PC yang berukuran besar. Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video kelas XI sebagai solusi untuk memudahkan belajar siswa pada Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video. Penelitian akan mengangkat permasalahan dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video Kelas XI Di SMK Negeri 39 Jakarta” dan diharapkan penulisan skripsi ini dapat berguna untuk guru sebagai referensi pemilihan media pembelajaran digital yang tepat dan sesuai kebutuhan siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Aplikasi *Articulate Storyline* diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Shandhika Widyastuti (2021) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 13 Surabaya)” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan mengacu pada model penelitian ADDIE. Model penelitian ini terdiri atas lima tahap yakni Analisis Desain Pengembangan Implementasi dan Evaluasi. Aplikasi pembelajaran sejarah dimanfaatkan sebagai suplemen untuk memperdalam pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang telah diterima siswa dari pembelajaran dalam kelas. Hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran sejarah valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba lapangan aplikasi pembelajaran

sejarah memperoleh penilaian yang positif dan dinilai layak digunakan oleh siswa.

Kemudian penelitian oleh Jujun Muhamad Jubaerudin, Supratman Supratman, Satya Santika (2021) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan *Articulate Storyline 3* Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Android dengan bantuan *software Articulate Storyline 3* dan mengetahui kelayakan media pembelajarannya. Metode yang digunakan yaitu metode *Research & Development (R&D)* dengan model *Assessment/Analysis, Design, Development, Implementation & Evaluation (ADDIE)*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan kuesioner. Instrumen penelitian menggunakan lembar kisi-kisi wawancara studi pendahuluan dan angket penilaian kualitas media pembelajaran. Data penelitian ini bersumber dari dua ahli media, dua ahli materi, dan peserta didik kelas VII MTs Negeri 2 Kuningan. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis Android dengan nama ABEMAT (Aplikasi Belajar Matematika). Produk dinilai dari kelayakan penggunaan media yang diukur berdasarkan kualitas teknis, kualitas isi dan tujuan, dan kualitas instruksional. Pada penilaian teknis, ahli media menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori sangat layak, sedangkan pada penilaian kualitas isi dan tujuan, ahli materi menyatakan media pembelajaran masuk pada kategori layak, dan berdasarkan angket penilaian kualitas instruksional pada uji coba kepada peserta didik, media pembelajaran dinyatakan masuk pada kategori layak sehingga media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Terakhir merupakan penelitian yang dilakukan oleh Dhea Ranindya Aulileria (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Pada IPS Tema 5 Kelas 4 SDN Benowo III Surabaya” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, menjelaskan validitas beserta keefektifan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia. Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang memiliki 5 tahap penelitian. Kevalidan dari media interaktif *Articulate Storyline 3* ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi

media memperoleh persentase sebesar 92,5% dan dikategorikan sangat valid. Sementara hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 94,44% yang juga dikategorikan sangat valid. Keefektifan media ini dilihat dari ketuntasan hasil pretest dan posttest siswa yang menunjukkan persentase nilai 90% sangat tuntas. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif *Articulate Storyline 3* materi Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia pada tema 5 Kelas IV layak untuk digunakan.

Dari beberapa penelitian di atas dan hasil observasi peneliti selama Praktik Ketrampilan Mengajar di SMK Negeri 39 Jakarta, pada mata pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video Kelas XI Teknik Audio Video.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang timbul. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang membosankan dapat berdampak pada hasil nilai siswa menjadi rendah sehingga tidak adanya peningkatan hasil belajar.
2. Pentingnya penguasaan teknologi terutama media pembelajaran agar pembelajaran mampu berjalan efektif serta mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang sudah ada belum cukup menarik minat belajar peserta didik.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah Mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video kelas XI di SMK Negeri 39 Jakarta.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapatkan dari pembatasan masalah diatas, sehingga permasalahan dibuat lebih sederhana untuk mendapatkan hasil penelitian yang maksimal.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video kelas XI Teknik Audio Video?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video kelas XI Teknik Audio Video?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video Kelas XI Teknik Audio Video.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* yang baik dalam mata pelajaran Perencanaan dan Instalasi Sistem Audio Video Kelas XI Teknik Audio Video.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Sekolah  
Memberikan informasi bagi pihak sekolah akan pentingnya penggunaan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih maksimal.
2. Bagi Guru  
Memberikan informasi tentang media pembelajaran digital yang menarik dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Siswa  
Meningkatkan minat dan keinginan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

4. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.

