

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam kemajuan bagi suatu negara. Pendidikan juga merupakan salah satu tolak ukur bagus tidaknya sumber daya manusia (SDM) di suatu negara. Karena dengan semakin bagus dan berkualitasnya suatu pendidikan di negara tersebut akan bisa meningkatkan kualitas serta kemampuan sumber daya manusia (SDM) di negara tersebut. Pada era modern seperti saat ini teknologi menjadi salah satu hal penting yang harus bisa dikuasai oleh para peserta didik. Maka dari itu penting adanya mata pelajaran Informatika yang salah satu materinya yaitu tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang dimana membahas tentang penggunaan teknologi yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, yaitu penggunaan media pembelajaran yang ada saat ini seperti *Microsoft office* dan sebagainya.

TIK atau Teknologi Informasi dan Komunikasi, adalah istilah yang merujuk pada penggunaan teknologi untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, mengirim, dan menerima informasi. Bidang ini mencakup segala hal yang terkait dengan komputer, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), jaringan komputer, dan berbagai teknologi lainnya yang digunakan untuk mengelola informasi. TIK juga melibatkan penggunaan teknologi untuk melakukan komunikasi antarindividu atau antar organisasi. Dalam konteks yang lebih luas, TIK tidak hanya mencakup aspek teknologi yang bersifat fisik, seperti komputer dan perangkat keras, tetapi juga mencakup aspek perangkat lunak,

jaringan, internet, dan berbagai aplikasi yang memungkinkan pengolahan informasi dan komunikasi yang efisien.

Secara umum, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran penting dalam transformasi digital masyarakat modern dan memainkan peran kunci dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan, bisnis, pemerintahan, dan kehidupan sehari-hari. TIK membantu mempercepat pertukaran informasi, meningkatkan efisiensi operasional, dan membuka pintu untuk inovasi baru.

Pelajar Pancasila merupakan sebuah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar yang sepanjang hayatnya memiliki kompetensi global serta perilaku yang sesuai dengan nilai pancasila. Adapun 6 ciri utama Pelajar Pancasila yaitu: (1) beriman, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, (2) berkebhinekaan global, (3) bergotong royong, (4) mandiri, (5) bernalar kritis, dan (6) kreatif. Pelajar Pancasila ini dikemas dalam sebuah kurikulum yang diterapkan oleh pemerintah pada tahun 2021 yaitu Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka Belajar ini telah diluncurkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi pada Februari tahun 2022.

Kurikulum merdeka belajar menekankan proses pembelajaran lebih ditekankan pada sistem pembelajaran dengan harapan membentuk karakter peserta didik. Hal tersebut dikarenakan masing-masing peserta didik memiliki kemampuan intelektual yang berbeda-beda pada bidangnya masing-masing. Salah satu ciri dari profil pelajar pancasila yang menjadi pusat perhatian pada dunia pendidikan saat ini dalam penerapan kurikulum merdeka yaitu mencapai tujuan hasil belajar siswa yang optimal. Namun sering kali siswa masih kurang memahami dan kurang aktif pada saat proses pembelajaran. Maka dari itu, guru harus lebih variatif dalam

mengajar, seperti dengan menggunakan media pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan pola berpikir kritis siswa, keaktifan siswa, motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu solusi alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis masalah. Mustaqin mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien (Hasan et al., 2021). Berdasarkan pendapat yang dipaparkan diatas menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang di dalamnya melibatkan sasaran didik untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga siswa diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus siswa diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah (Syamsidah, 2018). Media pembelajaran berbasis masalah ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis situasi, menerapkan pengetahuan, mengenal antara fakta dan opini, serta mengembangkan kemampuan secara objektif, metodik dan universal dengan cara menyelesaikan permasalahan sehingga membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis, dan tentunya dapat menemukan solusi dari permasalahan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada salah satu pengajar Informatika di SMK Negeri 1 Tanjungbumi yaitu Ibu Ana Qaimah LMDR,

S.Kom. M.Pd. diperoleh informasi bahwasanya karakteristik siswa rata-rata menyukai gaya belajar audio visual, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa terhadap teknologi informasi dan komunikasi pada penggunaan *microsoft excel*, serta kurangnya minat belajar dan kurang kondusifnya siswa saat pembelajaran yang disebabkan oleh model dan media pembelajaran yang monoton. Media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran materi teknologi informasi dan komunikasi yaitu buku paket informatika, *youtube*, *Microsoft office*, dan internet. Kurangnya sarana dan prasarana seperti tidak adanya infrastruktur yang mendukung saat proses pembelajaran dan terbatasnya media penunjang pembelajaran pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi seperti PC dan laptop membuat siswa kesulitan dalam memahami materi TIK khususnya pada penggunaan *Microsoft office*. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru pengajar adalah model *Project Based Learning*. Sehingga dibutuhkan beberapa dorongan atau dukungan penting untuk keberhasilan kegiatan belajar yang diikuti oleh peserta didik. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, diperlukan adanya pendekatan baru dalam pembelajaran guna mendorong minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran *android* berbasis masalah ini merupakan salah satu cara untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Kelebihan pembelajaran berbasis masalah adalah dapat mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pengalaman belajar kontekstual, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kolaborasi antar siswa dan keterlibatan sosial, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan relevansi dengan dunia nyata. Serta juga dapat memupuk kemandirian dan keaktifan siswa

pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis masalah ini diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Solusi dari permasalahan yang ada tersebut didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rohaima Saragi dan I Made Tegeh (2022), dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan *VideoScribe* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V”. Berdasarkan hasil *review* ahli isi pembelajaran dengan kategori baik, hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan tergolong kategori baik, hasil *review* ahli media pembelajaran yang tergolong dalam kategori baik, hasil *review* ujicoba perorangan yang termasuk dalam kategori sangat baik, dan hasil uji coba kelompok kecil yang termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan video pembelajaran IPS ini meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Sebelumnya juga telah dilakukan penelitian oleh Yulia Husniati Ridwan, dkk (2021), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah disajikan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pembelajaran interaktif berbasis *problem based learning* yang dikembangkan valid, efektif, dan efisien untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif fisika peserta didik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi TIK di SMKN 1 Tanjungbumi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian dan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis masalah menggunakan *articulate storyline* pada materi TIK di SMKN 1 Tanjungbumi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis masalah menggunakan *articulate storyline* pada materi TIK di SMKN 1 Tanjungbumi?
3. Bagaimana respon siswa media pembelajaran berbasis masalah menggunakan *articulate storyline* pada materi TIK di SMKN 1 Tanjungbumi?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi TIK di SMKN 1 Tanjungbumi.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi TIK di SMKN 1 Tanjungbumi.
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi TIK di SMKN 1 Tanjungbumi.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk Media Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan *Articulate Storyline* Pada Materi TIK di SMKN 1

Tanjungbumi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan spesifikasi prosuk sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.
2. Media pembelajaran akan dilengkapi fitur-fitur seperti kompetensi inti dan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, kuis, info pengembang, dan pengaturan serta disajikan dalam bentuk teks, audio dan video.
3. Media pembelajaran ini dirancang berbasis *android* sehingga siswa dapat mengakses atau menggunakan media pembelajaran melalui *smartphone/gadget* masing-masing.
4. Media pembelajaran dilengkapi dengan contoh soal dan pembahasan yang bisa menuntun peserta didik dalam menyelesaikan latihan soal secara individu maupun berkelompok.
5. Tampilan media pembelajaran berbasis *problem based learning* akan dilengkapi dengan *background* dan gambar yang memiliki nuansa atau unsur Madura.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Dengan adanya batasan penelitian, tentunya supaya penelitian ini lebih terarah. Dan perlu ditentukan batasan penelitian diantaranya sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis masalah ini dibatasi hanya pada materi teknologi informasi dan komunikasi pada mata pelajaran Informatika di kelas X yang berfokus pada penggunaan *Microsoft Excel*.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis masalah menggunakan *articulate storyline* pada materi TIK ini dilakukan di SMKN 1 Tanjungbumi.

3. Media pembelajaran berbasis masalah ini hanya bisa diakses pada *platform* berbasis *android* saja dan dapat diakses minimal pada versi *android* 5.0 *Lolipop*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian ini bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti yaitu:

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah menerima dan memahami materi pelajaran, membuat peserta didik lebih aktif pada proses pembelajaran, dan meningkatkan minat belajar siswa pada materi teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih optimal.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi teknologi informasi dan komunikasi pada mata pelajaran informatika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran informatika pada materi TIK di SMKN 1 Tanjungbumi.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti tentang prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis masalah menggunakan *articulate storyline* pada materi TIK di SMK serta dapat menjadi bekal penelitian dalam mengenal dunia pendidikan.

G. Definisi Istilah

1. Penelitian dan pengembangan adalah cara atau proses ilmiah yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada, kemudian disempurnakan sehingga menghasilkan sebuah produk yang dapat dipertanggung jawabkan keefektifannya.
2. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi.
3. Pembelajaran Berbasis Masalah adalah jenis model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kegiatan (proyek) untuk menghasilkan suatu produk.
4. *Articulate storyline 3* adalah sebuah aplikasi yang biasanya digunakan untuk membuat materi yang dimana memiliki berbagai fitur seperti, animasi, teks, audio, video, maupun tombol ikon game yang menarik sebagai media pembelajaran.