

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju berdampak keseluruh bidang, tak terkecuali dalam bidang Pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan sangatlah berpengaruh besar, dalam hal membantu proses pembelajaran berlangsung. Contoh pemanfaatan TIK dalam bidang Pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran dalam membantu atau penunjang proses pembelajaran itu sendiri. (Mustika et al., 2017) menyebutkan Dalam media pembelajaran penggunaan media komputer berperan penting dalam menyalurkan, menyimpan dan memproses informasi, yang mana proses belajar-mengajar menjadi komunikatif, efektif dan efisien. Selain dai pada itu konten pembelajaran yang interaktif juga merupakan salah satu faktor penunjang proses pembelajaran.

Penggunaan konten pembelajaran sangatlah penting dalam proses belajar itu sendiri. Terkadang guru melupakan komponen penting di dalam perangkat pembelajaran itu sendiri, yang mana terkadang guru tidak memperhatikan pemberian konten yang tepat kepada siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Konten pembelajaran sangat erat kaitannya dengan learning object. Learning object

yang dimaksudkan adalah adanya elemen seperti teks, gambar, audio, video, animasi dan sebagainya. Learning object dapat berukuran sekecil paragraf penjelasan sebesar tutorial lengkap dan dapat disajikan melalui berbagai media, termasuk teks, grafik, animasi, audio, dan video(Chikh, 2014).

Penggunaan konten pembelajaran dalam menunjang proses belajar siswa juga sangat berpengaruh ke dalam pencapaian hasil belajar siswa. Dalam penerapannya, guru masih belum memaksimalkan pemanfaatan konten pembelajaran interaktif, yang dimana mengakibatkan siswa masih kurang tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran berlangsung. Media ajar dioptimiskan berupaya memikat animo siswa dan memicu anak didik gembira karena dilibatkan dalam proses belajar mengajar (Sapitri & Bentri, 2020). Konten pembelajaran yang interaktif dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Adanya interaksi antara siswa dan konten pembelajaran juga dapat memicu motivasi siswa dalam pembelajaran. Femonema yang terjadi saat ini adalah kurangnya varian guru dalam memberikan media/konten pembelajaran yang tepat kepada siswa.

Saat ini proses pembelajaran di Indonesia tidak berlangsung secara maksimal mengingat pandemic yang tengah melanda Indonesia sehingga berdampak pada aktivitas pembelajaran. Seluruh lembaga pendidikan di Indonesia saat ini sedang melakukan proses pembelajaran secara daring (online) baik itu dari jenjang TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Hal inilah yang juga mendasari harus adanya terobosan baru yaitu dengan pengembangan konten pembelajaran interaktif untuk menunjang kegiatan belajar siswa baik secara daring ataupun tatap muka nantinya.

SMK Negeri 2 Singaraja merupakan sekolah menengah kejuruan yang merupakan Lembaga Pendidikan khusus untuk menyiapkan para siswa nya untuk memiliki keahlian / skill pada minatnya masing – masing. SMK Negeri 2 Singaraja merupakan sekolah menengah kejuruan yang beralamat di Jalan Srikandi No. 9 Singaraja. SMK Negeri 2 Singaraja merupakan sekolah yang menerapkan pendidikan dan latihan seni kerajinan dan pariwisata yang terdiri dari Perhotelan, Tata Boga. Tata Kecantikan dan Tata Busana.

SHKK atau Sanitasi *Hygiene* dan Keselamatan Kerja merupakan salah satu mata pelajaran pokok dan sebagai dasar dalam dunia pariwisata. Mata pelajaran ini juga dipandang penting karena merupakan mata pelajaran dasar yang mampu membekali siswanya untuk siap bekerja di dunia industri pariwisata khususnya perhotelan.

Kondisi dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih seperti pembelajaran pada umumnya, yang mana guru menjelaskan materi dengan media yang hanya berupa modul dan powerpoint. Hal inilah yang membuat siswa cepat jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dan informasi sangatlah penting dalam proses penerapan pembelajaran.

Dalam observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada 19 Oktober 2020 dengan mewawancarai guru mata pelajaran terkait didapatkan hasil bahwa penggunaan media/konten pembelajaran dalam proses pembelajaran masih belum maksimal. Dalam kegiatan pembelajarannya Guru masih menggunakan *powerpoint* dalam penggunaan media dan jarang memperhatikan konten yang diberikan. Hal tersebut membuat siswa cenderung bosan dan cepat jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran, ditambah dengan kondisi pandemic saat ini yang mengharuskan

peserta didik belajar dirumah membuat proses pembelajaran belum maksimal. Oleh karena itu, pengembangan konten pembelajaran interaktif sangatlah membantu kegiatan pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan lebih inovatif dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Observasi juga dilakukan terhadap siswa di kelas X Perhotelan 1 SMK N 2 Singaraja dengan menyebarkan angket karakteristik siswa sebanyak 38 siswa/responden. Hasil dari penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti pada Kamis, 4 Februari 2021 melalui platform google form, menyatakan bahwa sebanyak 56% siswa/responden belum memahami materi secara keseluruhan. Hasil dari ketertarikan siswa terhadap pembelajaran dengan persentase 81% menyatakan responden sangat tertarik terhadap pembelajaran jika menggunakan konten pembelajaran interaktif dalam menyampaikan proses pembelajaran dan disisipkan gambar, animasi ataupun video simulasi. Sebanyak 83% siswa/responden juga menyatakan sangat termotivasi mengikuti pembelajaran jika menggunakan konten pembelajaran yang interaktif. Pada komponen karakteristik pembelajaran, 82 % siswa/responden menyatakan bahwa dalam pemberian materi pembelajaran masih dijelaskan secara teori saja. 80% responden juga menyatakan bahwa guru tidak pernah menampilkan konten pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran dan sekolah juga telah menyediakan sarana untuk penunjang proses pembelajaran berlangsung.

Articulate Storyline adalah salah satu jenis multimedia interaktif yang merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi (Mallu & Samsuriah, 2020). Penggunaan

Articulate Storyline dalam pembuatan konten pembelajaran interaktif sangatlah fleksibel. Memiliki fitur yang hampir sama dengan Microsoft powerpoint, articulate memiliki kelebihan tersendiri. Tools yang ada dalam software *Articulate Storyline* ini memiliki fitur – fitur seperti timeline, movie, character, dan fitur trigger yang digunakan untuk menghubungkan dan mengontrol semua elemen yang ada dalam *Articulate Storyline*. (Amiroh, 2017) menyebutkan Hampir semua media interaktif yang dibuat melalui *Articulate Storyline* memanfaatkan trigger dalam mengontrol semua elemen di dalamnya. *Trigger* merupakan perintah/kontrol yang kita berikan kepada objek tertentu agar dia melakukan aksi (*action*) yang kita inginkan. *Articulate Storyline* juga merupakan salah satu multimedia authoring tool yang dimana mampu menampilkan elemen – elemen multimedia seperti, gambar, audio, teks, video, animasi. Output yang dihasilkan oleh software *Articulate Storyline* ini juga bisa berbasis web (html 5) ataupun berbentuk file aplikasi yang dimana bisa dijalankan diberbagai platform laptop, smartphone, computer. Outputnya juga dijalankan secara online maupun offline. Penggunaan articulate sebagai media dalam pembuatan konten pembelajaran interaktif dirasa cocok untuk digunakan.

Beberapa penelitian terkait juga dilakukan, seperti yang dilakukan oleh (Sapitri & Bentri, 2020), dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X” dengan metode penelitian R&D (Research And Development) dan model penelitian 4D. dari penelitian tersebut dihasilkan bahwa uji validitas pada produk media pembelajaran memperoleh rata – rata 4,4 dengan kategori valid dan aspek media memperoleh untuk hasil validator I sebesar 4,57 dan validator II sebesar 4,71

dan dinyatakan valid. Untuk hasil uji praktikalitas memperoleh rata-rata ujicoba I sebesar 4,75. Hal ini dikategorikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMK efektif digunakan.

Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh, (Setyaningsih et al., 2020) dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi kerajaan hindu budha di Indonesia”. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok *control*. hasil analisis angket motivasi belajar pre test kelas eksperimen lebih aktif daripada kelas kontrol dengan jumlah siswa kurang aktif sebanyak 13 orang dan siswa cukup aktif sebanyak 19 orang, sedangkan analisis angket post test yang cukup aktif sebanyak 10 orang, aktif 18 orang dan sangat aktif 2 orang. Adapun hasil analisis pre test siswa kelas kontrol terdapat siswa kurang aktif sebanyak 14 orang dan siswa cukup aktif sebanyak 16 orang. Data hasil analisis tes hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan hasil lebih tinggi daripada kelas kontrol, dengan nilai rata-rata pre-test sebesar 63,33 dan pos-test 84,89 diatas nilai KKM 75. Adapun kelas kontrol hanya menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 59,33 dan pos-test 74,889.

Dari latar belakang diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan konten pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam melakukan proses belajar mengajar, akan tetapi dalam penerapannya konten pembelajaran interaktif tersebut belum maksimal

digunakan di SMK Negeri 2 Singaraja dalam membantu peserta didik mengikuti proses belajar-mengajar khususnya pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja di kelas X. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melakukan **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Keselamatan Kerja Mata Pelajaran Sanitasi, *Hygiene*, Dan Keselamatan Kerja Di Kelas X Di SMK Negeri 2 Singaraja ”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan dan implementasi Pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja di kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap Pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja di kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dan dikembangkannya Pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja di kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan Pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate*

Storyline 3 pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja di kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja

2. Untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap proses Pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja di kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja..

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan konten pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran sanitasi, *hygiene*, dan keselamatan kerja di kelas X di SMK Negeri 2 Singaraja diharapkan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar baik siswa ataupun guru sebagai pemberi materi. Diharapkan dalam pembelajaran nantinya bisa lebih baik lagi. Siswa juga mampu mengikuti proses pembelajaran dengan penuh motivasi dan tertarik akan konten pembelajaran yang di tampilkan

Manfaat dari penggunaan konten media pembelajaran berbasis media interaktif ini yakni untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar yang dimana konten pembelajaran ini berisikan unsur – unsur media seperti audio, video, atau gambar. Siswa juga bisa berinteraksi langsung dalam konten pembelajaran ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah tentunya diharapkan sebagai penggunaan konten pembelajaran berbasis media interaksi dalam jangka panjang, khususnya pada mata pelajaran sanitasi, hygiene, dan keselamatan kerja kelas X.

b. Manfaat Bagi Siswa

Dapat belajar mandiri melalui konten pembelajaran berbasis media interaktif jikalau guru nantinya tidak dapat masuk kelas. Siswa juga bisa mempelajari materi yang sudah disediakan di dalam konten pembelajaran serta bisa menjawab Latihan soal ataupun kuis.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Bisa mengimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan dan juga bisa membantu sekolah dalam pembuatan konten pembelajaran. Dan juga bisa mengasah kembali kemampuan yang dimiliki dan bermanfaat bagi orang lain.

