

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mulai menerapkan kurikulum baru yang disebut sebagai kurikulum merdeka. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru untuk menerjemahkan kurikulum secara mandiri serta mendorong siswa untuk belajar secara aktif, efektif, kreatif dan inovatif melalui pemanfaatan teknologi (A'yun dkk., 2024). Salah satu upaya untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran digital untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran digital dinilai efektif karena mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi kunci keberhasilan penerapan kurikulum merdeka (Farid dkk., 2024).

SMK Negeri 1 Purwakarta merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang saat ini mulai menerapkan kurikulum merdeka di semua program keahlian. Urgensi penggunaan media pembelajaran digital dalam penerapan kurikulum merdeka mendorong pihak sekolah mengadakan *workshop* pembuatan media pembelajaran digital yang wajib diikuti oleh para guru. *Workshop* ini bertujuan agar guru mampu memanfaatkan media pembelajaran digital yang menarik, mengingat pentingnya penggunaan media dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Susilana & Riyana, 2009). Selain itu, penggunaan media pembelajaran di SMK dinilai penting untuk menyederhanakan materi praktik yang kompleks menjadi lebih sederhana sehingga mampu memudahkan siswa dalam memahami materi (Marto & Yulianti, 2022).

Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) merupakan salah satu program keahlian di SMK Negeri 1 Purwakarta yang berfokus pada perencanaan bangunan, pembuatan gambar kerja, visualisasi bangunan, pekerjaan pelaksanaan bangunan, dan perhitungan Rencana Anggaran Biaya (RAB) bangunan.

Elemen pembelajaran dalam program keahlian ini didominasi oleh pembelajaran praktik dengan tahapan yang kompleks khususnya praktik menggambar digital dengan menggunakan *software AutoCAD, Revit dan Sketchup*.. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu menyederhanakan tahapan penggambaran yang kompleks. Namun, implementasi penggunaan media pembelajaran digital pada program keahlian ini belum optimal karena masih terdapat guru yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mempelajari cara mengembangkan media tersebut.

Dasar Kejuruan (DK) adalah mata pelajaran yang wajib diikuti oleh Kelas X DPIB. Mata pelajaran ini pada hakikatnya berfokus pada kompetensi dasar yang dibutuhkan dalam bidang desain pemodelan dan informasi bangunan sesuai dengan perkembangan dunia kerja. Salah satu elemen pada mata pelajaran ini adalah gambar teknik menggunakan AutoCAD. Berdasarkan hasil observasi saat peneliti melaksanakan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K), terdapat permasalahan yang dialami oleh siswa saat mengikuti pembelajaran seperti mengalami kesulitan untuk mengingat dan mengikuti tahapan menggambar khususnya pada materi penggambaran denah sehingga banyak siswa yang tertinggal dan kesulitan untuk mengejar tahapan menggambar selanjutnya. Selain itu, materi denah memiliki banyak komponen dengan tahapan penggambaran yang kompleks sehingga siswa kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran. Kurangnya minat siswa berdampak pada hasil belajar siswa pada Penilaian Tengah Semester (PTS).

Hasil belajar siswa pada Penilaian Tengah Semester Ganjil tahun ajaran 2024/2025 di kelas X DPIB 1 dari 36 peserta didik hanya 14 orang yang mencapai KKM, kemudian di kelas X DPIB 2 dari 36 peserta didik hanya 8 orang yang mencapai KKM dan di kelas X DPIB 3 dari 36 peserta didik hanya 6 orang yang mencapai KKM, sehingga jika ditotal secara keseluruhan peserta didik yang mencapai KKM hanya 28 orang dengan persentase 0,26 %. Hal ini tentunya menjadi permasalahan yang serius karena hasil belajar ini diperoleh setelah siswa melalui prosedur pembelajaran yang benar. Rendahnya hasil belajar siswa

mencerminkan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat tahapan menggambar menggunakan AutoCAD.

Pembelajaran gambar digital menggunakan AutoCAD saat ini menggunakan metode ceramah, demonstrasi serta sudah mulai menggunakan media jenis audio visual berupa video yang bersumber dari Youtube. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran DK DPIB, media yang digunakan belum optimal karena terdapat beberapa materi yang belum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, durasi yang terlalu lama serta kurang menarik dan interaktif. Media berupa video digunakan guna mendukung pembelajaran dengan kurikulum merdeka yang mana peserta didik dituntut untuk melakukan pembelajaran secara mandiri. Kemudian hasil dari wawancara tidak terstruktur kepada beberapa siswa memperoleh hasil bahwa media yang digunakan kurang menarik serta penyampaian materi pada video dinilai oleh siswa terlalu cepat dan materi yang disampaikan pada video sulit dipahami. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran perlu untuk dilakukan. Media pembelajaran yang dianggap peneliti sesuai berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan adalah multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) merupakan suatu program pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, video, animasi dan simulasi secara harmonis dengan dukungan perangkat komputer atau alat sejenis. MPI dipilih oleh peneliti karena memiliki fitur yang memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi secara aktif dalam interaksi dengan program sehingga mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Dwi Surjono, 2017)

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Novita & Harahap, 2020) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran praktik di SMK terutama dari segi penguasaan konsep materi dengan tahapan yang kompleks. Saat ini terdapat berbagai macam *software*

yang dapat digunakan untuk membantu proses pembuatan media pembelajaran interaktif, salah satunya adalah *Articulate Storyline*.

Articulate Storyline merupakan alat pengarang multimedia yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan multimedia pembelajaran interaktif. Konten yang dihasilkan dapat berupa kombinasi teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil dari penggunaan *Articulate Storyline* dapat dipublikasikan dalam format media berbasis web (HTML5) atau sebagai file aplikasi yang dapat diakses di berbagai perangkat, termasuk laptop, tablet, dan *smartphone* (Kurniawan, 2020). *Articulate Storyline* dipilih oleh peneliti karena *software* ini menawarkan kepraktisan bagi penggunanya dengan fitur akses materi, video simulasi, kuis dan evaluasi yang terintegrasi dalam satu media. (Juniantari et al., 2021). *Articulate Storyline* ditetapkan sebagai *software* yang akan digunakan oleh peneliti karena dinilai mampu menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada pembelajaran gambar digital menggunakan AutoCAD.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Dasar AutoCAD Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan di SMK”**.

1.2 Rumusan Masalah

Peneliti menentukan beberapa rumusan masalah yang akan menjadi pertanyaan dalam penelitian yang disusun berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi dasar AutoCAD pada mata pelajaran dasar kejuruan di SMK Negeri 1 Purwakarta?
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi dasar AutoCAD pada mata pelajaran dasar kejuruan di SMK Negeri 1 Purwakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian dapat ditentukan dengan rincian sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi dasar AutoCAD pada mata pelajaran dasar kejuruan di SMK Negeri 1 Purwakarta.
2. Untuk mengetahui respons peserta didik mengenai multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* materi dasar AutoCAD pada mata pelajaran dasar kejuruan di SMK Negeri 1 Purwakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari segi teoritis dan praktis untuk berbagai pihak dengan rincian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai rujukan bagi tenaga pendidik dan peneliti selanjutnya khususnya yang berkeinginan untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif.
 - b. Memberikan informasi kepada pembaca mengenai tahapan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa memudahkan dalam memahami materi dasar AutoCAD serta memberikan motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - b. Bagi tenaga pendidik mampu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran untuk materi dasar AutoCAD pada mata pelajaran DK DPIB.
 - c. Bagi sekolah mampu meningkatkan kualitas lulusan dengan hasil belajar yang memuaskan dan memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan industri.

- d. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) menambah referensi dan rujukan dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.
- e. Bagi peneliti mampu menerapkan teori yang dipelajari selama duduk di bangku kuliah serta memahami tahapan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini terdiri atas beberapa aspek, yaitu:

1. Penelitian dilakukan kepada siswa kelas X (sepuluh) pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) tahun ajaran 2024/2025 di SMK Negeri 1 Purwakarta.
2. Materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif berfokus pada materi penggambaran denah rumah tinggal sederhana 1 lantai menggunakan AutoCAD untuk mata pelajaran dasar kejuruan SMK kelas X (sepuluh) pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB).
3. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat dengan bantuan *software Articulate Storyline*.