BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era 4.0 merupakan revolusi industri yang mengubah pola pikir manusia serta cara kerjanya menggunakan teknologi otomatisasi dengan tingkat efektivitas dan efisiensi waktu bisa meningkat. Pada bidang pendidikan, Fisk (2017) menjelaskan bahwa visi baru pembelajaran mendorong siswa untuk mempelajari tidak hanya keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan, tetapi juga untuk mengidentifikasi sumber untuk mempelajari keterampilan dan pengetahuan tersebut. Tentunya revolusi industri 4.0 memberikan inovasi dengan munculnya teknologi pendidikan yang diharapkan memudahkan siswa dalam proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Guru sebagai fasilitator, memfasilitasi siswa dalam belajar sangatlah penting. Kegiatan itu meliputi kemampuan guru dalam menyajikan pembelajaran, menggali kemampuan siswa serta mengembangkan potensi dari siswa. Berdasarkan pemahaman ini, guru tidak hanya sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator yang membangkitkan kegiatan dan semangat dalam pembelajaran serta mampu merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar lainnya sehinga tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

Kompetensi guru sebagai patokan keberhasilan dalam pembelajaran juga sangat diperlukan. Guru perlu mempersiapkan pembelajaran dengan baik sehingga

siswa dapat dengan mudah mengikuti pembelajaran. Proses belajar mengajar memerlukan media pembelajaran guna membantu siswa agar lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang variatif tentunya mendorong siswa agar selalu bersemangat dalam proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil akhir atau evaluasi kegiatan belajar mengajar bagi guru maupun siswa. Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Menurut Daryanto (2013:5), media pembelajaran merupakan media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran membantu menciptakan interaksi antar guru dengan siswa, artinya guru mampu menyampaikan materi dengan baik serta siswa menerima dengan baik materi yang diberikan ketika pembelajaran berlangsung (Putra, 2013:20).

Saat pandemi COVID-19 yang mewabah di Indonesia, pemerintah menerapkan kebijakan pembatasan kegiatan masyarakat dengan tujuan mengatasi penyebaran COVID-19. Selama kebijakan itu berlaku, dilakukan pembatasan kegiatan di berbagai sektor mulai dari perkantoran, pusat perbelanjaan, wisata, transportasi, seni budaya, sosial kemasyarakatan, dan pendidikan. Dalam konteks pendidikan, hal ini menimbulkan terhambatnya siswa dalam proses pembelajaran aktif yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka kemudian beralih alur menjadi pembelajaran dalam jaringan atau secara *online*. Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan saat ini, sebagaimana sudah diketahui bahwa siswa melaksanakan pembelajaran secara mandiri di rumah dengan menggunakan *smartphone* atau gawai serta memerlukan jaringan internet. Internet adalah suatu jaringan

komunikasi yang memiliki fungsi untuk menghubungkan antara satu media elektronik dengan media elektronik yang lain dengan cepat dan tepat. Pemanfaatan internet tersebut memudahkan peserta didik belajar secara *online* untuk menerima dan menyampaikan informasi. Menghadapi situasi pandemi COVID-19, mutu pembelajaran *online* diharapkan tidak menurun dan guru tentunya harus merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif atau dengan menerapkan sebuah media pembelajaran agar pembelajaran secara *online* tidak membosankan.

Untuk menanggulangi permasalahan pada masa pandemi COVID-19, maka para guru berupaya menggunakan beberapa aplikasi dalam pembelajaran online. Guru bahasa Indonesia di kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara yakni Ibu Lisa Kusumadewi,S.Pd. menggunakan sebuah aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran online karena mendukung pembelajaran berbasis konten yang dapat berupa gabungan dari teks, gambar, audio serta animasi. Harapan yang ingin dicapai guru dalam menggunakan aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran pada siswa adalah mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar secara online serta membantu siswa dalam memahami materi teks eksposisi. Teks eksposisi merupakan salah satu materi pembelajaran pada kurikulum 2013 pada jenjang kelas X SMA/SMK. Teks eksposisi adalah suatu teks yang berfungsi untuk memaparkan dan menjelaskan suatu informasi.

Aplikasi *Articulate Storyline* adalah *software* (perangkat lunak) yang menyajikan fitur-fitur yang variatif seperti foto/gambar, video, animasi, *audio*, dll. Penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dapat membantu guru dalam penyajian materi karena memiliki kelebihan yang dimiliki antara lain memiliki fitur yang

sangat mirip dengan fitur yang ada pada *Microsoft PowerPoint*, mudah dipelajari bagi para pemula yang telah memiliki dasar membuat media menggunakan *Ms PowerPoint*, konten dapat berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, *audio*, animasi dan video (Salam, 2017). Penelitian ini mendeskripsikan mengenai penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* yang diterapkan guru pada pembelajaran teks eksposisi di kelas X IPS 1. Dikutip dari beberapa penggunaan yang membahas mengenai aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran, terlihat dalam pembelajaran tersebut cocok untuk digunakan. Hal ini dibuktikan seperti penelitian yang sudah dilakukan oleh Dhea Vica Nuraini (2017) bahwa penelitian ini telah menghasilkan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk membuat tingkatan tekad dan keinginan peserta didik dalam hal belajar pada pembelajaran menulis puisi siswa kelas X SMAN 3 Ponorogo yang valid, praktis dan potensial.

SMA Negeri 1 Negara dipilih peneliti sebagai lokasi penelitian, berawal dari observasi yang dilakukan peneliti. Informasi yang didapatkan bahwa selama pembelajaran secara online hanya satu guru bahasa Indonesia yang menggunakan aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran dan berdasarkan informasi yang didapatkan dari narasumber melalui wawancara bahwa siswa merasa jenuh dalam pembelajaran online dan aplikasi Articulate Storyline yang digunakan guru sebagai media pembelajaran mirip dengan Microsoft Power Point akan tetapi lebih unggul aplikasi Articulate Storyline karena didukung fitur-fitur yang komprehensif (luas dan lengkap) serta kreatif. Guru dapat mengkreasikan tampilan desain dengan memanfaatkan kelengkapan fitur-fitur variatif didalamya serta memperkenalkan kepada siswa bahwa aplikasi Articulate Storyline sebagai

media pembelajaran di masa pandemi COVID-19 itu tidak membosankan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang diterapkan oleh guru X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara pada masa pandemi COVID-19.

Penelitian sejenis yang berkaitan dengan peneliti memiliki perbedaan dalam penelitian ini. Berikut ini penelitian sejenis yang ditemukan. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Dhea Vica Nuraini (2017) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X SMAN 3 Ponorogo". Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Deni Sapitri (2020) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Dian Andalas Padang". Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Syaiful NurRohman (2016) yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Kelas V Madrasah Ibtidaiyah".

Persamaan penelitian yang dilakukan dengan ketiga penelitian sejenis di atas adalah sama-sama menerapkan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran, namun perbedaannya terletak pada fokus penelitian khususnya subjek penelitian, objek penelitian, lokasi penelitian, dan rancangan penelitian. Hal ini peneliti ingin mengkaji penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran teks eksposisi. Dengan demikian, peneliti mendeskripsikan penelitian yang berjudul "Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara"

1.2 Identifikasi Masalah

- Sistem pembelajaran yang awalnya tatap muka berubah alur menjadi dalam jaringan atau *online* karena wabah COVID-19 yang mana siswa belajar mandiri di rumah dengan menggunakan *smartphone* serta jaringan internet
- 2. Kejenuhan siswa dalam pembelajaran *online* serta kurangnya buku pegangan karena terbatas
- 3. Diperlukan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran secara online
- 4. Guru menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi teks eksposisi serta menghindari pembelajaran secara *online* yang membosankan
- 5. Aplikasi *Articulate Storyline* diterapkan sebagai media pembelajaran
 online khususnya materi teks eskposisi dapat dijadikan referensi penting
 bagi peneliti lain

1.3 Pembatasan Masalah

Kajian terkait penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran di sekolah menjadi kajian yang sangat luas. Pada penelitian ini, tidak semua masalah tersebut akan dikaji, tetapi akan dibatasi atau difokuskan pada masalah-masalah berikut:

 Langkah-langkah guru dalam menerapkan aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran untuk materi teks eksposisi pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara

- Kendala-kendala yang dialami guru dan siswa kelas X IPS 1 selama penerapan aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran
- 3. Respon siswa kelas X IPS 1 terhadap aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran pada materi teks eksposisi
- Kesimpulan guru setelah diterapkannya aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran untuk materi teks eksposisi pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara

1.4 Rumusan Masalah

- Apa saja langkah-langkah guru dalam menerapkan aplikasi Articulate Storyline pada pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara?
- 2. Apa kendala-kendala yang dialami guru dan siswa dengan diterapkannya aplikasi *Articulate Storyline* pada pembelajaran teks eksposisi kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara?
- 3. Bagaimana respon siswa kelas X IPS 1 terhadap aplikasi *Articulate*Storyline untuk pembelajaran teks eksposisi di SMA Negeri 1 Negara?
- 4. Apa kesimpulan guru setelah diterapkannya aplikasi Articulate Storyline untuk pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara?

1.5 Tujuan Penelitian

 Mendeskripsikan langkah-langkah guru dalam menerapkan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran teks eksposisi pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara

- Mengetahui kendala-kendala yang dialami guru dan siswa terhadap aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran pada pembelajaran teks eskposisi kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara
- 3. Mengetahui respon siswa kelas X IPS 1 terhadap aplikasi *Articulate*Storyline sebagai media pembelajaran untuk materi teks eksposisi
- 4. Mengetahui kesimpulan guru setelah diterapkannya aplikasi *Articulate*Storyline sebagai media pembelajaran untuk materi teks eksposisi pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Negara

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat memberikan sumbangan ilmu penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dimasa pandemi COVID-19

- 2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru bahasa Indonesia

Penelitian ini dapat menambah wawasan guru dalam melaksanakan KBM di masa pandemi COVID-19 dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran teks eskposisi

b. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi dalam menerapkan aplikasi Articulate Storyline sebagai media pembelajaran interaktif di masa pandemi COVID-19

c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat dijadikan bandingan dan referensi untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran teks eksposisi

