

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi penting dalam kehidupan setiap individu (Priscilla & Yudhyarta, 2021). Kemampuan untuk mengatur, mengontrol, dan menentukan diri sendiri melalui pendidikan memungkinkan seseorang untuk diterima dengan baik dalam masyarakat (Trisiana, 2020). Di era revolusi industri 4.0, pendidikan telah berkembang menjadi lebih dari sekadar akuisisi pengetahuan tradisional. Pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan teknologi menjadi kunci keberhasilan individu dalam bermasyarakat dan berkarir. Pembelajaran tidak lagi hanya mengacu pada buku dan pengajaran konvensional, melainkan melibatkan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sarana utama (Muhali, 2019).

Pendidikan di era revolusi industri 4.0 menekankan pada pembelajaran aktif dan inovatif dengan memanfaatkan media pembelajaran digital (Yamin & Syahrir, 2020). Media pembelajaran digital menggunakan teknologi digital untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti video, audio, animasi, dan simulasi (Sartika, 2021). Keberagaman media pembelajaran digital memungkinkan penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Neni & Dewi, 2020). Menurut data Badan Pusat Statistik (2023) penggunaan internet oleh peserta didik umur 5-24 tahun mengalami peningkatan sebesar 24,4% dalam lima tahun terakhir. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran, yang tercermin dari meningkatnya adopsi teknologi digital dalam proses belajar-mengajar.

Namun, terlepas dari pentingnya media pembelajaran digital, pengalaman praktis menyoroti kendala yang terkait dengan penggunaannya dalam proses pendidikan. Penggunaan sumber daya pembelajaran digital masih jarang dilakukan oleh para guru, yang lebih berkonsentrasi pada teknik pengajaran tradisional (Uswatun *et al.*, 2023). Terbatasnya penggunaan media pembelajaran ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mempelajari

konten materi, sehingga hasil belajar menjadi kurang optimal (Abiyoga & Rahmiati, 2021). Berdasarkan hal tersebut, diperlukan rancangan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar agar siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi (Romadhan, 2015).

Salah satu solusi yang dapat diambil untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan *Articulate Storyline*, sebuah perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menggabungkan teks, gambar, suara, video, grafik, dan animasi (Setyaningsih *et al.*, 2020). Penggunaan perangkat lunak ini mampu meningkatkan minat peserta didik serta memperkuat pemahaman mereka selama proses pembelajaran (Agustin & Kurniawan, 2021). *Articulate Storyline* tidak hanya memberikan variasi dalam metode penyampaian materi, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif peserta didik melalui konten yang menarik dan interaktif. Hal ini, dapat mengurangi kejenuhan siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan di SMKN 1 Warunggunung, peneliti mengetahui bahwa guru sering menggunakan metode ceramah, diskusi, dan presentasi dalam proses pembelajaran. Metode-metode ini, meskipun efektif dalam situasi tertentu, cenderung kurang menarik bagi siswa dalam jangka panjang. Akibatnya, siswa sering mengalami kebosanan dan kehilangan minat dalam belajar (Abiyoga & Rahmiati, 2021). Selain itu, sarana dan prasarana pendukung media pembelajaran interaktif sebenarnya sudah cukup memadai. Namun, pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia merupakan langkah tepat untuk mengatasi masalah ini. Pengetahuan teoritis mengenai materi pembelajaran dapat memastikan bahwa siswa memiliki pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep dasar sebelum mereka mengaplikasikannya dalam situasi praktis. Materi penanganan ikan segar adalah materi penting yang harus dikuasai siswa karena berkaitan langsung dengan prinsip-prinsip menjaga kualitas dan keamanan pangan. Pemahaman yang baik tentang teori penanganan ikan segar dapat memberikan dasar yang kuat bagi siswa

kelas X agar dapat lebih mudah mengikuti pembelajaran pada tingkat yang lebih tinggi yaitu kelas XI dan XII yang seringkali melakukan kegiatan praktikum. Melalui penggunaan media interaktif, pembelajaran tentang materi penanganan ikan segar dapat disampaikan lebih efektif, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memenuhi persyaratan validitas, praktis, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran (Baharudin, 2020).

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Penanganan Ikan Segar”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui penggunaan teknologi yang tepat dan inovatif.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diteliti berdasarkan pemaparan latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi Penanganan Ikan Segar?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi Penanganan Ikan Segar?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menjawab rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi Penanganan Ikan Segar.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* pada materi Penanganan Ikan Segar.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai rujukan untuk peneliti selanjutnya yang ingin membuat media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar.
 - b. Memberikan sumbangan pemikiran kepada para pembaca tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* dan pengaruhnya terhadap hasil belajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia (UPI); menambah rujukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran.
 - b. Bagi sekolah; memberikan sumbangan berupa produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi Penanganan Ikan Segar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar dan sekolah.
 - c. Bagi pendidik; memberikan alternatif produk media pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar mengajar, serta dapat menambah kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran serupa.
 - d. Bagi peserta didik; sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk menambah semangat belajar serta memudahkan memahami materi pembelajaran tentang Penanganan Ikan Segar.
 - e. Bagi peneliti; menambah pengalaman dan pengetahuan dalam membuat media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* serta berkontribusi dalam membuat inovasi media pembelajaran untuk dapat dikembangkan lebih lanjut seiring dengan perkembangan zaman.

1.5. Struktur Organisasi Penelitian

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian yang dilakukan yaitu:

- BAB I : Pendahuluan; berisi pemaparan latar belakang yang menjelaskan tentang konteks penelitian, rumusan masalah yaitu spesifikasi masalah yang akan diteliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan yang terakhir ada struktur organisasi penelitian.
- BAB II : Kajian Pustaka; berisi penjelasan teori yang berhubungan dengan judul penelitian, penelitian terdahulu yang relevan untuk menguatkan hasil temuan penelitian, serta kerangka berfikir.
- BAB III : Metode Penelitian; berisi pemaparan desain penelitian yang digunakan, tempat dan waktu penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan; berisi temuan dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan.
- BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi; berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.