

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan era globalisasi dan teknologi informasi yang semakin pesat tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Pengaruh negatif seperti bermain *gadget* secara berlebihan akan mempengaruhi rasa ingin belajar peserta didik. Diikuti dengan adanya pandemi *Covid-19* yang melanda seluruh penjuru dunia menyebabkan kurang efisiennya proses pembelajaran yang berlangsung dikarenakan adanya keterbatasan jarak dan waktu antara peserta didik dan tenaga pendidik. Masih kurangnya kombinasi antara teknologi dan pembelajaran menyebabkan minat peserta didik untuk belajar menjadi menurun. Bagi tenaga pendidik menjadi pekerjaan rumah yang begitu berat dikarenakan untuk menarik minat dan ketertarikan siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar sangat susah. Tenaga pendidik harus berinovasi dan melakukan upaya sehingga nantinya peserta didik bisa tertarik dan dapat mengikuti proses belajar dengan baik dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi secara dua arah antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Festiawan (2020) Menjelaskan pembelajaran yaitu adanya unsur guru, adanya unsur siswa,

adanya aktivitas guru dan siswa, adanya interaksi antar guru dan siswa, bertujuan kearah perubahan tingkah laku siswa dan hasilnya terencana atau terprogram. Kondisi sebuah lingkungan belajar akan berpengaruh terhadap hasil maupun kreatifitas belajar dari peserta didik itu sendiri. Proses pembelajaran dalam hal ini peneliti lebih menekankan pada pendidikan kejuruan. Menurut Prasetyo (2019) Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan proses dan hasil pembelajaran. Proses akan menempa peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Kualitas lulusan menjadi tolak ukur keberhasilan pendidikan kejuruan.

SMK Negeri 1 Tampaksiring merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di kecamatan Tampaksiring, kabupaten Gianyar yang memiliki 3 Jurusan. Program Keahlian Administrasi Perhotelan (AP) merupakan program keahlian yang berfokus pada bidang administrasi perhotelan. Mata pelajaran *Food and Beverage* adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari pada program keahlian Administrasi Perhotelan. Mata pelajaran tersebut penting karena mata pelajaran *Food and Beverage* berguna sebagai fondasi atau dasar peserta didik menjadi seorang yang ahli dibidang administrasi perhotelan. Pada mata pelajaran tersebut mempelajari hal teknis tentang bagaimana cara pengaplikasian melayani srorang tamu di restoran ataupun hotel dan mengerti tentang sistem informasi restoran, pembelajaran *Food and Beverage* ini memerlukan pemahaman dan pematangan konsep agar diperoleh hasil yang maksimal.

Metode mengajar dan konten pembelajaran interaktif merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi peserta didik mampu mengakses materi tanpa terkendala ruang dan waktu. Tugas guru dituntut

agar bisa lebih imajinatif dan kreatif dalam pengembangan konten pembelajaran yang nantinya bisa membantu memfasilitasi penyampaian pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar kapan pun peserta didik membutuhkannya. Konten adalah sebuah konten pembelajaran berupa materi yang mengandung intruksional di lingkungan peserta didik yang dapat membangkitkan motivasi belajar dari peserta didik. Penggunaan konten pada kegiatan pembelajaran memberikan manfaat, Arthawan *et al* (2020) mengemukakan pengembangan sebuah konten pembelajaran mampu memberikan motivasi belajar peserta didik pada kegiatan belajar, karena rangkaian materi lebih praktis sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan online. Penggunaan konten pembelajaran dalam menyajikan sebuah materi dapat memperjelas menyampaikan pesan dan informasi yang disampaikan pendidik, dapat menambah variasi belajar peserta didik untuk menghindari rasa bosan belajar dari peserta didik. Adanya bantuan sebuah konten pembelajaran dalam interaksi belajar, materi dapat tersampaikan dengan jelas, dapat mengurangi hambatan-hambatan dalam kegiatan belajar mengajar, serta meningkatkan keinginan belajar peserta didik.

Dari hasil wawancara pada 19 November 2020 dengan guru mata pelajaran *Food and Beverage* kelas XI Administrasi Perhotelan di SMK Negeri 1 Tampaksiring, didapati bahwa selama kegiatan belajar mengajar ditemukan beberapa permasalahan, yakni pada penyampaian materi guru menggunakan bahan ajar berupa *pdf* yang dijelaskan dengan cara satu arah saja, dimana guru hanya menyampaikan materi dan siswa mendegar. Sementara itu, dalam interaksi pembelajaran siswa memiliki pemahaman yang berbeda-beda untuk dapat mengetahui secara cepat memahami materi, termasuk teks, video, praktikum.

Sumber pembelajaran yang masih berupa buku ajar modul mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran yang disampaikan mengingat siswa hanya terfokus pada penjelasan yang diberikan oleh guru, sehingga guru meneruskan proses pembelajaran menjadi kurang produktif. Selain itu guru belum cukup memfasilitas bagi peserta didik untuk mengakses bahan ajar, menyebabkan peserta didik merasa kurang efisien dalam mendapatkan materi pembelajaran yang akan digunakan. Keterbatasan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran dikarenakan daring juga menjadi permasalahan, guru menyebutkan proses pembelajaran daring kurang efisien jika terdapat materi-materi yang mengharuskan peserta didik melakukan praktikum. Dengan adanya sebuah konten pembelajaran akan membantu guru untuk memfasilitasi sumber belajar untuk peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil observasi awal yang dilakukan terhadap peserta didik kelas XI AP 4 di SMK Negeri 1 Tampaksiring melalui penyebaran angket karakteristik peserta didik yang dimana terdapat 37 responden, diperoleh beberapa permasalahan yaitu peserta didik masih kurang memahami materi yang diberikan oleh guru. Bahan ajar yang diberikan oleh guru hanya berupa buku pelajaran mengenai mata pelajaran *Food and Beverage*, menyebabkan proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari guru sambil menulis materi yang dirasa penting selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Ketersediaan modul pelajaran yang disediakan oleh guru belum mampu menambah minat belajar peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran *Food and Beverage*. Dengan adanya konten pembelajaran yang bervariasi dan berinovasi untuk mata pelajaran *Food and Beverage* sangat diharapkan oleh peserta didik untuk proses pembelajaran. Dengan

adanya sebuah konten atau materi yang memuat semua materi pelajaran akan membuat peserta didik lebih mudah untuk mendapatkan materi pelajaran saat dirumah ataupun disekolah. Dari penyebaran angket juga didapatkan peserta didik tertarik mempelajari mata pelajaran *Food and Beverage* dengan konten yang beragam seperti gambar, video dan teknologi dalam pembelajaran salah satunya menggunakan konten pembelajaran interaktif, dari pernyataan peserta didik juga dijelaskan bahwa peserta didik akan lebih bersemangat untuk belajar jika menggunakan konten pembelajaran interaktif. Pada angket juga didapat peserta didik kurang memahami materi jika dijelaskan dengan teori saja tanpa adanya penjelasan lanjut atau gambaran dari materi yang dibahas.

Permasalahan lain yang ditemukan saat observasi yaitu kebiasaan dari peserta didik hanya menerima materi yang diberikan oleh guru, hal ini juga dipengaruhi kondisi pandemi yang terpaksa melakukan proses pembelajaran dari rumah membuat kurangnya motivasi peserta didik untuk mencari dan menemukan solusi secara mandiri sesuai tuntutan kurikulum. Permasalahan ini diakibatkan peserta didik kurang mengetahui cara untuk mendapatkan sumber belajar yang tepat dan terpercaya. Sebagian besar peserta didik kelas XI Akomodasi Perhotelan menuturkan bahwa mereka memerlukan sebuah konten pembelajaran dengan materi yang dipaparkan tidak hanya berupa teks saja namun juga ada berupa gambar dan video interaktif yang memberikan penggambaran dari konsep materi yang masih belum jelas menjadi lebih jelas sehingga peserta didik merasa sudah efektif untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.

Dengan menyajikan sebuah konten pembelajaran tentu akan menarik minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, tentu hal tersebut juga akan

mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium baik secara langsung maupun tidak langsung seperti internet, televisi, CD audio, bahkan sekarang sudah melalui telepon genggam (*handphone*). Dengan adanya konten yang bersifat interaktif akan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konsep. Jika dikombinasikan dengan konten pembelajaran yang sesuai sebuah konten yang berbantuan aplikasi *Articulate Storyline 3* memberikan solusi dalam pembelajaran dimana *Articulate Storyline 3* memiliki interaktifitas yang memiliki fitur yang mampu untuk menampilkan gambar, video dan animasi yang juga dilengkapi dengan evaluasi.

Menurut Hardilawati *et al.* (2020) *Articulate Storyline 3* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *Power Point*, *Articulate Storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate Storyline 3* memungkinkan guru-guru untuk dapat merealisasikan kreativitasnya ke level yang lebih tinggi. Guru-guru dapat dengan mudah memvisualisasikan cerita yang dibawakannya ke dalam bentuk *storyline*. *Articulate Storyline 3* memungkinkan guru-guru untuk menggunakan fitur-fitur bawaan dari *Articulate Storyline 3* untuk dengan cepat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik (Santayasa *et al.* 2020). Bersamaan dengan hal tersebut dengan adanya konten interaktif berbantuan

Articulate Storyline 3 peserta didik dapat belajar secara mandiri dan terstruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Mengatasi permasalahan-permasalahan terjadi selain dengan adanya sebuah konten pembelajaran yang interaktif, dibutuhkan sebuah model pembelajaran sehingga nantinya dapat memudahkan proses penyampaian materi. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat yaitu mengenai metode pembelajaran *student cetered* yang dimana pembelajaran berfokus kepada peserta didik adalah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang bersifat menganalisa permasalahan sesuai materi pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka dalam proses pembelajarannya lebih bersifat *student-centered* karena pembelajaran lebih berfokus kepada peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan, berdiskusi masalah yang dialami saat proses pembelajaran berlangsung dan melakukan praktik. Pembelajaran menggunakan *Discovery Learning* akan membantu peserta didik untuk mendapat pengetahuan awal tentang materi baru, melalui menganalisa permasalahan yang diberikan oleh guru sebelum atau setelah pembelajaran berlangsung. Peserta didik dituntut untuk menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi, lebih mengarahkan peserta didik untuk menemukan melalui proses pembelajaran yang dilakukan. Peserta didik tidak hanya diberi sejumlah teori, tetapi juga diberi sejumlah fakta diharapkan dapat merumuskan sejumlah penemuan (Putri 2019).

Amalia (2020) menyatakan *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran dimana siswa dibimbing untuk menemukan serta menyelidiki sendiri tentang suatu konsep sehingga pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki siswa

bukan hasil mengingat melainkan dari hasil temuan siswa sendiri. Dalam model pembelajaran ini guru berperan sebagai fasilitator. Kemendikbud (2013) juga menyatakan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan satu komponen penting di dalam pendekatan konstruktivisme sehingga model pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran. Putri (2019) menjelaskan *Discovery Learning* membantu proses pemahaman anak dengan contoh nyata. Pembelajaran ini memberi stimulus yang memancing anak untuk mengembangkan konsepnya secara mandiri dengan mengumpulkan data, selanjutnya menraik kesimpulan sehingga siswa termotivasi untuk mencari informasi lebih luas lagi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dan aplikasi *Articulate Storyline* diantaranya (1). Putri (2019) hasil penelitian ini mengatakan multimedia interaktif berbasis *Discovery Learning* dinyatakan layak digunakan oleh ahli materi, ahli media. Dengan perolehan skor presentase sebesar 83,33% dengan kriteria sangat layak dari ahli materi, dan skor 88,75%, dengan kriteria sangat layak dari ahli media, serta skor penilaian dari guru sebesar 92,5% pada uji coba pemakaian produk skala besar. (2). Putra *et al.* (2017) mengatakan secara garis besar pengembangan yang berbasis *Discovery Learning* termasuk dalam kategori baik dan mendapat respon positif, serta pengembangan tersebut telah menunjukkan adanya keberhasilan dan layak digunakan sebagai sumber belajar. (3). Amalia (2020) hasil penelitian ini mengatakan media interaktif dengan model *Discovery Learning* yang dikembangkan valid karena visualisasi, navigasi, animasi dan isi materi dinilai sangat baik serta efektif, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. (4). Sapitri & Bentri (2020) mengatakan pengembangan media pembelajaran berbasis

Articulate Storyline mendapatkan hasil produk menunjukkan bahwa produk layak digunakan, untuk aspek materi diperoleh rata-rata validator sebesar 4,4 dikategori “sangat baik”. Untuk aspek media menempati golongan “sangat otentik” berata-rata validator I sebanyak 4.57 dan rata-rata validator II sebesar 4,71, serta uji coba produk untuk aspek praktikalitas produk dikategorikan praktis dengan jumlah rata-rata 4,75. Sehingga ditetapkan sebetulnya produk perantara pembelajaran memadai dipakai dalam prosedur pembelajaran.(5). Rianto (2020) mengatakan pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline 3* yang diberi nama PERI GITA atau pembelajaran mandiri digitalisasi untuk pembelajaran interaktif pada mata kuliah Digitalisasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dinyatakan sangat layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif. (6). Desyandri *et al* (2019) hasil penelitian ini mengatakan validasi dari semua ahli menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar tematik terpadu menggunakan model *Discovery Learning* di kelas V SD ini valid / layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi bahan ajar secara total dengan nilai rata-rata 3,36 dengan kategori valid. (7). Nissa *et al* (2021) mengatakan pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *software Articulate Storyline 3* sudah layak dengan hasil validasi dari ahli media dinyatakan valid. Hasil validasi ahli materi sangat valid. Hasil validasi oleh praktisi pembelajaran valid. Selanjutnya validasi respon siswa disimpulkan dalam kategori sangat layak. (8). Dwi *et al* (2020) mengatakan pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Animaker* dan *Articulate Storyline* pada materi permutasi dan kombinasi dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan materi. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memiliki kelayakan sangat tinggi

dengan nilai rata-rata 4,75 dan koefisien 0,95. Selain itu, buku pegangan media pembelajaran interaktif juga termasuk dalam kategori valid sangat tinggi dengan nilai rata-rata 4,96 dan koefisien 0,99. Tingkat kepraktisan media pembelajaran berdasarkan observasi pengamat adalah 73,63% termasuk kriteria praktis dengan kategori persentase “Baik”. (9). Mumtahana *et al* (2020) mengatakan pengembangan konten pembelajaran di komputer berbasis media dengan *articulate storyline* untuk meningkatkan hasil belajar kewarganegaraan kelas 3 siswa Sekolah Dasardengan hasil bahwa pembelajaran konten di media berbasis komputer dengan *Articulate* Alur cerita yang valid, praktis dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar PKn kelas 3 siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tentang penelitian yang terkait di atas, maka perlu dikembangkan suatu bahan ajar dalam hal ini berupa konten pembelajaran berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3*. Adanya materi yang dikemas kedalam teknologi yang lebih modern diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran *Food and Beverage* secara menyeluruh. Terkait hal ini, peneliti melakukan pengembangan konten pembelajaran interaktif dengan judul **“Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* Kelas XI Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 1 Tampaksiring”**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang kurang variatif karena hanya menggunakan buku pelajaran mengakibatkan beberapa peserta didik merasa kurang semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Ketersediaan waktu dan jarak terbatas dikarenakan pandemi yang terjadi sehingga mengakibatkan pembelajaran dilakukan dengan metode daring. Serta kurangnya konten pembelajaran yang interaktif mengakibatkan kurang menarik minat belajar peserta didik.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran *Food and Beverage* kelas XI Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 1 Tampaksiring ?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran *Food and Beverage* kelas XI Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 1 Tampaksiring ?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk dapat melakukan pengembangan dan mengimplementasikan konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan

Articulate Storyline 3 pada mata pelajaran *Food and Beverage* kelas XI Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 1 Tampaksiring.

2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap konten pembelajaran interaktif berbasis *Discovery Learning* berbantuan *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran *Food and Beverage* kelas XI Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 1 Tampaksiring.

1.5 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan *Articulate Storyline 3* Pada Mata Pelajaran *Food and Beverage* Kelas XI Akomodasi Perhotelan Di SMK Negeri 1 Tampaksiring adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini ruang lingkungannya terbatas, dimana konten ini hanya untuk mata pelajaran *Food and Beverage* pada kelas XI Akomodasi Perhotelan saja.
2. Penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan produk konten pembelajaran interaktif berbantuan *Articulate Storyline 3*.
3. Kompetensi dasar yang dimuat dalam konten pembelajaran ini meliputi materi *Food and Beverage*.
4. Konten pembelajaran interaktif ini berisikan materi, video pembelajaran, objek 3D, *drag & drop interaction*, dan evaluasi.
5. Konten pembelajaran interaktif ini dapat diakses menggunakan aplikasi penjelajah web.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif diharapkan dapat menambahkan refrensi bagi guru mata pelajaran untuk memfasilitasi peserta didik mengenai konten pembelajaran.
- b. Penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran di dalam kelas, khususnya model pembelajaran *Discovery Learning*, dimana model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengedepankan sebuah pengalaman untuk menganalisis sebuah materi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti
Peneliti dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dibangku perkuliahan serta dapat menambah pengalaman proses pembelajaran di sekolah bagi peneliti yang sangat bermanfaat sebagai sorang calon guru.
- b. Bagi Peserta Didik
Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri dimana dengan menggunakan konten ini mereka tidak hanya belajar seperti biasanya namun peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran sehingga dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna.
- c. Bagi Guru
Penelitian ini guru dapat menggunakan konten untuk meningkatkan daya tarik belajar peserta didik di sekolah dan membantu guru dalam

menyampaikan materi yang belum jelas dalam proses pembelajaran agar berjalan lancar dan lebih menarik.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat membantu dalam usaha pembaharuan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran *Food and Beverage*.

