

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan pendahuluan dalam penelitian. Uraian tersebut meliputi (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian.

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Revolusi industri 4.0 menjelajah ke seluruh dunia yang merubah pola pikir hingga cara kerja manusia mulai dari perubahan belanja secara *online*, perubahan cara berpergian, dan perubahan cara makan hingga berdampak pada perubahan di dunia pendidikan. Schawab (dalam Rosyadi, 2018) menyatakan bahwa abad 21 merupakan fase ke-empat yang memiliki skala, ruang lingkup, dan kompleksitas yang luas. Kemajuan teknologi baru yang menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologis telah memengaruhi semua disiplin ilmu, ekonomi, industri, pemerintah, dan pendidikan.

Revolusi industri 4.0 membawa perubahan yang pesat terutama dalam dunia pendidikan. Hoyles & Lagrange (dalam Putrawangsa & Uswatun, 2018) menegaskan sistem pendidikan di dunia dipengaruhi oleh teknologi baru. Dampak dari revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan ditandai dengan munculnya perubahan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran. Perubahan-perubahan yang terjadi akibat revolusi industri 4.0 yang harus memanfaatkan

teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran diharapkan lebih memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Dampak dari perkembangan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran tidak lepas dari *internet*. *Internet* merupakan sumber informasi dan juga menjadi ruang belajar yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Melalui *internet* peserta didik dapat belajar dengan cara daring (*online*) yaitu, menerima dan menyampaikan informasi melalui *internet*. Perkembangan teknologi baru memberikan paradigma dan cara pandang baru mengenai media pembelajaran.

Heinich, dkk. (dalam Arsyad, 2009) mengemukakan bahwa media adalah alat perantara yang mengandung informasi atau pesan-pesan instruksional yang sesuai dengan pembelajaran. Sementara itu, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2009) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran biasanya berisikan materi, video, audio, gambar berbingkai (*slide*), foto, dan sebagainya. Secara khusus media pembelajaran adalah alat bantu tenaga kependidikan yang berpengaruh dalam lingkungan belajar untuk menyampaikan informasi yang berisikan materi pembelajaran, sehingga menjadi solusi pendidik untuk meningkatkan perhatian peserta didik agar lebih mudah memahami isi materi dan penyampaian materi menjadi lebih mudah.

Seiring perkembangan teknologi media pembelajaran mengalami perkembangan. Seels & Richey (dalam Wibawanto, 2017: 8) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi, di

antaranya (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil berbasis komputer, (4) media hasil teknologi gabungan atau multimedia interaktif. Kehadiran multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai media belajar mandiri oleh peserta didik. Multimedia interaktif memberi peluang kepada peserta didik untuk lebih leluasa dan individual dalam proses pembelajaran. Segala informasi dapat diperoleh dengan mudah dan cepat oleh peserta didik hanya dengan menghubungkan komputer, laptop, atau *smartphone* ke *internet*. Berbagai situs web telah disediakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik, seperti *google*, *blog*, *browser*, *google chrome*, *opera*, *internet explorer* atau *youtube*. Kecanggihan teknologi juga menghadirkan berbagai media presentasi, seperti *power point*, *prezi*, dan sebagainya.

Selama ini media presentasi hanya digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi agar peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran. Namun, semakin berkembangnya teknologi, media pembelajaran juga dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana belajar mandiri. Sependapat dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri untuk menumbuhkan semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inspirasi, inovatif, dan mandiri. Pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan membimbing peserta didik dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui usaha mandiri. Media pembelajaran tidak hanya dimanfaatkan oleh pendidik namun, juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri bagi peserta didik salah satunya adalah aplikasi *articulate storyline*. Dalam penelitian ini aplikasi

*articulate storyline* digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi.

Teks negosiasi merupakan salah satu jenis teks yang dibelajarkan dalam Kurikulum 2013 pada jenjang kelas X SMA/SMK. Teks negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencari penyelesaian bersama di antara pihak-pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan. Pihak-pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan cara yang baik tanpa merugikan salah satu pihak (Kemendikbud, 2014). Pada penelitian ini menghendaki peserta didik dapat secara mandiri menggali konsep, dari pembelajaran teks negosiasi melalui aplikasi *articulate storyline*. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi *articulate storyline* dapat memperjelas materi yang disampaikan pendidik khususnya pada materi yang memerlukan simulasi atau peragaan secara langsung seperti teks negosiasi.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud, 2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang menganut pandangan bahwa pengetahuan tidak hanya berpindah begitu saja kepada peserta didik, namun pengetahuan diperoleh secara bertahap dengan pembelajaran yang aktif dikelas. Di dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi subjek belajar, bukan menjadi objek belajar. Sesuai dengan pendekatan berbasis proses keilmuan atau pendekatan saintifik yang memiliki beberapa langkah pembelajaran, yaitu: (1) Mengamati, (2) Menanya, (3) Mengumpulkan informasi/mencoba, (4) Menalar, dan (5) Mengkomunikasikan. Jadi, kurikulum 2013 menuntut peserta didik lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, peran pendidik hanya sebagai



fasilitator, agar lebih aktif dan memotivasi peserta didik dalam belajar mengajar. Di samping itu, pendidik hanya mengarahkan dan mengamati selama proses pembelajaran.

Beberapa Sekolah Menengah Kejuruan di Singaraja telah menggunakan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri. Guna meningkatkan mutu pendidikan yang menyenangkan, inovatif, dan kreatif memicu peserta didik agar lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Terkait dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri, salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang sudah menggunakan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri yaitu SMK Negeri 2 Singaraja. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 2 Singaraja Yuli Eko Rahayu, S.Pd., menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran beliau sudah menggunakan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri. Pendidik juga memaparkan bahwa penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri digunakan sesuai dengan Kurikulum 2013 bahwa pembelajaran peserta didik haruslah lebih aktif dan mandiri. Selain itu, dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri sangat dibutuhkan oleh peserta didik untuk bahan belajar karena kurangnya buku paket atau buku pegangan.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, kelas X Boga 5 merupakan kelas unggulan. Pendidik saat melaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline*, kelas X Boga 5 terlihat sangat aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri menjadi inovasi baru dalam pembelajaran agar peserta didik

tidak merasa bosan. Beberapa alasan tersebut yang melatarbelakangi peneliti memilih kelas X Boga 5.

Peneliti memilih SMK Negeri 2 Singaraja memiliki beberapa alasan yaitu: (1) SMK Negeri 2 Singaraja sudah menerapkan kurikulum 2013, (2) SMK Negeri 2 Singaraja sudah menerapkan sistem *full day school*, (3) Pendidik sudah menerapkan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri tetapi belum begitu maksimal, (4) SMK Negeri 2 Singaraja sudah didukung dengan fasilitas untuk menunjang penggunaan aplikasi *articulate storyline*.

Aplikasi *articulate storyline* merupakan sebuah perangkat lunak (*software*) yang menyajikan fitur-fitur seperti video, gambar, animasi, foto audio dan lain-lain. *Articulate storyline* memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi *microsoft power point*. Aplikasi *articulate storyline* membuat pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik menggali informasi dari berbagai sumber, kemudian mengumpulkan informasi yang diperoleh pada aplikasi *articulate storyline* serta peserta didik dapat saling memberikan tanggapan pada kegiatan presentasi yang dapat menambah informasi.

*Articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan yang menarik untuk dapat menunjang proses pembelajaran, (1) dapat dibuat sendiri dengan mudah, baik yang sudah berpengalaman maupun belum, (2) dapat memasukkan beberapa bentuk *file*, seperti teks, gambar, video, animasi, dan sebagainya, (3) bisa berbentuk audio dan visual, suara dan gambar bisa dibuat di dalam *articulate storyline*, (4) terdapat aplikasi pembuatan *quiz* tanpa mengunggah *file* yang berada

di luar, dan (5) memberikan konten yang interaktif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran.

Aplikasi *articulate storyline* dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri bagi peserta didik. Beberapa alasan aplikasi *articulate storyline* digunakan sebagai media pembelajaran mandiri, di antaranya (1) dalam Kurikulum 2013 disebutkan bahwa kegiatan pembelajaran haruslah berpusat kepada peserta didik (*student centered*), (2) peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dengan mengumpulkan informasi yang diperoleh ke dalam aplikasi *articulate storyline*, (3) aplikasi *articulate storyline* sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini yang senang akan sesuatu yang bersifat baru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, (4) pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* di desain untuk pembelajaran mandiri lebih mudah digunakan kapan saja dan dimana saja, dan (5) inovasi baru dalam pembelajaran mandiri sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih kreatif dan inovatif. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* dilakukan oleh peserta didik dengan membentuk sebuah kelompok, menggali pengetahuan dari berbagai sumber, menuangkan pengetahuan yang diperoleh dalam aplikasi *articulate storyline*, dan mempresentasikan hasil temuan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini mengkaji kegiatan belajar mandiri peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline*.

Penelitian sejenis mengenai penggunaan aplikasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran mandiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum pernah dilakukan. Namun, sudah ada beberapa penelitian sejenis yang telah dilakukan. Sekalipun penelitian sejenis sudah dilakukan tentu saja terdapat perbedaan dengan

penelitian yang peneliti tulis. Adapun penelitian sejenis yang dilakukan sebagai berikut. Penelitian yang dilakukan oleh Purnama (2014) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Teknik Elektronik di Kelas X TEI 1 di SMK Negeri 2 Probolinggo”, Rakhmawati (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerta”, Nugraheni (2017) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”, Pratama (2018) dengan judul “Al Barik (Turorial Gambar Grafik): Suatu Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline*”, dan Rafmana, dkk. (2018) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Sriwijaya Negeri Palembang”.

Kelima penelitian sejenis tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama meneliti tentang aplikasi *articulate storyline*. Maka dari itu, penelitian ini masih dikatakan penelitian sejenis. Namun tetap saja, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, seperti objek penelitian, subjek penelitian, lokasi penelitian, dan rancangan penelitian. Hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk mengkaji lebih jauh penggunaan aplikasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran mandiri dalam teks negosiasi. Dengan demikian, peneliti tertarik mendeskripsikan penelitian yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Articulate Storyline* dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja”.



## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Ketidaksiapan guru mengenai perkembangan teknologi baru dalam pembelajaran.
- 2) Peserta didik dan guru tidak memanfaatkan revolusi industri yang dapat memberikan peluang terciptanya inovasi belajar yang baru.
- 3) Perkembangan teknologi merubah interaksi pembelajaran.
- 4) Banyak media interaktif yang ditawarkan terutama di dunia pendidikan, tetapi guru dan peserta didik belum menemukan media interaktif yang sesuai dengan pembelajaran.
- 5) Guru dan peserta didik bisa menggunakan media pembelajaran.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini semua masalah yang diidentifikasi harus dikaji agar memperoleh hasil penelitian yang baik. SMK Negeri 2 Singaraja menggunakan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada pengkajian ini, penelitian hanya berfokus pada penggunaan dan pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran mandiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada teks negosiasi.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimanakah pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja.
2. Mendeskripsikan pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dengan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri teks negosiasi kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

- a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan terkait penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri Bahasa Indonesia, khususn ya pada materi teks negosiasi.

b. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi.
- b) Bagi sekolah, penelitian ini digunakan sebagai sebuah bahan pertimbangan dan penyempurnaan penggunaan aplikasi *articulate storyline* dalam pembelajaran mandiri Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks negosiasi sehingga kualitas guru dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
- c) Bagi penelitian lain, penelitian ini dapat dijadikan salah satu pedoman dalam melakukan kegiatan terkait penggunaan aplikasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran mandiri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks negosiasi yang disesuaikan berdasarkan karakteristik peserta didik.

