

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik secara rohani maupun jasmani. Pendidikan merupakan suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya. Seperti yang tertera didalam UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara. Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap negara agar dapat berkembang dengan pesat. Negara yang hebat akan menempatkan pendidikan sebagai prioritas

pertamanya, karena dengan pendidikan dapat menghasilkan pemuda dan pemudi yang berkualitas yang dapat mengubah negara menjadi negara maju. Dalam perkembangannya pendidikan di Indonesia merupakan pendidikan yang senantiasa mengalami masalah di setiap tahapannya.

Pendidikan Indonesia saat ini sedang menghadapi masalah yang besar sebagai dampak dari merebaknya pandemic Covid-19. Pemerintah di Indonesia menanamkan kebijakan untuk menyikapi permasalahan ini dengan memberlakukan *social distancing* kepada seluruh lapisan masyarakat. Bukan hanya itu, PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) juga diberlakukan di beberapa kota besar di Indonesia, dan kebijakan ini telah tertuang dalam PP Nomor 21 Tahun 2020. Kebijakan tersebut diberlakukan guna memutus mata rantai penyebaran Covid19. Hal ini ternyata berdampak pada berbagai aktivitas termasuk diantaranya aktivitas belajar mengajar. Pemerintah telah menetapkan kebijakan belajar dari rumah (BDR) melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 yang berisikan bahwa pembelajaran harus dilakukan secara daring supaya *Corona Virus Desease* (Covid-19) dapat dicegah penyebarannya. (Karnawati & Mardiharto, 2020)

Pembelajaran daring yang ditetapkan pemerintah, ditujukan kepada seluruh jenjang pendidikan dari TK hingga Perguruan Tinggi. Dipilihnya alternatif ini dikarenakan berkembangnya revolusi industri 4.0. Menurut Putra & Irwansyah (2020) Berkembangnya revolusi industri sangat mendukung terlaksananya pembelajaran daring dari rumah, karena pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mengeliminasi waktu dan jarak dengan bantuan platform digital berbasis internet yang mampu

menunjang pembelajaran untuk dilakukan tanpa adanya interaksi fisik antara pendidik dan peserta didik.

Strategi Pembelajaran *Blended learning* terdiri dari metode *synchronous* dan *asynchronous*. Menurut Driscoll (2002) *Blended learning* merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan berbagai teknologi berbasis web, untuk mencapai tujuan pendidikan. Thorne (2013) mendefinisikan *blended learning* sebagai campuran dari teknologi elearning dan multimedia, seperti video streaming, virtual class, animasi teks online yang dikombinasikan dengan bentuk-bentuk tradisional pelatihan di kelas. Sementara Graham (2005) menyebutkan *blended learning* secara lebih sederhana sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran online dengan *face-to-face* (pembelajaran tatap muka). Sehingga dapat dikatakan bahwa *blended learning* adalah metode belajar yang menggabungkan dua atau lebih metode dan strategi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

Kondisi dilapangan saat ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring, atau pembelajaran yang dilakukan dirumah dengan bimbingan orang tua memiliki beberapa kendala, kendala-kendala tersebut berasal dari peserta didik, guru maupun orang tua. Kurangnya bimbingan guru merupakan kendala yang paling utama dialami peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran daring. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan komunikasi antara peserta didik dan guru selama melakukan proses belajar mengajar. Sehingga dengan adanya kendala tersebut menyebabkan peserta didik sulit memahami materi apa yang disampaikan oleh guru dan hal tersebut dapat

menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru. Selain dari kurangnya bimbingan dari guru, bimbingan orang tua sangatlah berperan dalam melaksanakan proses pembelajaran daring kendala yang banyak dialami orang tua saat ini yaitu peran orang tua yang tidak siap membimbing anaknya belajar di waktu yang seharusnya mereka berada disekolah karena banyak dari orang tua yang memiliki kesibukan di waktu tertentu sehingga tidak bisa mendampingi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan adanya kondisi tersebut mengakibatkan sejumlah orang tua menuntut anaknya untuk bersikap lebih mandiri dalam melakukan proses pembelajaran. Sehingga tidak sedikit orang tua yang meminta pihak sekolah untuk dapat dengan segera melaksanakan pembelajaran secara tatap muka (Anita & Yulia, 2020).

SMK Negeri 1 Sukasada merupakan sekolah menengah kejuruan yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK Negeri 1 Sukasada merupakan sekolah menengah kejuruan yang beralamat di Jalan Srikandi, Desa Sambangan, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. SMK Negeri 1 Sukasada menerapkan kurikulum 2013. Saat ini dalam menjalankan proses pembelajaran SMK Negeri 1 Sukasada menghadapi permasalahan akibat adanya dampak dari merebaknya pandemic Covid-19 yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi terhambat. Dengan adanya hal tersebut maka SMK Negeri 1 Sukasada melaksanakan proses pembelajaran dengan memperhatikan himbauan dari pemerintah.

Mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas adalah mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dipelajari oleh peserta didik sekolah menengah kejuruan. Mata Pelajaran tersebut merupakan dasar dari seorang peserta didik untuk mencapai dan mengembangkan keterampilan yang mereka miliki. kendala yang paling terlihat dalam penerapan ini yaitu kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diterima dalam sebuah konten pembelajaran khususnya dalam praktek peserta didik pada mata pelajaran dasar-dasar kreativitas. Kurangnya pemahaman peserta didik disebabkan oleh minimnya informasi yang didapatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat dikatakan bersifat kurang inovatif karena kurangnya , dalam penyampaian materi, guru memberikan materi kepada peserta didik dalam bentuk *Microsoft Office Power Point* serta beberapa video yang mendukung yang berasal dari *youtube*. Sehingga dapat membuat banyak peserta didik yang kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan dalam sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya multimedia interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan lebih inovatif dan dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Andini (2020) mengatakan bahwa multimedia sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berfikir kreatif.

Jenis Multimedia Interaktif yang sering digunakan adalah media pembelajaran menggunakan *adobe flash*. Program ini memang memiliki kelebihan dalam pembuatan animasi. Namun, kelemahan dari program ini

adalah tidak semua guru mampu menggunakannya untuk membuat media pembelajaran interaktif karena dalam pembuatannya harus menggunakan bahasa pemrograman layaknya seorang programmer. Salah satu media interaktif yang dapat digunakan adalah *Articulate Storyline*. Multimedia interaktif menggunakan software *Articulate Storyline* ini sangat menarik sebagai media pembelajaran interaktif. Program *Articulate Storyline* mendukung fitur seperti flash dalam pembuatan animasi namun memiliki *interface* yang simple seperti *Microsoft Office Power Point*. Fitur *Articulate Storyline* yang lengkap layaknya *flash* dan *interface* semudah *Power Point* menjadikan *Articulate Storyline* dapat dimanfaatkan sebagai multimedia interaktif. Media ini juga menyediakan berbagai macam template yang bisa digunakan untuk membuat media yang interaktif terutama untuk membuat soal latihan maupun soal tes.

Sebelum penelitian ini dilakukan, sudah ada beberapa penelitian dengan merancang Media Pembelajaran Interaktif, yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Articulate Storyline* Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar” yang dikembangkan oleh Arwanda (2020), Penelitian ini berlandaskan masalah yang ada di sekolah. Masalah ditemukan berdasarkan hasil observasi dan analisis media pembelajaran yang ada di sekolah. Pembelajaran berjalan dengan baik jika dalam proses pembelajaran ditunjang dengan sarana dan prasarana penunjang yang memadai, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran *Articulate Storyline* kurikulum 2013 berbasis kompetensi

peserta didik abad 21 tema 7 kelas IV sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Teknik pengumpulan data melalui tes dan non tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata hasil validator 4,23 dengan predikat sangat baik. Media pembelajaran Artikulate Storyline tema 7 dengan model TPS (*think, pair and square*) dapat meningkatkan kompetensi 4C (*critical thinking and problem solving, creative and inovative, collaborative, and communicative*) sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Respon guru terhadap media pembelajaran nilai scor rata-rata 4,73 dengan predikat sangat baik. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 4,6 dengan predikat sangat baik.

Selanjutnya Penelitian yang dilakukan oleh Nugraheni (2017) yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen”. Pada penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah Indonesia. Penelitian tersebut menggunakan model *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran sejarah Indonesia pada materi

Corak Kehidupan Masyarakat Pra Aksara. Hasil penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, dilihat dari hasil pengukuran peningkatan minat belajar siswa melalui uji N-gain yang memperoleh hasil 0,71. Peningkatan minat belajar siswa diperkuat dengan oleh pendapat guru yang memperoleh uji N-gain sebesar 0,8. Dari hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* yang dikembangkan layak untuk dijadikan media pendukung dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian Selanjutnya yaitu yang dilakukan oleh Alhabib (2020) yang berjudul “Potensi Penggunaan *Articulate Storyline* 3.6 Berbasis *E-Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi Tingkat SMA di Era Industri 4.0” Dalam penelitian tersebut menghasilkan produk berupa web dan aplikasi yang dapat dioperasikan secara *offline* pada laptop, tablet dan smartphone. Metode penelitian yang digunakan yaitu kajian literatur berupa jurnal nasional dan internasional. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui potensi penggunaan *articulate storyline* 3.6 berbasis *e-learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran biologi tingkat SMA di era industri 4.0. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil dari beberapa review literatur yang dilakukan menunjukkan hasil belajar menggunakan *articulate Storyline* pada ranah kognitif berpotensi meningkatkan hasil belajar yaitu dalam menjelaskan, menganalisis, dan mengelompokkan, pada aspek afektif mampu meningkatkan hasil belajar dalam hal pengenalan, pemberian

respon, dan penghargaan terhadap nilai, pada aspek psikomotor mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada ketrampilan meniru, memanipulasi, artikulasi, dan naturalisasi/pengalamiaahan.

Dari latar belakang diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif sudah banyak digunakan dalam melakukan proses pembelajaran, akan tetapi masih kurang maksimal digunakan di SMK Negeri 1 Sukasada untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan melalui daring khususnya dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Kreativitas pada materi metode proses kreatif. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melakukan “**Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada**” yang mana konten pembelajaran akan diimplementasikan pada LMS (*Learning Management System*) <https://smkn1sksd.melajah.id> dengan strategi pembelajaran *Blended Learning* baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Dengan adanya penelitian tersebut diharapkan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dan membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan mudah agar dapat tercapainya tujuan pendidikan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan dan mengimplementasikan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada.
2. Mengetahui respon pengguna terhadap Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada.

1.4 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah untuk penelitian yang berjudul Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini hanya menjelaskan pada kompetensi dasar (KD) 3.10 Menganalisis penguasaan gagasan melalui proses kreatif dan kompetensi dasar (KD) 4.10 Menuangkan gagasan melalui proses kreatif.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada diharapkan memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan akan mampu menambah wawasan, dapat memahami serta dapat menerapkan teori-teori yang didapat selama proses perkuliahan.
- b. Bagi penelitian sejenis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian untuk peneliti yang ingin mengembangkan konten pembelajaran interaktif sejenis ini.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat umum, pengembangan konten pembelajaran interaktif ini memiliki manfaat sebagai wadah atau media Edukasi agar masyarakat lebih mudah dalam memahami pembelajaran Dasar-Dasar Kreativitas khususnya pada materi metode proses kreatif.
- b. Bagi peneliti, dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan melalui Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi *Blended Learning* Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X di SMK Negeri 1 Sukasada serta dapat menambah wawasan peneliti dalam bidang pengembangan modul *e-learning*.

