

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi unsur-unsur manusia (guru dan siswa), material (alat belajar), fasilitas, dan proses saling mempengaruhi untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik dalam Fakhurazzi, 2018:86). Salah satu faktor esensial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di kelas adalah guru. Peran guru dalam proses pembelajaran meliputi, mengelola dan mengorganisir komponen-komponen dalam pembelajaran. Guru juga diharapkan mampu mendesain kegiatan belajar yang inovatif berorientasi pada peningkatan motivasi serta intensitas keterlibatan siswa secara aktif. Inovasi pembelajaran bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai alat bantu yang dijadikan perantara penyampaian pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Daniyati et.al., 2023). Media pembelajaran juga sebagai faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu penyampaian informasi dari guru kepada siswa maupun sebaliknya (Harsiwi & Arini, 2020). Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan guru dalam menggambarkan materi yang bersifat abstrak sehingga

dapat memberikan pemahaman pada tingkat berpikir yang lebih konkret pada siswa (Baharuddin & Wahyuni, 2015).

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini mendorong terjadinya kebaruan sehingga melahirkan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Adanya media interaktif dapat mengubah iklim pembelajaran di kelas yang biasanya bersifat tradisional yaitu siswa umumnya hanya mendengar, melihat, menirukan apa yang disampaikan guru atau buku teks saja kini lebih menarik serta interaktif. Hal ini disebabkan karena karakteristik siswa generasi milenial adalah menyukai hal-hal yang bersifat aplikatif dan menyenangkan dengan menggunakan teknologi masa kini. Berdasarkan pernyataan di atas maka pembelajaran yang cocok dilakukan oleh generasi milenial adalah belajar gaya *e-learning* (digital) yaitu suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran model ini biasanya menggunakan alat elektronik seperti *handphone* atau laptop sebagai alat bantu penggerakannya. Media pembelajaran interaktif hadir sebagai penunjang kebutuhan siswa yang ingin merasakan pembelajaran secara audio dan visual (Ridho Hafiedz et.al, 2022:55). Sifat interaktif dengan menggabungkan audio dan visual serta adanya interaksi timbal balik antara media tersebut dengan siswa. Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan dituntut untuk

berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Interaksi yang dimaksud meliputi, siswa menjalankan sebuah instruksi pada program, melibatkan siswa untuk kerjasama dalam memecahkan permasalahan atau persoalan berbentuk permainan pendidikan berbasis digital. Jadi media pembelajaran interaktif berpotensi untuk memberikan pengalaman belajar. Penggunaan media pembelajaran digital merupakan salah satu penerapan gaya belajar abad ke 21. Penggunaan media pembelajaran sejenis ini berpotensi untuk membantu meningkatkan performa akademik peserta didik berupa hasil belajar ranah kognitif dan motivasi belajar peserta didik (Widana et.al, 2022:31).

Pada salah satu kompetensi dasar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI kurikulum 2013, siswa diharapkan mampu menganalisis unsur-unsur pembangun sebuah cerpen. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut siswa perlu memahami konsep dasar unsur-unsur pembangun cerpen serta isi cerpen melalui penguasaan keterampilan membaca. Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis (Sibuea, 2018:105). Dengan membaca siswa diharapkan mampu mencari serta memperoleh informasi mencakup isi dan memahami makna bacaan. Ketepatan pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi siswa untuk mau membaca juga memahami isi bacaan.

Dalam pembelajaran cerpen di kelas cenderung siswa kurang motivasi dalam belajar. Hal ini terjadi karena pada saat pembelajaran, guru masih memposisikan

dirinya sebagai satu-satunya sumber informasi pelajaran dengan bantuan bahan ajar buku paket saja. Jika siswa saja tidak semangat dalam belajar, membaca cerpen juga tidak tertarik bagaimana siswa akan memahami isi bacaan. Di sinilah penting membuat perhatian siswa tertuju dengan apa yang dipelajari menggunakan media pembelajaran interaktif.

Studi pendahuluan dilakukan melalui kegiatan observasi terhadap pembelajaran cerpen di SMK Negeri 1 Denpasar. Guru lebih sering menggunakan cara ceramah dengan panduan buku paket bahasa Indonesia untuk menyampaikan materi sebagai pengantar pelajaran, membuat media pembelajaran dengan *power point* yang didalamnya hanya terdapat tulisan dan beberapa gambar terkait materi cerpen, sesekali menggunakan video pembelajaran cerpen untuk ditampilkan pada siswa, lalu meminta siswa untuk membaca sinopsis cerpen yang ada pada buku paket bahasa Indonesia kemudian meminta siswa untuk menganalisisnya.

Hal-hal di atas menyebabkan siswa cenderung bosan, merasa malas, dan tidak bersemangat dalam pembelajaran cerpen karena karakteristik pembelajar di era saat ini lebih menyukai penggunaan teknologi dalam pembelajaran daripada secara konvensional. Akhirnya siswa akan melakukan tindakan seperti tidak mengindahkan instruksi guru ketika diminta untuk membaca sinopsis cerpen, mengobrol dengan teman sebangku, mengerjakan tugas mata pelajaran lain, asik bermain *handphone*, bahkan ada yang tidur di kelas. Ketika siswa diberikan evaluasi seperti *pre-test*, *post-*

test, atau ulangan harian terhadap materi cerpen siswa terlihat masih mengalami kesulitan dalam indikator menentukan unsur-unsur pembangun cerpen serta menelaah teks berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan. Apabila ini terus-menerus terjadi maka berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Untuk menanggulangi keadaan tersebut, maka seorang guru perlu mengatur strategi yang tepat ketika menyampaikan bahan ajar cerpen agar tidak monoton dan verbalitas saja sehingga siswa lebih tertarik, antusias, serta membantu siswa memahami materi dengan baik. Mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dianggap dapat menjawab permasalahan tersebut. Media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan media dengan penambahan unsur gambar (visual), unsur suara (audio) yang disusun secara menarik, mudah dipahami, dan tidak membosankan (Anisa Ulfah, 2017:2).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang tengah populer dikembangkan dalam dunia pendidikan adalah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang berfungsi sebagai media presentasi dan komunikasi. *Articulate Storyline* dihadirkan sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran dengan tampilan sederhana menyerupai *Microsoft PowerPoint*. Namun,

Articulate Storyline lebih menghasilkan presentasi yang kreatif dibandingkan *Microsoft PowerPoint* karena memiliki fitur-fitur seperti *timeline*, video, gambar, karakter, hingga kuis sehingga siswa dapat langsung berinteraksi terhadap materi yang sedang dipelajari. Ciri khas berikutnya terdapat menu seperti tombol *zoom* untuk memperbesar gambar, tombol navigasi berupa *next*, *back*, dan *submit* yang selalu berada di bawah layar dan sudah tersedia otomatis di dalam media. Kelebihan lain program ini yakni pembuatannya tidak memerlukan bahasa pemrograman atau banyak *tools* sehingga memungkinkan guru untuk lebih mudah menggunakannya. Hasil yang dihasilkan dari pembuatan media pembelajaran *Articulate Storyline* dapat diakses oleh pengguna iOS, android, atau PC secara online maupun offline.

Rafmana et. al (2018) menjelaskan bahwa multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* dinyatakan valid, praktis, dan mempunyai efek potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA. Mudeing Jais et. al (2021) membuktikan dalam penelitiannya bahwa penerapan media berbasis *Articulate Storyline* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari 94% siswa telah memenuhi ketuntasan hasil belajar. Indriani et. al (2021) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *Articulate Storyline* dapat memudahkan siswa memahami materi, membuat pelajaran lebih efektif dan berdaya guna, memotivasi peserta didik dalam proses belajar. Penjabaran di atas menjadi salah satu alasan pengambilan judul tesis untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif

dan mengimplementasikan *software Articulate Storyline* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerpen di kelas XI. Melalui berbagai komponen yang ditawarkan *Articulate Storyline* dapat membuat peserta didik belajar melalui cara visual dan audiotori sehingga penerimaan materi pelajaran dapat dikomunikasikan secara maksimal.

Melihat fenomena yang diuraikan di atas, perlu membuat sebuah inovasi baru untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang praktis, valid, dan efektif yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran cerpen. Melalui media interaktif ini disajikan materi cerpen, contoh-contoh sinopsis cerpen, dan permainan digital yang menarik berkaitan dengan materi cerpen. Hadirnya media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* diharapkan akan membuat suasana pembelajaran cerpen menjadi berbeda. Materi yang sebelumnya disajikan secara monoton kini lebih interaktif dan bervariasi.

Mengamati uraian di atas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian berjudul Pengembangan Media Interaktif *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Cerpen Kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar yang diharapkan mampu membantu guru dalam penyampaian materi, mampu memotivasi minat belajar siswa karena siswa mendapat pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kurangnya minat belajar siswa sehingga menyebabkan hasil belajar siswa pun tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh guru.
2. Minat membaca yang berkaitan dengan materi (konsep dasar cerpen) serta bacaan tentang cerpen rendah menyebabkan kurangnya kemampuan siswa memahami dan menemukan informasi serta makna bacaan.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru bersifat konvensional seperti *powerpoint*, video pembelajaran, atau buku paket saja.
4. Pembelajaran untuk materi cerpen lebih banyak dengan cara guru meminta siswa untuk membaca buku paket lalu siswa diinstruksikan untuk membaca cerpen pada buku paket tersebut lalu siswa diberikan instruksi untuk mengerjakan soal.
5. Kurangnya kompetensi yang dimiliki guru sehingga tidak banyak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.
6. Penggunaan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen di dalam kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

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

1. Pembahasan penelitian mencakup pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen di kelas XI SMK Negeri 1 Denpasar.
2. Materi yang ditampilkan pada media interaktif *Articulate Storyline* meliputi Kompetensi Dasar (KD) menganalisis unsur-unsur pembangun cerpen dengan indikator unsur-unsur pembangun cerpen, struktur, dan kaidah kebahasaan cerpen.
3. Cakupan masalah dibatasi pada pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen kelas XI untuk memotivasi siswa dalam belajar cerpen sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
4. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar.

1.4 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses perancangan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar?
2. Bagaimana validitas media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar?
3. Bagaimana kepraktisan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar?

4. Bagaimana keefektivan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar berdasarkan hasil belajar siswa?

1.5 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka ada dua tujuan yang ingin dicapai yaitu, tujuan umum dan tujuan khusus.

1.5.1 Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar.

1.5.2 Tujuan Khusus

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses perancangan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar.
2. Mendeskripsikan validitas media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar
3. Mendeskripsikan kepraktisan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar.

4. Mendeskripsikan keefektivan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran cerpen kelas XI di SMK Negeri 1 Denpasar berdasarkan hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, manfaat penelitian penelitian dapat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang pengembangan media pembelajaran yang interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Hasil penelitian berupa produk pengembangan media interaktif dengan *software Articulate Storyline* sebagai salah satu bentuk inovasi dalam pengajaran cerpen.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik melalui ketersediaan media pembelajaran yang interaktif. Membantu pendidik untuk memvisualisasikan penyampaian materi sehingga

penyampaian materi lebih efektif dan inovatif. Hal ini tentu akan berdampak pada suasana belajar yang lebih menyenangkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pengembangan media interaktif sekaligus sebagai kiat guru dalam menciptakan variasi pembelajaran di kelas.

2. Bagi siswa, pengembangan media interaktif *Articulate Storyline* dalam pembelajaran agar dapat membantu, mempermudah, dan menarik minat dalam menerima materi pelajaran. Ini sebagai pengalaman baru dalam belajar sehingga diharapkan memotivasi peserta didik, meningkatkan pemahaman peserta didik, menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran cerpen.
3. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan penelitian selanjutnya agar lebih baik dan memperoleh hasil yang lebih maksimal dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

1.7 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud dalam penelitian sekaligus untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan.

1. Perancangan Produk

Perancangan produk adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain produk baru. Langkah awal dari perancangan bermula dari merancang desain,

penggarapan, kemudian pengelolaan hingga menghasilkan suatu produk yang utuh dan berfungsi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran tercapai dengan baik dan sempurna.

3. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkreasi.

4. Articulate Storyline

Articulate Storyline merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat modul *e-learning* yang interaktif dan responsif. Ini sebagai salah satu media pembelajaran yang populer digunakan pada dunia pendidikan karena mengembangkan konten *e-learning* yang menarik. Pengguna dapat membuat simulasi, tes, interaksi karakter, dan banyak elemen lainnya. Materi yang dibuat dengan *Articulate Storyline* dapat diakses di berbagai perangkat termasuk *handphone* atau komputer. Ini memastikan bahwa peserta dapat belajar di mana saja, kapan saja, dan pada perangkat apapun.

5. Validitas

Validitas berfungsi untuk melihat akurasi suatu alat dalam melaksanakan fungsinya. Pendapat lain mengatakan (Ihsan dalam Hutabari, 2022) validitas merupakan kemampuan alat tes dapat mengukur yang ingin di ukur. Agustina (2022) berpendapat bahwa validitas diartikan sebagai suatu proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk yang dihasilkan sudah layak atau belum, Media interaktif dikatakan valid dilihat dari beberapa indikator didalamnya diantaranya, aspek isi, aspek bahasa, dan aspek tampilan.

6. Kepraktisan

Kepraktisan (praktis) merupakan suatu produk yang mudah dalam persiapan, penggunaan, pengolahan, penafsiran, ataupun pengadministrasian. Kepraktisan juga dapat dikatakan sebagai tingkat keterpakaian dan keterlaksanaan suatu produk oleh pendidik serta peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan produk yang sudah diperbaiki dan dinilai oleh validator.

7. Efektivitas

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila memberikan pengaruh kepada penggunanya yaitu memberikan hasil yang lebih baik setelah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menentukan keefektivan dengan menghitung rata-rata hasil belajar peserta didik. Untuk mengukur seberapa besar peningkatan hasil belajar

pada uji efektivitas yaitu dengan menggunakan uji N gain dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest*.

1.8 Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Sumber belajar yang dikemas dalam bentuk media interaktif dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran interaktif ini dapat menjadikan siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Media interaktif dibuat menggunakan *software Articulate Storyline*.

1.9 Rencana Publikasi

Artikel pada topik tesis ini telah dipublikasikan pada Jurnal Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran bersinta 4.