

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam pendidikan, teknologi memiliki peran tersendiri dalam proses belajar mengajar. Adanya teknologi yang akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran salah satunya pada pembuatan media pembelajaran. Media dalam cakupan pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan pembelajaran (Kristanto, 2011). Pada proses belajar mengajar, guru selain menjadi fasilitator guru juga selalu dituntut untuk memberikan terobosan baru agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Inovasi ini sangat diperlukan agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran dengan interaktifitas dan metode pembelajaran maupaun model pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik (Saehana, 2013).

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengkaitkan antara teks, suara, gambar bergerak atau animasi maupun video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran (Kurniawati & Nita, 2018).

Proses belajar mengajar dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa dalam belajar. Media interaktif menjadikan siswa berinteraksi langsung terhadap media pembelajaran dan berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna maupun media. Dari sekian banyak media pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat dijadikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran berbasis web (Rahman et al., 2016). Karakteristik utama yang berpengaruh besar pada media pembelajaran berbasis web yaitu menyajikan multimedia, menyimpan, mengolah, dan menyajikan hyperlink (Divayana et al., 2016). Penggunaan media pembelajaran berbasis web memberikan beberapa keunggulan, yaitu: 1) siswa dapat memperluas pengetahuan dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis. 2) siswa cenderung lebih banyak melakukan interaksi atau kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru tetapi juga melakukan aktifitas lain, misalnya mengamati dan mencoba fitur-fitur yang terdapat di media pembelajaran berbasis web. 3) media pembelajaran berbasis web juga menyediakan sumber belajar atau materi tambahan pembelajaran (Darusalam, 2015). Salah satu perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis web adalah Articulate Storyline3.

Articulate Storyline adalah salah satu software atau perangkat lunak untuk mendukung implementasi media pembelajaran terpadu yang memiliki fitur-fitur penunjang pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah (Arwanda et al., 2020). Berbagai fitur penting tersebut adalah kuis, percakapan, diskusi, latihan soal seperti bermain game serta input materi pembelajaran dalam berbagai format. Oleh karena itu, materi yang disampaikan dapat lebih mudah untuk dipahami

karena materi yang dibawakan atau di sajikan tidak hanya berupa teks saja melainkan gambar, video, Animasi dan berbagai format lainnya. Articulate Storyline memiliki fungsi yang hampir sama dengan Microsoft Power Point. Adapun kelebihan dari Articulate Storyline yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik, di antaranya; 1) di dalamnya terdapat menu-menu yang praktis untuk dapat menambahkan kuis, sehingga siswa dapat langsung berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut maupun dapat mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajari, 2) konten yang dikembangkan Lectora Inspire dapat dipublikasikan ke berbagai output dan 3) dengan tambahan format multimedia seperti vidio, gambar dan timeline, hasil presentasi akan menjadi lebih menarik (pustekom.kemendikbud.go.id, 2016).

Media pembelajaran interaktif ini akan diintegrasikan dengan penerapan model pembelajaran blended learning. Pada model pembelajaran blended learning terdapat pembelajaran yang bervariasi yang menggabungkan pembelajaran online dan tatap muka. Pembelajaran online pada blended learning tidak menggantikan pertemuan tatap muka, akan tetapi pertemuan secara online dan tatap muka akan saling melengkapi (Syarif, 2013). Dengan menerapkan blended learning, siswa akan dapat mengikuti pembelajaran secara leluasa; di mana dan kapan saja dengan bantuan internet. Selain itu, model pembelajaran ini akan memudahkan siswa untuk mengakses materi dan menuntut mereka untuk dapat belajar secara mandiri karena materi sudah dikemas dan tersimpan secara online di dalam media pembelejaran interaktif.

Hasil observasi yang dilakukan di SMKS TI Bali Global Singaraja pada kelas XI Multimedia mata pelajaran Teknik pengolahan audio dan video

ditemukan berbagai masalah yaitu siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena minimnya Media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu media pembelajaran masih berupa buku dan e-book atau modul yang membuat siswa cenderung kurang termotivasi dalam belajar, disamping itu metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar guru masih konvensional, yaitu metode ceramah. Selain itu dampak dari PPKM yang membuat siswa minimnya materi praktikum yang dilakukan di sekolah sehingga pada saat praktikum siswa tidak mempunyai referensi terkait apa yang akan dilakukan. Perihal ini dapat diperkuat dengan data analisis kebutuhan siswa dan angket wawancara guru.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis mendapatkan solusi yaitu pengembangan konten dalam bentuk multimedia interaktif yang berstrategi pembelajaran blended learning, model blended learning adalah salah satu strategi penyampaian dalam proses pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka (offline) dan pembelajaran daring (online).

Nugraheni (2018) sudah pernah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Articulate Storyline pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X di SMK N 1 Kebumen menggunakan metode Research and Development dan tujuan untuk mengetahui kebutuhan media pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMK N 1 Kebumen dengan perangkat lunak Articulate Storyline pada jenjang SMK. Hasilnya, media interaktif dengan Articulate Storyline cukup berpengaruh besar terhadap guru dalam memilih media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Naufan Arwanda (2020) pengembangan

media pembelajaran interaktif dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 pada Mata Pelajaran IPS Materi keadaan alam Indonesia Kelas VII tahun ajaran 2016/2017 di Mts Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas dengan tujuan Mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif Articulate Storyline 2 yang digunakan pada mata pelajaran IPS materi keadaan alam Indonesia kelas VII di MTs Negeri Sumbang. dengan hasil yang diperoleh dari Multimedia pembelajaran interaktif dengan Articulate Storyline 2 dinyatakan cukup efektif dalam proses pembelajaran .

Perbedaan yang didapat dari beberapa penelitian pendukung di atas adalah sasaran media pembelajarannya, peneliti sebelumnya lebih berfokus kepada guru untuk memilih media dan pada versi software yang digunakan yaitu versi lama yang sudah tidak mendukung teknologi HTML 5 yang bisa diintegrasikan ke e-learning. Menurut hasil penelitian Raharjo (2018) menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan mudah di pahami bila dibantu dengan media dan sarana seperti visual. 11% dari yang dipelajari terjadi lewat pendengaran, sedangkan 83% lewat penglihatan. Selain itu, kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengarkan saja. Namun dapat mengingatnya 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Teni Nurrita, 2018).

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Konten Interaktif pada mata pelajaran Teknik pengolahan audio dan video berstrategi blended learning di kelas XI SMKS TI Bali Global Singaraja”**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan Latar belakang yang sudah di uraikan di atas, maka ada beberapa permasalahan yang timbul. Adapun indentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Metode dan media Pembelajaran yang cenderung kurang menarik berdampak rendahnya minat belajar siswa.
3. Minimnya penggunaan Media pembelajaran di kelas.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Agar pembahasan dapat fokus dan mencapai apa yang diharapkan, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana Pengembangan Konten Interaktif pada mata pelajaran Teknik pengolahan audio dan video berstrategi blended learning?
2. Bagaimana keefektifan konten interkatif pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video berstrategi blended learning?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terkait konten interaktif pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video berstrategi blended learning?

1.4 BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah.

1. Pengembangan konten interatif dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif.
2. Konten pembelajaran interaktif ini hanya dapat diakses menggunakan

aplikasi penjelajah web.

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Mengembangkan konten interaktif berstrategi *blended learning* pada mata pelajaran Pengolahan Teknik Audio dan Video di kelas XI SMKS TI Bali Global Singaraja.
2. Mendeskripsikan keefektifan konten interaktif berstrategi *blended learning* pada mata pelajaran Pengolahan Teknik Audio dan Video di kelas XI SMKS TI Bali Global Singaraja.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang terdapat dalam penelitian ini adalah untuk memperkaya dan memperluas wawasan dalam pengembangan konten interaktif pembelajaran yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat teoritis yang terdapat dalam penelitian ini adalah untuk memperkaya dan memperluas wawasan dalam pengembangan konten interaktif pembelajaran yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana prasarana belajar dan latihan pengembangan media interaktif dalam upaya memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, serta untuk menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan konten pembelajaran interaktif.

b. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan sekaligus membantu guru menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan terstruktur.

c. Bagi Siswa

Siswa memiliki media belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran interaktif juga dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan Konten interaktif sebagai media pembelajaran alternatif di SMKS TI Bali Global Singaraja.

