

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) adalah unit pelatihan non-formal yang memiliki kekuatan untuk mengawasi berbagai proyek secara bebas. Salah satu proyek edukatif yang dapat diawasi oleh Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat adalah program kesetaraan yang didalamnya meliputi program Paket A setara Sekolah Dasar, Paket B setara Sekolah Menengah Pertama, dan Paket C setara Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan.

Dengan adanya pendidikan kesetaraan masyarakat terbantuan untuk mendapatkan ataupun melanjutkan pendidikan yang sempat tertunda. Hal ini sebagai bentuk akan pentingnya pendidikan bagi seluruh masyarakat tanpa ingin membeda-bedakan strata sosial.

Proses pembelajaran pada program pendidikan kesetaraan didampingi oleh seorang pendidik yang biasa disebut dengan tutor. Tutor memiliki peranan penting dalam keberlangsungan kegiatan belajar yang ada di pendidikan non formal layaknya guru di pendidikan formal, meskipun tidak sepenuhnya sama. Pada pelaksanaan pembelajaran tutor tidak hanya bertugas mengajar, namun dalam urusan administrasi, pembinaan, pengelolaan kelompok dan hal lainnya tutor juga ikut berperan.

Selain itu proses pembelajaran di pendidikan kesetaraan sedikit berbeda dengan pendidikan formal yaitu cenderung lebih *fleksibel*. Hal itu disebabkan latar belakang warga belajar sangatlah beragam seperti ada yang harus bekerja atau memiliki kesibukan lainnya. Sehingga tidak semua warga belajar dapat mengikuti pembelajaran di waktu yang sama. Apabila warga belajar tidak dapat belajar secara tatap muka, maka dapat dilaksanakan secara jarak jauh atau mandiri.

Hal itu dapat dilakukan karena berkaitan dengan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 31 ayat 1 dan 2 yang berbunyi:

(1) Pendidikan jarak jauh dapat diselenggarakan pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.

(2) Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler<sup>1</sup>.

Oleh sebab itu, tutor perlu memahami kebutuhan belajar dari setiap warga belajar pada pendidikan kesetaraan karena setiap warga belajar berhak mendapatkan layanan pendidikan yang bermutu baik yang mengikuti pembelajaran secara tatap muka ataupun jarak jauh (mandiri). Termasuk dalam hal fasilitas belajar yang diberikan untuk pembelajaran mandiri harus terus diperhatikan. Seperti halnya media pembelajaran apa yang cocok digunakan agar dapat menunjang kegiatan belajar dan merangsang keaktifan warga belajar.

Hal ini karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari narasumber/pendidik kepada orang yang belajar yaitu warga belajar dan merupakan satu-satunya perantara komunikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran mandiri. Substansi inti dari proses belajar yaitu materi pelajaran dapat dimuat ke dalam media belajar. Sehingga media pembelajaran yang akan digunakan perlu dipertimbangkan dengan baik sesuai dengan kondisi belajar yang ditempuh oleh warga belajar. Tujuannya agar dapat memberikan kontribusi dalam mendorong keterlibatan atau keaktifan warga belajar (*learning to do*) dan diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu kemampuan tutor mengembangkan kegiatan belajar warga belajar agar lebih inovatif, interaktif dan bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sangat dibutuhkan seperti dalam memilih, menyusun, ataupun membuat media belajar yang cocok untuk dimanfaatkan dalam upaya mengefektifkan proses belajar.

Hal ini berkaitan dengan PP tahun 2005 no 19 pasal 19 ayat 1 yang berbunyi:

---

<sup>1</sup> Undang-Undang No. 20. Tahun 2003. *SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*. <dalam PDF [http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](http://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf)>. (Diakses tanggal 23 Mei 2022)

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”

Maka dari itu untuk dapat membuat media pembelajaran secara mandiri yang dapat disesuaikan dengan kondisi pembelajaran, diperlukan adanya kemampuan khusus pengoperasian alat oleh PTK yaitu tutor sebagai pihak yang mengetahui secara langsung kebutuhan serta karakteristik warga belajar pada kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan kesetaraan masing-masing.

Di Kabupaten Bogor, tepatnya di sebuah Desa bernama Desa Sukamaju, Kecamatan Cibungbulang terdapat satuan pendidikan yaitu Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatís yang masih aktif melaksanakan kegiatan pembelajaran.

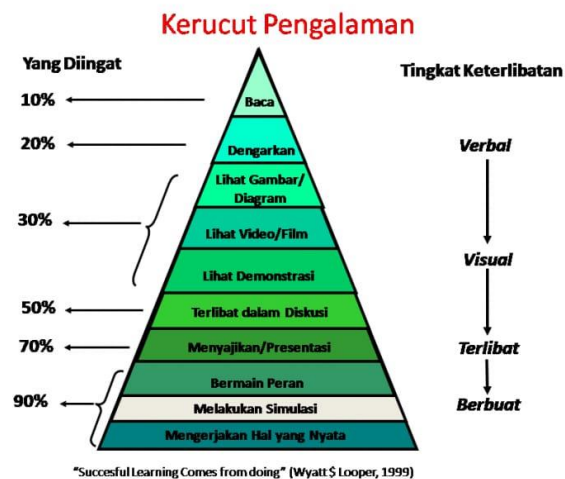
Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatís adalah satuan pendidikan non formal yang bersifat swasta, memiliki gedung pribadi, terdapat kantor dan landasan yang memadai untuk menyelenggarakan latihan-latihan pembelajaran. Proyek-proyek yang dilaksanakan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatís salah satunya adalah program pendidikan kesetaraan.

Proses pembelajaran yang diterapkan pada program pendidikan kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatís pada umumnya terbagi menjadi 3 yaitu tatap muka minimal 20%, tutorial minimal 30% dan mandiri minimal 50%. Bagi warga belajar yang tidak dalam tuntutan pekerjaan maka kegiatan belajar dapat dilakukan tatap muka di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat. Pelaksanaan proses pembelajaran tatap muka berlangsung setiap dua hari dalam sepekan dimulai dari pukul 13.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB. Hal ini menjadi kesempatan bagi warga belajar untuk belajar secara langsung dengan tutor serta menjadi kesempatan menjalin komunikasi dalam konteks pembelajaran yang lebih baik. Selain tatap muka juga diadakan kegiatan belajar tutorial untuk mempelajari lebih mendalam tentang suatu pelajaran yang sulit dipahami.

Namun, pembelajaran secara mandiri menjadi proses belajar yang banyak ditempuh warga belajar di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis ini karena hampir seluruh warga belajar sibuk bekerja, selain itu ada yang sudah berkeluarga serta memiliki kesibukan-kesibukan lainnya. Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan sekitar 50% warga belajar dalam waktu satu semester lebih banyak belajar secara mandiri. Hal itu menjadikan lebih banyak warga belajar tidak mendapatkan kesempatan belajar secara langsung di dalam kelas sehingga komunikasi antara warga belajar dengan tutor semakin terbatas dan hanya terjalin melalui *whatsapp grup* saja. Sehingga tutor pun tidak dapat melihat dan menilai secara langsung aktivitas belajar warga belajar yang bersangkutan.

Selain itu, sampai saat ini tutor pendidikan kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis dalam menjalin komunikasi dengan warga belajar yang menempuh proses pembelajaran secara mandiri, memanfaatkan media pembelajaran visual berbentuk teks dan gambar saja yaitu dari modul/buku paket. Namun, dengan hanya memanfaatkan media pembelajaran tersebut komunikasi pembelajaran menjadi pasif sehingga kegiatan belajar menjadi kurang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa warga belajar, diperoleh pendapat bahwa media belajar dengan modul saja membuat belajar menjadi jenuh. Selain itu, dengan memanfaatkan modul saja belum dapat memenuhi kebutuhan belajar secara maksimal. Hal ini berkaitan dengan pendapat menurut Edgar Dale (2000) media pembelajaran visual tidak memberikan pengalaman belajar yang tinggi kepada warga belajar selaku subyek dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam kerucut pengalaman sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Kerucut Pengalaman Menurut Edgar Dale<sup>2</sup>**

Selain karena faktor belajar lebih banyak secara mandiri, faktor lainnya seperti gaya belajar yang berbeda-beda pada setiap warga belajar terlebih usia warga belajar yang sangat beragam juga menjadikan warga belajar membutuhkan penjelasan yang lebih detail dan membutuhkan media yang lebih menarik agar dalam memahami materi pelajaran menjadi lebih mudah.

Hal ini berkaitan dengan pernyataan warga belajar bahwa seringkali mencari penjelasan tambahan dari sumber-sumber lain selain dari modul yang diberikan seperti dari google atau youtube dengan tujuan agar memudahkan memahami pelajaran yang sulit dipelajari. Tidak menutup kemungkinan sumber belajar lain seperti youtube dapat memberikan kontribusi yang besar untuk membantu warga belajar dalam memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari karena penjelasan materi disuguhkan dengan balutan tampilan yang lebih menarik sehingga memudahkan memahami akan suatu pelajaran.

Namun berbeda dengan warga belajar yang kesehariannya disibukkan dengan pekerjaan lain yang lebih prioritas hanya mengandalkan modul/buku paket yang diberikan dari pihak Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat saja untuk belajar. Hal ini berpengaruh terhadap rendahnya

<sup>2</sup> Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technologies (ICT) Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Prenanda Media. h.172



motivasi dan perolehan nilai warga belajar. Sehingga nilai warga belajar perlu dibantu oleh aspek lain seperti kehadiran, semangat belajar dan aspek lainnya.

Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya untuk lebih mengefektifkan kegiatan belajar mandiri sehingga komunikasi dapat terjalin dengan baik serta dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memperhatikan media belajar apa yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mandiri. Dibutuhkan adanya media pembelajaran yang lebih komprehensif seperti halnya media pembelajaran interaktif karena media interaktif dapat memberikan pemahaman dan pengalaman belajar yang lebih tinggi untuk peserta didik.

Selain itu, berdasarkan pengertian dari media pembelajaran interaktif sendiri adalah media pembelajaran yang memiliki tampilan sangat menarik dan praktis karena dapat menggabungkan berbagai media secara bersamaan serta dapat memasukkan latihan soal yang dibutuhkan yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran<sup>3</sup>. Media pembelajaran interaktif akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna yang memungkinkan mengajak warga belajar untuk lebih aktif belajar karena komunikasi terjalin secara dua arah<sup>4</sup>. Lain dari pada itu, media pembelajaran interaktif sangat cocok digunakan warga belajar untuk pembelajaran secara individual atau dalam pembelajaran mandiri, karena media pembelajaran interaktif dapat digunakan secara online maupun offline.

Sehingga diharapkan dengan adanya media interaktif untuk kegiatan belajar dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar warga belajar dan juga dapat menekan perolehan nilai kumulatif warga belajar tidak terlalu banyak mengandalkan tambahan dari aspek lainnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ami Saputra (2018) dan Endang Sri Mureiningsih (2014) yaitu terdapat peningkatan hasil

---

<sup>3</sup> *Ibid.* h.172

<sup>4</sup> *Ibid.* h.175

belajar pada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, tutor perlu memahami cara membuat media interaktif untuk menunjang kegiatan belajar mandiri. Dengan begitu tutor dapat melaksanakan tugas dan perannya dalam proses pembelajaran. Selain itu tutor dapat mengemas materi pelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan warga belajar, kondisi belajar warga belajar serta hasil yang ingin dituju yakni tercapainya kompetensi warga belajar sesuai kurikulum dengan tetap dapat memberikan kenyamanan belajar dan dapat mengajak warga belajar untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Namun ternyata belum semua tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis yang sudah mengetahui tentang media pembelajaran interaktif serta cara membuatnya. Padahal ditemukan adanya fasilitas yang dapat dimanfaatkan seperti laptop serta *wifi* untuk mempelajari tentang media pembelajaran interaktif serta cara membuatnya, sehingga dapat membantu meningkatkan kompetensi tutor dalam memfasilitasi kebutuhan belajar mandiri bagi warga belajar di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis.

Selain itu terdapat dukungan penuh dari pengelola Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis agar dapat memberikan fasilitas belajar yang terbaik kepada warga belajar dan adanya kemauan yang tinggi dari para tutor kesetaraan untuk belajar membuat media pembelajaran interaktif namun belum ada yang membantu untuk merealisasikannya.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif untuk dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat menekan kemungkinan timbulnya berbagai masalah baik pada warga belajar maupun pada tutor seperti: 1) Kegiatan belajar secara mandiri tidak terfasilitasi sesuai kebutuhan, 2) Kompetensi tutor tidak terasah sehingga tugas dan peran dalam kegiatan pembelajaran tidak terlaksanakan, 4) Tutor tidak siap menghadapi arus perubahan pendidikan, serta 5) Dapat menimbulkan dampak yang kurang baik bagi eksistensi satuan pendidikan jika tutor tidak

berupaya meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam memfasilitasi kebutuhan belajar warga belajar.

Namun untuk membuat media interaktif diperlukan adanya dalam penggunaan serta pengoperasian alat berupa *software* untuk membuat media pembelajaran interaktif agar tutor terampil dan berdaya dalam membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri yang nantinya dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kenyataan yang diperoleh dilapangan dapat diketahui bahwa tutor sudah dapat mengoperasikan komputer dan Microsoft Powerpoint, hal ini menjadi pertimbangan *software* apa yang bisa digunakan untuk membuat media interaktif terlebih bagi pemula.

Di zaman teknologi ini terdapat banyak *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menyediakan fitur-fitur yang mudah difahami pada umumnya, seperti halnya *software articulate storyline*.

*Articulate Storyline* merupakan *software* yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Software* ini cukup mudah dipelajari terlebih bagi yang sudah memahami penggunaan *Microsoft PowerPoint*, karena fitur yang tersedia dalam *software* ini tidak jauh berbeda dengan fitur yang ada pada *Microsoft PowerPoint*<sup>5</sup>. Produk yang dihasilkan dari *software* ini mudah digunakan termasuk untuk kegiatan belajar karena memiliki kelebihan salah satunya dapat digunakan secara offline maupun online.

Namun, sebelum membuat media pembelajaran seorang tutor perlu memperhatikan komponen-komponen pembelajaran. Karena dalam sistem pembelajaran terdapat komponen yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu.

Seperti pendapat Brown (1983) dalam Sanjaya (2010: 44-47) memahami bagian-bagian yang harus menjadi pertimbangan guru dalam merencanakan kerangka pembelajaran, secara spesifik, siswa, target

---

<sup>5</sup> Kurniawan, Dydik dan Tri Wahyuningsih. 2020. *Pembuatan media pembelajaran Articulate Storyline 3*. <dalam PDF <http://repository.unmul.ac.id/handle/123456789/7727>>. h.1. (Diakses tanggal 26 Mei 2022)



pembelajaran, kondisi, hasil belajar dan aset pembelajaran termasuk media pembelajaran. Aset pembelajaran terhubung dengan semua yang memungkinkan warga belajar untuk memperoleh peluang pertumbuhan. Dalam merencanakan pembelajaran, perancang perlu mengetahui apa itu aset pembelajaran dan bagaimana memanfaatkannya<sup>6</sup>.

Dalam kegiatan belajar dan mengajar inilah adanya media sangat diperlukan baik untuk warga belajar maupun pendidik. Pesan pembelajaran akan lebih mudah difahami oleh warga belajar salah satunya karena adanya media belajar. Begitu pula proses penyampaian pesan pembelajaran oleh pendidik kepada warga belajar dimudahkan dengan adanya media belajar yang digunakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti mencoba membantu tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis yaitu dengan pelatihan pembuatan media interaktif berbasis *software articulate storyline 3*.

Kegiatan pelatihan ini yaitu sebuah kegiatan yang mengajarkan bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif dengan terlebih dahulu memahami pengoperasian menu-menu yang terdapat didalam *software articulate storyline 3* kepada tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis dengan tujuan agar tutor memiliki pengetahuan dan keterampilan sehingga berdaya secara mandiri membuat media pembelajaran interaktif sebagai upaya untuk lebih mengefektifkan kegiatan belajar mandiri.

Hal ini dikarenakan lembaga pendidikan perlu menyiapkan Sumber Daya Manusia yang selalu siap beradaptasi menghadapi arus perubahan khususnya tutor selaku ujung tombak dalam pelaksanaan pembelajaran dan hal itu bisa didapatkan dengan program pelatihan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik kepada seluruh masyarakat pada program pendidikan kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis, yang dapat diuraikan seperti dibawah ini:

---

<sup>6</sup> *Ibid.* h. 35

*Pertama*, dapat membantu pelaksanaan tugas dan peran dengan memperluas kemampuan tutor mengenai pengetahuan dan kemampuan dalam membuat media interaktif secara mandiri,

*Kedua*, dapat membantu menciptakan Sumber Daya Manusia yang handal menghadapi arus perubahan pendidikan yang senantiasa berubah-ubah,

*Ketiga*, dapat membantu mengefektifkan kegiatan belajar mandiri dengan adanya media interaktif yang digunakan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Mengingat dasar dari masalah di atas maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah program pelatihan berbasis *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pada tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis dalam membuat media pembelajaran interaktif?
2. Apakah program pelatihan membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* dapat membantu tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis menjalankan tugas dan peran dalam mengelola pembelajaran?
3. Apakah media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektifitas kegiatan belajar mandiri bagi warga belajar program kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis?

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka penting untuk membatasi masalah dengan tujuan agar pembahasan ini lebih menarik. Jadi titik fokus dari masalah ini adalah pada program pelatihan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatis meliputi tahap analisis, perencanaan, pengembangan materi, pelaksanaan sampai evaluasi.

Sehingga pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dapat terlaksana dengan efektif dengan tujuan yang diharapkan yaitu dapat meningkatkan kompetensi baik pengetahuan maupun keterampilan pada tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatas Kabupaten Bogor untuk kepentingan pembelajaran.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah yang dapat diambil yaitu:

“Apakah pelatihan berbasis *Articulate Storyline 3* mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media interaktif pada tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatas, Desa Sukamaju, Cibungbulang, Kabupaten Bogor?”

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan bagi pihak-pihak yang bersangkutan:

1. Pendidikan Luar Sekolah, sebagai sumber perspektif dan informasi mengenai *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif.
2. Peneliti, penelitian ini mampu menjadikan pembelajaran baru bagi peneliti dalam meneliti suatu masalah disuatu lembaga pendidikan, terutama dalam upaya memenuhi kebutuhan belajar warga belajar program kesetaraan dengan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan suatu *software* yaitu *Articulate Storyline 3* pada tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatas, sekaligus dapat mengaktualisasikan pembelajaran yang didapatkan selama proses perkuliahan. Serta menjadi persyaratan kelulusan pendidikan Strata 1 Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
3. Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatas Kabupaten Bogor, penelitian ini secara umum dapat dijadikan masukan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengefektifkan kegiatan

belajar mandiri dengan membantu meningkatkan pengetahuan dan memberikan keterampilan dalam suatu kegiatan pelatihan pembuatan media interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* pada tutor kesetaraan di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Permatias.

