

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kemajuan dunia teknologi membawa dampak besar diberbagai bidang, tak terkecuali dalam dunia Pendidikan. Teknologi menjadi peranan penting dalam proses pembelajaran. Kualitas pembelajaran di abad 21 mengharuskan guru dan siswa siap dalam model pembelajaran yang interaktif dengan mengorganisir penyampaian pembelajaran dengan mudah dibantu dengan perkembangan teknologi yang sedang berkembang dalam dunia Pendidikan (Rohimah et al., 2020). Teknologi dalam bidang multimedia sudah banyak yang memanfaatkan untuk proses pembelajaran sebagai bahan penunjang pembelajaran dan sebagai bahan penunjang pembelajaran di karenakan elemen – elemen yang ada di dalam multimedia itu sendiri seperti audio, gambar, video, desain, foto, animasi yang dimana saling berkaitan satu sama lain yang menjadikan proses belajar makin menyenangkan. Media memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dalam hal ini kreativitas guru sangat diperlukan dalam memotivasi siswa untuk belajar (Widiasih, Widodo, & Kartini, 2018).

Dalam penerapan media pada proses pembelajaran masih belum maksimal. Banyak kendala – kendala yang dialami oleh pengajar selama proses pembelajaran itu berlangsung. Mulai dari faktor internal maupun eksternal. Kurangnya varian media dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran itu menjadi monoton. (Admadja & Marpanaji, 2016) menyebutkan Guru sebaiknya mengupayakan pembaharuan media pembelajaran, agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan

multimedia pembelajaran yang telah ada. Proses pembelajaran di sekolah tak terlepas dari perangkat pembelajaran yang mendukungnya, seperti halnya bahan ajar, evaluasi, dan materi. Dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran berlangsung diimbangi dengan konten yang mendukungnya. Dengan pemanfaatan berbagai elemen multimedia di dalam pembelajaran seperti, gambar, audio, video, animasi dan sebagainya dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Kumpulan beberapa elemen dalam suatu media inilah yang menciptakan konten. Penyampaian konten pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai media baik secara langsung maupun tidak langsung seperti, internet, audio, CD dan *mobile*. Konten merupakan hal yang penting dalam menunjang proses pembelajaran, didalam konten inilah materi – materi yang akan diberikan disusun sedemikian rupa agar nantinya saat proses belajar berlangsung siswa menjadi tertarik akan yang diajarkan. Konten pembelajaran juga merupakan media inti dari kegiatan proses pembelajaran. Menurut Hymen (1973) konten merupakan Ilmu pengetahuan (seperti fakta, keterangan, prinsip-prinsip, definisi), keterampilan dan proses (seperti membaca, menulis, berhitung, menari, berpikir kritis, berkomunikasi lisan dan tulisan) dan nilai-nilai (seperti konsep tentang hal-hal baik, buruk, betul dan salah, indah dan jelek). Konten pembelajaran sangat erat kaitannya dengan *learning object*. *Learning object* dapat berupa paragraf kecil berserta penjelasan atau sebagian besar sebagai tutorial lengkap yang dapat disajikan melalui berbagai media, termasuk teks, grafik, animasi, audio, dan video (Chikh, 2014).

Konten pembelajaran yang interaktif juga akan membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran, adanya timbal balik dari apa yang siswa pelajari membuat siswa semakin tertantang dalam menyelesaikan suatu permasalahan di kelas, khususnya pada materi yang telah di berikan. Inilah peranan

penting teknologi dalam dunia Pendidikan yang membantu dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) yang tepat juga akan sangat membantu keberlangsungan proses belajar, mengingat situasi saat ini masih mengalami pandemi. Bahkan jauh sebelum situasi sekarang ini pemanfaatan TIK dalam bidang Pendidikan khususnya bidang seni sudah sangat berkontribusi. Namun dalam penerapannya hanya saja masih belum dimaksimalkan. Konten pembelajaran yang nantinya akan dikembangkan diharapkan bisa menjadi acuan dan menambah semangat belajar siswa.

Pembuatan konten pembelajaran interaktif tentunya tak terlepas dari *software* yang digunakan. *Articulate storyline* merupakan suatu perangkat lunak/*software* yang bisa dikatakan untuk membuat media. *Articulate storyline* memiliki fungsi yang tak jauh berbeda dengan powerpoint. Perbedaan yang mendasar terletak pada kelebihan, *software Articulate Storyline* ini mempunyai beberapa kelebihan dalam penggunaannya, seperti ada nya interaksi antara user dan media hal ini juga terkesan komprehensif dan kreatif. *Software* ini juga mempunyai kelebihan lainnya seperti memiliki fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *picture*, *character* dan lain-lain yang mudah digunakan. *Articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang sangat menarik karena didalamnya tersedia menu – menu yang praktis untuk menambahkan kuis, sehingga siswa dalam menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang sedang dipelajarinya konten yang dikembangkan dapat dipublikasikan ke berbagai *output*. Dari permasalahan – permasalahan yang timbul dapat disimpulkan bahwa penggunaan konten pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang saat ini sudah kian berkembang pesat dapat membantu dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Multimedia interaktif berbasis *articulate storyline* dapat menjadi pembangkit motivasi siswa dan rangsangan terhadap kegiatan belajar siswa jika penggunaannya direncanakan pemanfaatannya secara

tepat. (Rafmana et al., 2018) menyebutkan Penggunaan *articulate storyline* cocok digunakan untuk pembuatan media khususnya masuk ke konten pembelajaran karena penggunaannya yang mudah dipahami dan banyak kelebihan fitur didalam *software articulate storyline*.

Penggunaan *articulate storyline* juga sangat fleksibel yang dimana outputnya dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Penggunaan media pembelajaran sebelumnya menggunakan media powerpoint yang dimana hanya dominan teks dan belum adanya interaksi antara media dan siswa sebagai pengguna. Output yang dihasilkan bisa diakses secara *online* maupun *offline*. Dalam penggunaan media pembelajaran disekolah, khususnya pada mata pelajaran pengetahuan karawitan guru masih belum menggunakan media yang tepat. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang masih terbilang sederhana. Dan biasanya menggunakan powerpoint dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan juga belum menunjukkan adanya interaksi antara siswa dan media yang digunakan. Dari permasalahan tersebut peneliti memberikan sebuah solusi berupa pengembangan konten pembelajaran interaktif.

Pendidikan formal khususnya jenjang SMK, dimana menerapkan Pendidikan vokasi yang menyiapkan peserta didiknya agar mampu dan siap untuk terjun langsung ke dunia kerja jika nantinya tidak melanjutkan ke jenjang lebih tinggi. Proses pembelajaran di SMK tentunya lebih spesifik dan sesuai dengan kejuruannya masing – masing. SMK N 1 Sukasada merupakan sekolah menengah kejuruan yang dimana memiliki beragam kompetensi keahlian, mulai dari multimedia, desain komunikasi, perhotelan, kriya kreatif, dan seni. Khususnya dalam bidang seni, ada seni tari, seni lukis dan seni karawitan. Untuk seni karawitan sendiri terdapat mata pelajaran pengetahuan karawitan di kelas X yang dimana masuk ke dalam mata pelajaran produktif. Pentingnya mata pelajaran ini ialah

sebagai pedoman secara teori yang nantinya dapat dipraktekkan langsung kedalam seni khususnya di bidang seni karawitan. Mata pelajaran ini bersifat teori, namun dalam penerapannya dan sesuai dengan silabus, mata pelajaran pengetahuan karawitan ini memiliki beberapa KD yang memang harus masuk ke dalam praktikum sesuai dengan tujuan kompetensi pembelajaran. Pemahaman awal dalam memberikan materi yang diberikan kepada peserta didik juga mempengaruhi proses belajar kedepannya. Penggabungan dunia teknologi informasi dengan seni menjadikan suatu inovasi dalam proses pembelajaran berlangsung, maka dari itu dikembangkanlah konten pembelajaran mata pelajaran pengetahuan karawitan ini untuk membantu proses belajar siswa baik secara daring ataupun tatap muka. Pemilihan mata pelajaran karawitan dalam penelitian ini, didasari selain mata pelajaran yang sangat mendasar untuk seni karawitan di kelas X, mata pelajaran ini juga belum pernah ada yang melakukan penelitian khususnya di SMK N 1 Sukasada. Jadi peneliti mengambil mata pelajaran ini untuk dijadikan penelitian dan juga didasari dengan hasil dari observasi awal yang dilakukan peneliti terkait dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi awal dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran terkait pada 20 November 2020, hasil wawancara yang diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran berlangsung adanya permasalahan, yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Proses pembelajaran dikelas juga hanya menggunakan buku paket untuk bahan ajar dan penyampaian materi yang diberikan dimuat dalam media pembelajaran berbentuk *powerpoint* yang didominasi hanya teks. Adanya media yang mendukung perangkat pembelajaran ini membantu siswa dalam lebih cepat

memahami materi yang diberikan dan menjadi lebih menarik. Pada proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran yang tepat juga sangat berpengaruh terhadap hasil dan motivasi belajar siswa. Mengingat kondisi yang terjadi karena pandemi yang saat ini dimana masih belum memungkinkan untuk sepenuhnya pembelajaran tatap muka dan masih melakukan pembelajaran daring (*online*) maka dapat diterapkan melalui penggunaan media yang berbasis teknologi adalah model pembelajaran *blended learning*. Model pembelajaran *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* (daring). Model pembelajaran ini dirasa cocok diterapkan pada SMK N 1 Sukasada, mengacu pada kebijakan sekolah yang menerapkan pembelajaran secara terjadwal antara tatap muka dan pembelajaran *online* walaupun masih dominan pada pembelajaran *online*. Sebagai sebuah strategi pembelajaran yang memadukan antara belajar secara *face to face* (bertemu muka/klasikal) dengan belajar secara *online* (melalui penggunaan fasilitas/media internet), *blended learning* mendesain dan mengimplementasikan pembelajaran baik dalam hal isi maupun penyampaiannya dilakukan secara *online* (Widiara, 2018).

Observasi awal juga dilakukan terhadap siswa kelas X Karawitan SMK N 1 Sukasada dengan menyebar angket karakteristik siswa dimana 23 siswa/responden masih belum memahami tentang materi yang diajarkan oleh gurusecara maksimal dan kurang tertarik akan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar. Bahan ajar yang digunakan awalnya hanya berupa buku paket dan *powerpoint*. Penggunaan konten pembelajaran yang interaktif akan sangat diperlukan dalam proses belajar. Mengingat bahwa konten pembelajaran adalah inti

dari kegiatan pembelajaran. Dalam situasi dan kondisi yang saat ini masih belum kondusif yang dikarenakan pandemi COVID-19 juga membuat guru dan siswa mengalami kesulitan dalam mengakses materi dan bahan ajar. Banyak faktor lain juga yang mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kendala yang sering terjadi seperti koneksi internet yang kurang stabil sehingga siswa belum maksimal dalam mengakses materi pembelajaran. Konten pembelajaran nantinya yang akan dikembangkan bisa diakses secara daring (*online*) ataupun tatap muka (*offline*). Konten pembelajaran juga mampu sebagai tutor dalam proses belajar agar lebih tersusun dan terarah nantinya. Berdasarkan hasil dari angket yang telah disebar kepada siswa terkait pengembangan konten pembelajaran interaktif, diperoleh hasil dari komponen karakteristik peserta didik tentang pemahaman siswa terhadap pembelajaran mendapat hasil 58% responden yang dimana dikategorikan bahwa siswa masih kurang paham terkait materi pembelajaran, sebanyak 83% responden menyatakan sangat tertarik terhadap pembelajaran jika menggunakan konten pembelajaran interaktif dan disisipkan gambar atau video untuk mendukung proses belajar, kemudian sejumlah 85% responden menyatakan sangat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, jika menggunakan konten pembelajaran interaktif serta dapat mendorong semangat siswa untuk mengikuti proses belajar. Pada komponen karakteristik pembelajaran memperoleh hasil 80% responden menyatakan bahwa materi pengetahuan karawitan susah di pahami jika dijelaskan secara teori saja. Sejumlah 78% responden juga menyatakan bahwa saat pembelajaran masih menggunakan media berupa modul dan tidak pernah menampilkan konten pembelajaran yang menarik. Hasil 82% responden juga

menyatakan bahwa sekolah telah memfasilitasi dengan *e-learning* dan juga komputer untuk menunjang proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa peneliti serupa dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya (Nugraheni, 2017), melakukan penelitian serupa mengenai pengembangan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas X di SMK N 1 Kebumen. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*), dengan model pengembangan ADDIE, model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan, yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Penelitian ini memperoleh hasil 72,3% ahli materi dan 78.54% ahli media, perolehan rata – ratanilai tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *articulate storyline* pada mata pelajaran sejarah Indonesia layak digunakan.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Rafmana et al., 2018) dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas XI di SMA Sriwijaya Negara Palembang” dimana penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*), hasil penelitian yang diperoleh adalah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *articulate storyline* dinyatakan valid melalui proses evaluasi tesser dengan tahapan yang dilaksanakan, yakni : *Self Evaluation, Expert Review, One-to-one Trying Out, Small Group, Field Test*.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Yahya et al., 2020), mengenai Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Flipped Classroom* Berisikan *Mini-Project*. Penelitian ini menggunakan metode 4D yang dipersingkat menjadi 3D. model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah *flipped classroom* dengan menggunakan metode pembelajaran PjBL (*Project-Based Learning*). Hasil dari penelitian ini adalah mahasiswa dapat membuat media pembelajaran yang interaktif dengan memberikan *mini-project*. Pengembangan perangkat pembelajaran ini menggunakan *articulate storyline*. Dengan hasil uji validasi oleh validator dengan perolehan skor rata-rata 89,37% dan dinyatakan valid.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dikatakan bahwa diperlukannya pengembangan konten pembelajaran interaktif yang dimana konten merupakan inti dari media pembelajaran dalam kegiatan belajar. Mengingat dengan kondisi dan situasi karena pandemi ini dan seiring berkembangnya inovasi di dunia Pendidikan maka dapat dikaji dan dikembangkannya konten pembelajaran yang interaktif dimana penulis ingin merealisasikan ide nya dalam bentuk tulisan ini dengan mengambil judul “Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Karawitan Kelas X Di SMK N 1 Sukasada”. Dikembangkannya konten pembelajaran ini diharapkan nantinya mampu mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran dan membantu guru serta siswa dalam kegiatan belajar agar lebih aktif dan kreatif sesuai dengan pembelajaran yang dituju.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat diuraikan, sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan konten pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pengetahuan Karawitan di kelas X SMK N 1 Sukasada?
2. Bagaimana respon guru dan siswa dengan dikembangkannya konten pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pengetahuan Karawitan di Kelas X SMK N 1 Sukasada?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari dikembangkannya pembuatan media pembelajaran ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan konten pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan di kelas X SMK N 1 Sukasada.
2. Untuk mengetahui respon guru dan siswa dengan dikembangkannya konten pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran pengetahuan karawitan di kelas X SMK N 1 Sukasada

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini, meliputi :

1. Pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* ini dikembangkan pada kompetensi dasar (KD) 3.6 tentang menganalisis organology dan akustika instrument karawitan dan KD 3.7 tentang memahami jenis dan fungsi vokal karawitan pada mata pelajaran Pengetahuan Karawitan di kelas X SMK N 1 Sukasada dikembangkan dengan sumber silabus yang sudah ditentukan di pusat Direktorat Pembinaan SMK

2. Penelitian ini dilakukan di SMK N 1 Sukasada dengan mengambil subyek di kelas X jurusan seni karawitan mata pelajaran pengetahuan karawitan
3. Pengembangan konten pembelajaran interaktif ini dilaksanakan hanya sampai uji coba terbatas dengan uji coba 4 kali pertemuan.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari dilakukannya penelitian ini ialah dapat dijadikan landasan teoritis terhadap pemecahan suatu masalah dalam proses pembelajaran berlangsung dengan pengembangan konten interaktif yang mampu mendukung proses belajar siswa baik secara daring maupun luring, pengembangan konten pembelajaran pada mata pelajaran pengetahuankarawitan di kelas X SMK N 1 Sukasada ini juga diharapkan mampu mengarahkan kegiatan belajar siswa dengan model *blended learning* yang digunakan.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi sekolah

Dapat membantu guru dalam proses belajar disekolah khususnya pada mata pelajaran pengetahuan karawitan kelas X. dan dapat membantu siswa dalam lebih memahami materi belajar.

b. Manfaat bagi guru

Hasil akhir dari penelitian pengembangan konten pembelajaran interaktif ini tentunya untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dikelas baik secara daring maupun tatap muka nantinya. Mampu membangkitkan motivasi belajar siswa dan dengan adanya timbal balikyang positif dapat menambah semangat dalam

mengikuti pelajaran. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Dengan media pembelajaran interaktif ini siswa pastinya dituntut agar lebih aktif dalam mengikuti proses belajar.

c. Manfaat bagi peneliti

Manfaat yang didapat peneliti adalah dapat mengimplementasikan ilmu dan *skills* yang telah diperoleh selama masa perkuliahan serta ikut membantu guru dalam mengembangkan konten pembelajaran interaktif dan membantu dalam menunjang proses pembelajaran dan juga memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

