

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan dalam dunia teknologi informasi terjadi begitu cepat, pada era revolusi industri 4.0 seperti saat ini, peranan teknologi di setiap bidang kehidupan sangatlah penting untuk mempermudah kegiatan yang dilakukan oleh manusia, termasuk di bidang pendidikan. Menurut Pasal 1 Nomor 4 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi, yang dimaksud dengan teknologi adalah pemanfaatan serta penerapan ilmu pengetahuan yang menghasilkan suatu nilai demi terpenuhinya kebutuhan hidup dan keberlangsungannya, serta peningkatan kualitas dari kehidupan manusia. Pengaksesan informasi secara cepat dan akurat merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan dalam menunjang efektifitas pembelajaran di dalam pendidikan. Melalui teknologi informasi, penyampaian informasi dalam hal materi pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan teknologi internet. Selanjutnya menurut Pasal 1 Nomor 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi, yang dimaksud dengan pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan terencana untuk dapat menghasilkan kondisi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mengembangkan potensi yang dimiliki secara aktif.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mencerdaskan bangsa dan negara. Perkembangan suatu negara juga sangat dipengaruhi oleh kualitas sistem pendidikan suatu negara karena melalui pendidikan sumber daya manusia akan menjadi lebih mudah untuk menyerap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi demi kemajuan suatu bangsa dan negara.

Dunia pendidikan tidak bisa lepas dari proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar tentunya akan melibatkan interaksi antara siswa dan juga guru baik itu secara langsung (tatap muka) maupun secara tidak langsung (media pembelajaran). Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menentukan efektifitas penyampaian materi dan juga sebagai upaya tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan. Arsyad (2016: 2) menjelaskan, media merupakan suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan dari diselenggarakannya pendidikan secara umum dan tujuan dari proses belajar di sekolah pada khususnya. Menurut Asyar (2012: 8) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara penyampaian pesan dan informasi secara terencana, sehingga lingkungan belajar yang tercipta dapat mendukung efisiensi dan efektifitas proses belajar. Media dengan konten pembelajaran yang baik dan menarik akan membantu guru untuk mengarahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan juga secara langsung dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari serta menjelajah informasi dalam bentuk konten yang dikemas didistribusikan dalam bentuk media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang hanya terpusat kepada guru dalam jangka waktu yang panjang dapat mengurangi konsentrasi siswa dalam menangkap informasi dan materi yang menyebabkan terganggunya pencapaian

indikator pembelajaran. Maka dari itu tidak dapat dipungkiri peranan konten pembelajaran yang dikemas dalam media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan konten pembelajaran yang menarik menjadi kelebihan pada era digital seperti saat ini, banyak teknologi yang dapat digunakan dalam pengembangan konten pembelajaran yang menarik yang dapat didistribusikan dan dikemas melalui media pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing disesuaikan dengan kebutuhan tenaga pendidik.

Guru dalam penyampaian materi di setiap mata pelajaran pasti akan membutuhkan media pembelajaran untuk penyampaian konten pembelajaran dan untuk menunjang proses pembelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. Mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang masuk kedalam bidang keahlian SMK (C1) multimedia yang ada di SMK Negeri 3 Singaraja. Pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital peserta didik diajarkan bagaimana menggali berbagai ide untuk dapat menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan produk/layanan, mencari solusi sebagai alternatif, dan mengkomunikasikan dalam bentuk kolaborasi, sehingga mata pelajaran ini menjadi salah satu *life skill* dari peserta didik. Banyak kompetensi yang dapat dipelajari peserta didik dalam mata pelajaran ini, salah satunya adalah praproduksi dan produksi video, dimana ruang lingkup materi pokok yang termasuk di dalam pembahasan sangatlah kompleks dari pemahaman awal materi, konsep sampai dengan pengoperasian perangkat lunak. Oleh karena itu menjaga motivasi peserta didik dalam belajar dan mengemas materi

atau konten pembelajaran secara menarik diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 3 Singaraja dengan Luh Putu Sri Pranata Ningsih, S.Pd selaku guru mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X berkaitan dengan sumber belajar yang digunakan, terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, seperti sulitnya siswa dalam memahami cakupan materi pembelajaran yang diberikan baik itu dalam bentuk konsep materi ataupun praktikum yang melibatkan keterampilan peserta didik, hal itu dikarenakan materi pembelajaran yang bersifat abstrak sehingga menyebabkan pemikiran siswa hanya menduga-duga mengenai istilah yang mungkin baru mereka temui. Permasalahan selanjutnya yaitu dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan konten pembelajaran atau pengemasan materi konten pembelajaran yang kurang bervariasi diberikan kepada peserta didik membuat berkurangnya motivasi dan gairah belajar peserta didik dalam memanfaatkan informasi yang diberikan secara mandiri. Dalam pencapaian hasil belajar yang maksimal, motivasi belajar sangatlah penting sebagai pengarah dan juga penggerak peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Permasalahan selanjutnya yang ditemukan adalah kegiatan pembelajaran yang berlangsung hanya bersifat satu arah yang lebih berpusat kepada guru dengan penyampaian materi menggunakan metode ceramah dan pemberian materi atau konten pembelajaran hanya berasal dari sumber bacaan statis seperti modul pembelajaran tanpa interaksi. Permasalahan lainnya yaitu kondisi pandemi global *covid-19* seperti saat ini yang membuat sistem pembelajaran konvensional tidak dapat dilaksanakan dan diganti dengan sistem pembelajaran berbasis daring, dimana sistem pembelajaran daring

atau *online* ini merupakan upaya transformasi digital yang digunakan sebagai sistem pendidikan modern yang menunjang sistem pembelajaran konvensional. Oleh karena itu konten pembelajaran yang digunakan harus efektif, sistematis dan dapat memuat sebagian besar kegiatan pembelajaran yang mendukung siswa untuk lebih belajar secara mandiri dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan, peranan teknologi di era digital seperti saat ini dapat membantu dalam penyelesaian masalah di bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi informasi, proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh jarak dan juga waktu karena belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui fasilitas perangkat digital dan juga internet. Salah satu strategi pembelajaran yang mendukung hal tersebut adalah pembelajaran *blended learning*. Strategi pembelajaran *blended learning* dirasa sesuai dan banyak diterapkan di dunia pendidikan karena dalam penerapannya bisa disesuaikan dengan sistem tatap muka baik itu secara langsung di sekolah ataupun tatap muka dengan *virtual classroom* melalui *video conference* dan juga sistem pembelajaran daring yang memanfaatkan *Learning Management System (LMS)* sebagai fasilitas yang menghubungkan antara guru dan peserta didik. Graham (2005) menyatakan bahwa *blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dengan *face-to-face*. Pengembangan konten pembelajaran interaktif yang dikemas dalam media pembelajaran dengan memungkinkan interaksi antara siswa dengan konten pembelajaran yang berisikan pemaparan kompetensi, materi ataupun konten dan juga latihan serta evaluasi dalam satu wadah pembelajaran yang memungkinkan sebagian besar proses pembelajaran utamanya penyampaian materi pembelajaran dilakukan dengan menarik dengan

adanya stimulus dan juga respon dari peserta didik dan konten pembelajaran dikenal dengan sebutan konten pembelajaran interaktif. Selain itu, media pembelajaran dengan konten interaktif didalamnya dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada setiap materinya agar konten pembelajaran yang digunakan dapat menuntun siswa sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Pengembangan konten pembelajaran tidak terlepas dari teknologi yang digunakan, salah satu teknologi yang mendukung pengembangan konten pembelajaran adalah *Articulate Storyline* 3. *Articulate Storyline* 3 merupakan perangkat lunak yang difungsikan sebagai media dalam melakukan presentasi atau menyampaikan informasi. Tentunya teknologi ini sudah terintegrasi langsung dengan HTML5 yang memungkinkan banyak pilihan platform dalam pendistribusian produk. Kelebihan dari perangkat lunak ini dibandingkan perangkat lunak sejenis seperti *Adobe Flash* adalah tidak dibutuhkannya bahasa pemrograman dalam proses pembuatannya. Seluruh perintah dalam pembuatan animasi dan juga struktur fungsi dapat diakses pada menu “*trigger*” sehingga akan lebih mudah dalam pembuatannya. Dalam pemanfaatan konten pembelajaran tersebut, tentu saja peran guru akan lebih dikurangi dalam proses pembelajaran dan orientasi pembelajaran lebih terfokus kepada siswa.

Terkait dengan penelitian tentang pengembangan konten pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, peneliti menemukan beberapa penelitian terkait yaitu, pengembangan *e-learning* sebagai media pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital bagi siswa SMK. Penelitian tersebut diteliti oleh Dalu dan Rohman (2019). Dari penelitian ini dapat dilihat penggunaan media pembelajaran yang dapat diimplementasikan baik itu secara konvensional ataupun daring dapat menyelesaikan permasalahan berupa waktu,

ruang, jarak, media dan sumber belajar yang terbatas pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital .Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif juga pernah diteliti oleh Yasa. *et al.* (2017) terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash*. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* yang sesuai dengan konsep materi dan valid ditinjau dari karakteristik media dan materi pembelajaran. Hasil dari media pembelajaran interaktif ini juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mendapatkan respon positif dalam penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Penelitian terkait lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rafmana, *et al.* (2018) tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline* di SMA. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan teknologi atau perangkat lunak *Articulate Storyline* dinyatakan praktis, valid dan memiliki potensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain penelitian tersebut, penelitian terkait yang memiliki persamaan dari jenis media pembelajaran yang dikembangkan dan teknologi yang digunakan juga pernah diteliti oleh Yasin dan Ducha (2017) mengenai kelayakan teoritis multimedia interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Penelitian ini merupakan salah satu acuan penulis dilihat dari hasil uji validitas yang dilakukan khususnya pada uji validasi pada format media dengan kategori sangat layak. Selain itu sajian multimedia dan interaktivitas sudah termasuk sangat layak berdasarkan aspek penilaian yang digunakan karena sudah dapat menghadirkan umpan balik antara siswa dan media dengan baik. Penelitian terkait lainnya adalah penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *blended learning* berbasis *edmodo* yang diteliti oleh Hamka dan Effendi (2019).

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengujian ahli dan juga peserta didik, media pembelajaran *blended learning* dapat digunakan sebagai media penyampaian materi yang layak dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan pembelajaran *blended learning*. Dengan pembelajaran *blended learning* menjadikan media pembelajaran lebih fleksibel karena dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran daring. Penelitian terkait selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Septiari (2020) mengenai efektivitas media *e-learning* dengan menggunakan model *blended learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-learning* dengan model *blended learning* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kualitas media pembelajaran baik itu kevalidan, efektivitas dan juga kepraktisan. Penelitian mengenai penggunaan model pengembangan *ADDIE* dalam pengembangan media pembelajaran juga pernah diteliti oleh Agustien, *et al.* (2018) terkait pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di bondowoso dengan model *ADDIE*. Hasil penelitian yang diperoleh yaitu dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* dapat dihasilkan produk media pembelajaran yang tervalidasi dalam kategori menarik.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan konten interaktif dengan memanfaatkan kolaborasi antara teks, gambar, audio dan animasi menggunakan teknologi *Articulate Storyline 3* dengan berstrategi pembelajaran *blended learning* dalam mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada materi praproduksi dan produksi video di SMK Negeri 3 Singaraja dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi *Blended Learning* Di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain.

1. Sulitnya siswa dalam memahami cakupan materi pembelajaran yang diberikan baik itu dalam bentuk materi ataupun praktikum yang melibatkan keterampilan.
2. Kurangnya variasi bentuk konten pembelajaran yang diberikan kepada siswa membuat berkurangnya motivasi belajar siswa dalam memanfaatkan informasi yang diberikan secara mandiri.
3. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung hanya bersifat satu arah yang lebih berpusat kepada guru.
4. Kondisi pandemi global *covid-19* mengakibatkan sistem pembelajaran konvensional tidak dapat terus dilakukan dan dilengkapi dengan sistem pembelajaran berbasis daring.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi konten interaktif mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berstrategi *blended learning* di kelas X SMK Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten interaktif mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berstrategi *blended learning* di kelas X SMK Negeri 3 Singaraja?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan dan mengimplementasikan konten interaktif mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berstrategi *blended learning* di kelas X SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap pengembangan konten interaktif mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital berstrategi *blended learning* di kelas X SMK Negeri 3 Singaraja.

1.5 BATASAN MASALAH

Dalam pelaksanaan penelitian ini, batasan permasalahan yang ditetapkan adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini memiliki fokus pada pengembangan konten interaktif dengan mengkombinasikan pengembangan pembelajaran dengan teks/bacaan, audio, animasi, dan juga gambar yang memuat interaksi antara peserta didik dengan konten pembelajaran.
2. Menu atau fitur yang ada pada media interaktif ini terbatas hanya memiliki menu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, latihan soal, evaluasi, referensi, bantuan dan profil pengembang.
3. Materi pembelajaran pada penelitian ini hanya berfokus pada 2 kompetensi dasar yaitu pada materi praproduksi dan produksi video semester 2 (genap) kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini dapat dibedakan berdasarkan manfaat teoritis dan juga manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi alternatif dalam mengembangkan konten pembelajaran interaktif dan diharapkan juga dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta dapat meningkatkan motivasi siswa demi dapat diraihny hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi praproduksi dan produksi video, serta meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam mengajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital materi praproduksi dan produksi video secara tatap muka maupun daring agar lebih efektif dan efisien dikarenakan kontribusi media pembelajaran yang dapat mencakup hampir seluruh kegiatan pembelajaran dan materi pembelajaran yang dapat disimpan dan di akses oleh peserta didik

melalui *LMS Google Classroom*. Jadi kegiatan pembelajaran tidak hanya berorientasi kepada guru melainkan juga kepada siswa dalam menjelajah dan berinteraksi dengan konten pembelajaran yang tersedia didalamnya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan yang dapat digunakan oleh lembaga pendidikan dalam menggunakan konten pembelajaran yang menarik bagi siswa dan juga dapat mengarahkan hasil belajar siswa berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang ingin diraih.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan peneliti tentang pengembangan konten pembelajaran interaktif dalam media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar siswa dengan memanfaatkan pengetahuan yang didapatkan selama menjalani perkuliahan.

e. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk dikembangkan dan disempurnakan berdasarkan batasan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai inspirasi bagi peneliti yang ingin mengembangkan jenis penelitian yang serupa.