

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sebagaimana diungkapkan dalam bagian keempat dari pendahuluan struktur republic Indonesia pada tahun 1945, salah satu kepercayaan negara Indonesia adalah mengajarkan kehidupan individu-individunya Sumber daya manusia yang baik memerlukan pembangunan negara yang manis dari segi ekonomu, sosial dan budaya. Pendidikan bisa menjadi komponen yang sangat penting dalam menangani pembentukan kehidupan masyarakat. Pengajaran adalah bagian penting dari kemajuan masyarakat Indonesia. Melalui pengajaran, kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi dapat dipertahankan dengan lebih efektif, sehingga bangsa dan negara dapat menciptakan.

Proses mewariskan nilai informasi, dan kemampuan dari satu generasi ke generasi berikutnya termasuk dalam pendidikan. Pendidikan memiliki tujuan yang beragam. Tujuan-tujuan tersebut meliputi pengembangan pengetahuan, keterampilan, pemahaman yang mendalam, pembentukan karakter, peningkatan kesadaran sosial, pemberdayaan individu, persiapan untuk kehidupan professional, dan kontribusi terhadap kemajuan sosial dan ekonomi masyarakat. Tujuan pendidikan sangat penting untuk meningkatkan mutu bangsa, maka dibutuhkan peraturan yang jelas untuk mencapai tujuan pendidikan. Semua pihak Pemerintah telah menetapkan undang-undang ini sebagai kewajiban bagi semua

pihak yang terlibat dalam pendidikan. Sebuah kebijakan dibuat untuk meningkatkan standar pendidikan dan menyesuaikannya dengan konsep modern

Peraturan pemerintah dengan jelas menyatakan bahwa semua lembaga pendidikan termasuk pendidikan kecakapan hidup dapat dimasukkan ke dalam kurikulum SMK/MAK . Kemampuan mencakup bakat, sosial, intelektual, professional, dan pribadi. Tujuan pendidikan kemampuan hidup adalah untuk mengembangkan sumber daya manusia yang kreatif dan berjiwa bebas yang berkualitas. Berdasarkan pedoman tersebut, Siswa SMK tidak hanya memiliki karakter yang unggul, tetapi juga pengetahuan dan keterampilan yang unggul. Namun dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, pendidikan di Indonesia masih perlu ditingkatkan.

Setiap lembaga pendidikan menghadapi tantangan untuk menghasilkan Siswa yang berkarakter dan terampil. Salah satunya adalah sekolah menengah kejuruan yang melatih siswanya agar siap bekerja. Oleh karena itu, Siswa perlu dibekali dengan keterampilan tertentu agar dapat bertahan dalam kehidupan professional setelah lulus sekolah. Dibutuhkan seorang pendidik atau guru yang baik untuk menghasilkan kualitas guru yang baik. Dalam hal ini keterampilan guru mempengaruhi kinerja siswa. Sangat penting bagi guru untuk dapat memainkan peran dalam proses pendidikan, seperti peran mengajar, pembinaan, pendampingan, dan fasilitator. Pasal 3 Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 yang mengubah Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, menyatakan: Standar kompetensi lulusan pendidikan menengah kejuruan terkonsentrasi pada tiga bidang: (a) pengembangan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila; (b) mempersiapkan Siswa untuk

menjadi anggota masyarakat yang percaya dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; dan (c) keterampilan untuk meningkatkan kompetensi Peserta.

Seiring berkembangnya zaman pendidikan tidak lepas dari teknologi, teknologi diciptakan untuk mempermudah proses belajar. Kemajuan teknologi dalam pendidikan menekan guru untuk menghasilkan inovasi pembelajaran melalui penggunaan teknologi dalam membantu Siswa belajar. Salah satu strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran dengan mendorong minat belajar siswa untuk mengikuti sistem pengajaran (Sapitri Deni, 2017) . Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran multimedia tidak hanya dapat berbentuk teks, tetapi juga dapat berbentuk audiovisual, dan juga dapat dijalankan oleh pengguna sesuai keinginan, sehingga menjadikan pembelajaran menjadi interaktif, dan bisa disebut media pembelajaran interaktif. (Fajarwati dkk., 2023). Menurut Santyasa dkk., (2020), media interaktif dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan tertarik untuk belajar, membangkitkan rasa ingin tahu mereka untuk belajar lebih banyak, memberi mereka waktu untuk mempertimbangkan informasi yang disajikan, mendukung kegiatan pribadi mereka, dan membantu mereka mengembangkan keterampilan belajar mereka. Pembelajaran merupakan penerapan kurikulum yang memerlukan aktivitas, kreativitas, efisiensi dan menyenangkan. Terlepas dari kenyataan bahwa guru tidak lagi adalah satu-satunya sumber informasi yang digunakan dalam proses pendidikan namun tetap guru menjadi fasilitator yang membantu siswa mentransformasikan potensi dirinya menjadi keterampilan dan kemampuan yang berguna dalam kehidupan. Selama proses pembelajaran, pendidik senantiasa melakukan inovasi sehingga pembelajaran dapat menarik dan

menyenangkan bagi siswa sambil memberi mereka pengalaman baru. Inovasi dalam pendidikan dapat dipupuk oleh teknologi.

Membuat materi pendidikan adalah salah satu cara agar inovasi ini dapat diimplementasikan. Pembelajaran telah tumbuh monoton sebagai akibat dari penggunaan teknologi instruksional yang terus di bawah standar. Media pembelajaran tersebut seperti *powerpoint*, video, media interaktif dan lain sebagainya. Media pembelajaran bertujuan untuk membangkitkan minat Siswa dan membuat mereka senang dengan memasukkan mereka dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Sapitri Deni, 2017). Penciptaan media pendidikan berkontribusi pada lingkungan belajar yang merangsang. Guru dapat dengan cepat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa mereka tentang konten belajar melalui penggunaan materi pendidikan yang menarik.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan merupakan suatu kebutuhan kurikulum. Agar perkembangan teknologi menjadi media pembelajaran harus selaras dengan kurikulum yang ada saat ini. Saat ini Siswa dan guru bebas menggunakan sumber belajar sebagai referensi pembelajaran selama proses pembelajaran. Kementerian pendidikan, Kebudayaan olahraga, Sains dan Teknologi sudah memberlakukan Kurikulum Merdeka Belajar. Guru dapat memilih dari berbagai bahan ajar dalam kurikulum pembelajaran mandiri, memungkinkan penyesuaian instruksi untuk memenuhi persyaratan dan minat setiap siswa. (Zulfikar, 2022). Karena media pembelajaran interaktif dapat menjadi alat pengajaran elektronik yang membantu guru dalam rencana pelajaran mereka, oleh karena itu penting di sekolah. (Putranadi dkk., 2021).

SMK Negeri 1 Singaraja termasuk sekolah percontohan yang menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar sebagai acuan proses pembelajaran. SMK Negeri 1 Singaraja merupakan lembaga pendidikan kejuruan yang menyiapkan para siswanya memiliki skill sesuai kepakarannya masing-masing. Salah satu jurusan yang ada di SMK Negeri 1 Singaraja adalah Jurusan Perhotelan. Siswa jurusan perhotelan mempelajari berbagai mata pelajaran seperti *Front Office, Housekeeping, Food & Beverage*, Bahasa Inggris, Bahasa Bali, Pendidikan Kewarganegaraan, Sejarah, Agama, Bahasa Jepang, Bimbingan Konseling, Matematika, Bahasa Indonesia. Salah satu mata pelajaran peminatan pada jurusan perhotelan ialah *Food And Beverage* Siswa jurusan perhotelan sangat penting menguasai kepakaran dalam bidang *Food and Beverage Service* karena penghasil kedua terbesar dari pengelolaan sebuah hotel. *Food and beverage* merupakan bagian penjualan dan Penawaran makanan dan minuman di restoran serta hotel. Ada dua kategori dalam industri makanan dan minuman: produk makanan dan minuman dan *Food And Beverage Service*.

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan pada tanggal 13 Juni 2023 dengan Ibu Ita Nurulita, S.Pd.,M.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran *Food And Beverage Service*, pembelajaran *Food And Beverage Service* menggunakan bahan ajar seperti buku paket kurikulum 2013 karena belum tersedianya buku paket sesuai kurikulum merdeka belajar. Dalam kegiatan pembelajaran guru juga masih menggunakan media pembelajaran seperti pada umumnya antara lain *powerpoint*, menayangkan video dari *youtube* sebagai perangkat ajar. Kemudian saat proses belajar mengajar mata pelajaran *Food And Beverage Service* ditemukan beberapa masalah pembelajaran seperti perlunya media ajar untuk

memudahkan Siswa pada proses belajar mengajar mengenai cara tahapan *Table Set Up* dan penempatan alat-alatnya, perlunya media ajar untuk memudahkan Siswa pada proses belajar mengajar jenis-jenis peralatan restoran, guru juga menyampaikan bahwa Siswa mengalami kendala dalam kemampuan dalam bahasa Inggris ketika praktek *table set up*. Siswa cenderung kurang interaktif dalam proses belajar karena belum adanya media sebagai acuan digunakan untuk belajar. Karena itu perlunya inovasi pembelajaran dalam media ajar interaktif untuk digunakan pada mata pelajaran *Food and Beverage Service* agar Siswa dapat interaktif dalam proses pembelajaran dan juga penerapan media interaktif belum maksimal digunakan pada proses belajar pada materi *Food And Beverage Service* di SMK Negeri 1 Singaraja.

Kemudian berdasarkan hasil pencatatan dokumen, hasil belajar siswa kelas XI Perhotelan B SMK Negeri 1 Singaraja pada materi *Food And Beverage Service* terkhususnya pada pembahasan mengenal peralatan dan perlengkapan restoran serta *table set up* yang diperoleh dari hasil nilai harian diketahui masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 77. Adapun hasil penilaian harian siswa kelas XI Perhotelan B SMK Negeri 1 Singaraja dipaparkan pada Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1. 1  
Hasil Penilaian Harian Siswa Kelas XI Perhotelan B SMK Negeri 1 Singaraja

No	Nilai Siswa	Jumlah Siswa
	>77	8
	< 77	29

Sumber: (Ibu Ita Nurullita sebagai Guru Pengampu Mata pelajaran *Food And Beverage Service*)

Untuk melihat daftar nilai keseluruhan Siswa Kelas XI Perhotelan B SMK Negeri 1 Singaraja dapat dilihat pada Lampiran 0.3.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil pencatatan dokumen tersebut peneliti ingin melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif untuk membantu guru pada kegiatan belajar. Hal ini dibuktikan dari dengan hasil wawancara dengan ibu guru pengampu tersebut bahwa media belajar yang dipakai masih terbatas dan penerapan media interaktif belum maksimal digunakan dan juga nilai Siswa lebih dominan di bawah nilai KKM. Berdasarkan permasalahan ini, maka cocok untuk mengembangkan sebuah produk sumber pembelajaran interaktif yang menggabungkan berupa Gambar, video, teks, dan kuis/evaluasi pada materi *Food And Beverage Service*. Sebuah produk yang akan dikembangkan dalam sebuah aplikasi yaitu *Articulate Storyline 3*. Mengembangkan media pembelajaran dengan berbantuan *Software Articulate Storyline 3* salah satu sarana efektif bagi Siswa dalam memahami materi dan juga dapat membantu guru sebagai perangkat ajar yang memudahkan menjelaskan materi di proses kegiatan belajar sehingga pendidikan jadi lebih menarik serta menambah inovasi media ajar bagi guru maupun Siswa (Dirgantara dkk., 2023).

Alat aplikasi serbaguna untuk mengubah konten interaktif mengubah perangkat pembelajaran menjadi media menarik disebut *Articulate Storyline 3* Perangkat lunak sangatlah gampang difungsikan dan mencakup bermacam fitur seperti garis waktu, video, suara, Gambar, template, tindakan, karakter dan beragam fitur lainnya. *Articulate storyline 3* dapat dipublikasikan dalam bentuk halaman

*html* dan dapat juga dipublikasikan dalam bentuk aplikasi dan *link web* yang dapat dibuka di PC, laptop, *tablet*, dan *gadget* (Rohmah dan Nisa, 2022). Guru yang berjuang untuk membuat materi pembelajaran karena mereka terlihat akrab mungkin menemukan ini membantu. Sumber daya pendidikan interaktif diantisipasi bahwa *Articulate Storyline 3* akan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan memfasilitas penyediaan materi *Food And Beverage Service* oleh guru, karena sama menariknya dengan bentuk media lainnya. Aplikasi ini sangat mudah digunakan untuk pemula, sehingga ideal digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif juga tidak kalah menarik dengan aplikasi pengembangan seperti *powerpoint* atau adobe flash (Dirgantara dkk., 2023). Terkait mata pelajaran *Food And Beverage Service* yaitu pada materi mengenal peralatan dan perlengkapan restoran dalam bahasa inggris, cara *table set up*. Dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* peneliti berencana mengembangkan media dengan menampilkan visualisasi berupa Gambar dan video yaitu Gambar kelengkapan dan perlengkapan restoran beserta nama bahasa inggrisnya serta video tahapan *table set up*.

Peneliti melakukan studi pengembangan berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline 3* pada Materi *Food And Beverage Service* di SMK Negeri 1 Singaraja" dengan latar belakang tersebut.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berikut permasalahan penelitian ini antara lain :

1. Perlunya media ajar khususnya media interaktif pada mata pelajaran *Food And Beverage Service*. Dibuktikan saat wawancara dengan Guru mata pelajaran terkait oleh peneliti.
2. Perlunya media ajar untuk memudahkan Siswa mengenai mengenal jenis-jenis peralatan dan perlengkapan restoran. Dibuktikan dengan wawancara dengan Guru mata pelajaran terkait oleh peneliti.
3. Perlunya media ajar untuk memudahkan Siswa dalam melaksanakan tahapan *Table set up*. Dibuktikan dengan wawancara dengan Guru mata pelajaran terkait oleh peneliti.
4. Perkembangan teknologi belum maksimal digunakan saat proses pembelajaran pada mata pelajaran *Food And Beverage Service* . Dibuktikan dengan wawancara dengan Guru mata pelajaran terkait oleh peneliti.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Untuk membuat penelitian ini lebih tepat sasaran dan terkonsentrasi, peneliti harus membatasi pengembangan berdasarkan deskripsi identifikasi masalah. Upaya peneliti untuk membatasi perkembangan hal-hal yang mereka pelajari dikenal sebagai kendala pengembangan.

1. Tujuan dari penelitian ini adalah menggunakan *Articulate Storyline 3* untuk membangun produk multimedia interaktif pada peralatan restoran, termasuk peralatan dan tahapan untuk pengaturan meja.

2. Evaluasi kelayakan suatu produk dilakukan oleh pakar media dan material.
3. Evaluasi kelayakan suatu produk dilakukan oleh pakar media dan material.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana materi pembelajaran interaktif untuk *Food And Beverage Service* di SMK Negeri 1 Singaraja dibuat menggunakan *Articulate Storyline 3*?
2. Bagaimana SMK Negeri 1 Singaraja melaksanakan pembuatan materi pembelajaran interaktif bahan *Food And Beverage Service* menggunakan *Articulate Storyline 3*?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk

1. SMK Negeri 1 Singaraja membuat materi pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan konten *Food And Beverage Service Articulate Storyline 3*.
2. Menambah media pendidikan yaitu media interaktif dalam proses pembelajaran materi *Food And Beverage Service* di SMK Negeri 1 Singaraja.

3. Mengumpulkan umpan balik dari pendidik dan siswa mengenai perangkat interaktif dengan *Articulate Storyline 3* tentang kurikulum *Food And Beverage Service* di SMK Negeri 1 Singaraja.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini adalah :

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, dapat membantu guru dengan mendidik mereka tentang materi pembelajaran interaktif dan berfungsi sebagai sumber untuk memilih materi pembelajaran interaktif.

### 2. Manfaat Praktis

#### a) Untuk Peneliti

Menjadi lebih mahir dalam menciptakan perangkat ajar interaktif dengan *Articulate Storyline 3*.

#### b) Untuk Pendidik

Melalui media ini Guru dapat meningkatkan standar pengajaran di ruang kelas dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

#### c) Untuk Siswa

Diantisipasi bahwa media pendidikan ini akan menawarkan pendekatan pendidikan yang berbeda dan memfasilitasi akses siswa ke materi kursus kapan saja atau di mana saja.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Media pembelajaran ini berupa media interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.
2. Alat belajar interaktif *Articulate Storyline 3* ini dipublish bentuk HTML yang dijalankan dengan *Link Web* .
3. Media pembelajaran interaktif ini dapat dioperasikan pada Pc,laptop, *tablet* maupun *smartphone*.
4. Menu yang tersedia dalam media pembelajaran interaktif antara lain petunjuk penggunaan media, capaian dan tujuan pembelajaran, materi (teks, Gambar, dan video), kuis dan profil.
5. Media pembelajaran interaktif berisi tentang beberapa pembahasan antara lain jenis-jenis alat dan perlengkapan restoran, pengertian jenis *Table Set Up* serta video penjelasan tahapan *table set up*.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Perlunya penggunaan media interaktif pada materi *Food and Bevarage Service* menambah referensi Siswa pada proses pembelajaran dan juga melancarkan pendidik memberikan pengajaran pada siswa . Pentingnya pengembangan ini ialah agar proses belajar mengajar yang dilakukan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Berkembangnya alat interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* bertujuan inovasi pembelajaran untuk guru dan Siswa, *smartphone* yang dimiliki Siswa juga dapat digunakan ketika membuka media ajar ini. Pengembangan media interaktif ini didesain agar siswa lebih mudah belajar menganalisis materi awal harus dikuasai.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan pada pengembangan produk ini yaitu :

1. Guru dapat memvisualisasikan topik yang sulit dipahami media interaktif dengan *Articulate Storyline 3*.
2. Untuk bantu pendidik dan siswa proses belajar *Food And Beverage Service* peralatan dan perlengkapan restoran serta tahapan table setup, dihasilkan media interaktif memanfaatkan *Articulate Storyline 3*.
3. Media interaktif yang membuat inovasi pembelajaran lebih menarik dengan memanfaatkan *Articulate Storyline 3* memudahkan proses belajar baik bagi subjek.

Berikut ini adalah beberapa batasan pada pengembangan produk: barang yang dibuat sesuai dengan materi pada pelajaran *Food and Bevarage Service* tentang peralatan dan perlengkapan restoran dan *table set up* SMK Kelas XI Perhotelan dengan pencapaian nilai Siswa yang kurang optimal dan juga perlunya media interaktif untuk inovasi pembelajaran, agar produk ini dapat digunakan secara eksklusif di SMK, khususnya di kelas XI Perhotelan.

## 1.10 Definisi Istilah

Definisi berikut dari beberapa terminology yang digunakan dalam penelitian ini harus dijelaskan untuk mencegah kesalahpahaman dalam interpretasi pembaca.

1. Saat membuat produk baru atau membuat yang lama lebih baik, penelitian R&D, adalah langkah yang dapat dipertimbangkan. Tujuan R&D adalah

untuk membuat dan memverifikasi produk. Produk tidak harus berupa perangkat keras atau barang nyata. Ini mungkin alat seperti aplikasi computer yang memproses data.

2. Media adalah suatu bentuk komunikasi dengan perangkatnya melalui media cetak dan audiovisual. Media wajib dikontrol, dapat diamati, dapat didengar, serta dapat dibaca. Media dapat untuk mengirim info dari pihak ke pihak lainnya serta untuk menarik minat siswa dan membangkitkan emosi mereka untuk memfasilitasi pembelajaran.
3. Untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif dengan konten berupa campuran teks dan visual, gunakan alat *Articulate Storyline*, video, suara sehingga memberikan format visual yang menarik untuk penyajian.
4. Departement Penyediaan *Food And Beverage Service* ditawarkan. yang dikelola secara professional dengan tujuan memuaskan pelanggan dan menghasilkan keuntungan. Layanan F&B menangani kebutuhan makanan dan minuman pelanggan di pub, restoran, dan kamar hotel.

