

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di zaman moderen berbagai bentuk perkembangan teknologi banyak dimanfaatkan untuk membantu pekerjaan sehari-hari. Keberadaan teknologi pun menjadi kebutuhan yang tidak dapat terlepas dari pekerjaan karena setiap orang menginginkan kemudahan dalam melakukan pekerjaan. Perkembangan teknologi tersebut telah menyentuh berbagai bidang terutama bidang pendidikan yang merupakan titik awal dalam menguasai perkembangan teknologi yang telah ada. Dalam bidang pendidikan terdapat salahsatu jenjang yang lebih mengarah kepada penguasaan standar keterampilan teknologi yang berkembang yaitu sekolah menengah kejuruan (SMK). Dalam rangka pencapaian penguasaan keterampilan standar teknologi yang ada maka pemerintah menetapkan standar lulusan untuk jenjang SMK. Berdasarkan kurikulum 2013 yang sudah di revisi dan berlaku pada tahun 2017 Siswa SMK mempunyai standar keterampilan lulusan yang harus memiliki sikap, pengetahuan dan keterampilan sesuai kriteria keterampilan siswa setelah masa belajarnya selesai pada jenjang sekolah menengah kejuruan.

Implementasi pencapaian standar lulusan jenjang sekolah menengah kejuruan dibangun melalui pengadaan paket keahlian yang mengarah kepada penguasaan keterampilan dengan memanfaatkan teknologi salahsatunya yaitu paket keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Pencapaian keterampilan mata pelajaran Teknologi Perkantoran harus melalui beberapa persyaratan baik pengetahuan maupun keterampilan dasar. Berkaitan dengan keterampilan yang berhubungan dengan komputer Uno (2012, hlm.38) menjelaskan bahwa :

“Ranah psikomotor (keterampilan) mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual dan motorik yang meliputi tujuh aspek yaitu persepsi (*perception*), kesiapan (*set*), mekanisme (*mechanism*), respon terbimbing (*guided response*), kemahiran (*complex overt response*), adaptasi (*adaptation*), dan originasi (*origination*)”.

Dalam mata pelajaran Teknologi Perkantoran yang ada hubungannya dengan semua aspek dalam keterampilan tersebut adalah kompetensi dasar

mengoperasikan perangkat lunak perkantoran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam pencapaian keterampilan mengoperasikan perangkat lunak adalah dengan praktikum secara langsung. Praktikum yang dilakukan mengenai pengenalan dasar, pengenalan fungsi dan praktek yang berhubungan penggunaan alat bantu pekerjaan perkantoran yang populer yaitu *Microsoft Office Word*. Secara umum dalam pelaksanaan praktik perangkat lunak *Microsoft Office Word* tersebut masih ditemuinya permasalahan yang sudah dianggap biasa tetapi jika di kritisi merupakan suatu permasalahan yang harus segera di cari solusinya. Permasalahannya tersebut yaitu terletak pada metode guru yang masih menyampaikan materi dengan metode ceramah dan demonstrasi perangkat lunak melalui media pembelajaran presentasi yang sudah biasa digunakan seperti *Microsoft Office Powerpoint*. Dengan penggunaan metode seperti itu masih terdapat siswa yang kurang focus memperhatikan penjelasan guru ketika proses pembelajaran di kelas. Bagi siswa dengan kemampuan pemahamannya yang kurang, kemungkinan akan tertinggal penjelasan yang telah disampaikan oleh guru. Akibatnya, guru akan kewalahan dalam menjelaskan karena harus mengulang penjelasan dan waktu pun akan banyak terbuang. Dari kondisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran pengoperasian *Microsoft Office Word* menggunakan media presentasi *Microsoft Office Powerpoint* masih dominan berpusat kepada guru (*teacher centered*) sehingga tingkat penguasaan keterampilan sesuai rancangan akan kurang tercapai dengan optimal. Sedangkan dalam kurikulum 2013 disebutkan bahwa kegiatan pembelajaran haruslah berpusat kepada siswa (*student centered*). Maka dari itu keterampilan siswa dalam mengoperasian *Microsoft Office Word* secara keseluruhan akan menempuh waktu yang lama dan kurang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salahsatu guru Teknologi Perkantoran SMKN 11 Bandung pada bulan Februari 2017, rendahnya penguasaan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* disebabkan karena faktor pembelajaran mandiri yang masih kurang, dimana siswa harus dibimbing secara langsung oleh guru dalam mempraktikkan pengoperasian *Microsoft Office Word*. Sementara itu jika memperhatikan kondisi siswa dengan jumlah 36 orang tiap

kelas maka usaha guru dalam membimbing siswa terutama siswa yang keterampilannya kurang haruslah lebih lebih ekstra. Akibatnya keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* yang siswa kuasai masih kurang optimal.

Penelitian terdahulu telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan penguasaan keterampilan perangkat lunak dalam bidang lain yang sejenis pada jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK). Penelitian tersebut dilakukan oleh Septian Dwi Anugrah (2015) mengenai penerapan *Articulate Storyline* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran rancang bangun jaringan. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan media presentasi berbasis *Articulate Storyline* dengan siswa yang menggunakan media presentasi berbasis *Microsoft Office Powerpoint* pada mata pelajaran rancang bangun jaringan dalam seluruh aspek keterampilan atau psikomotor. Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan oleh Ira Kusuma Hardani (2015) mengenai pengaruh media audio visual interaktif terhadap hasil belajar siswa pada tema hewan dan tumbuhan di sekolah dasar. Penelitian ini berpusat pada media yang menunjukkan hasil terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajara siswa dengan menggunakan media audio visual interaktif.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengoperasikan perangkat lunak dapat dilakukan melalui penggunaan media yang dapat menuntut siswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dengan melihat dan melakukan secara langsung bagaimana praktik dari perangkat lunak. Penggunaan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* merupakan pilihan yang tepat sebagai media penyajian pembelajaran tentang pengoperasian *Microsoft Office Word*. Media media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* dapat menunjukkan komponen dan langkah penggunaan perangkat lunak dasar secara langsung dengan melibatkan secara langsung partisipasi siswa. Media audio visual interaktif dirancang menggunakan perancang media (*authoring tool*) yaitu *Articulate Storyline* yang memiliki fitur untuk membuat demonstrasi dan praktik media perangkat lunak (*software*). Melalui penggunaan media ini, pembelajaran yang terjadi akan lebih secara mandiri dan perpusat pada siswa

(*student centered*) sehingga dapat mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk peningkatan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* siswa kelas X SMKN 11 Bandung.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah secara umum adalah apakah terdapat perbedaan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan siswa yang menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMKN 11 Bandung?.

Sementara itu rumusan permasalahan khusus sesuai dengan rumusan permasalahan umum diatas dapat dibedakan menjadi beberapa point berikut ini.

- 1) Apakah terdapat perbedaan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan siswa yang menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMKN 11 Bandung pada aspek mekanisme (*mechanism*)?
- 2) Apakah terdapat perbedaan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan siswa yang menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMKN 11 Bandung pada aspek respon terbimbing (*guided response*)?
- 3) Apakah terdapat perbedaan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan siswa yang menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint* pada mata pelajaran

Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMKN 11 Bandung pada aspek kemahiran (*complex overt response*)?

Wendi Kuswiandi, 2017

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK
PENINGKATAN KETERAMPILAN PENGOPERASIAN MICROSOFT OFFICE WORD PADA MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN SISWA KELAS X SMKN 11 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini mempunyai tujuan umum yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint* dengan siswa yang menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMKN 11 Bandung.

Sementara itu penelitian ini mempunyai tujuan khusus sebagai berikut

- 1) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan siswa yang menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMKN 11 Bandung pada aspek mekanisme (*mechanism*).
- 2) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan siswa yang menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMKN 11 Bandung pada aspek respon terbimbing (*guided response*).
- 3) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan siswa yang menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMKN 11 Bandung pada aspek kemahiran (*complex overt response*).

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang telah dihasilkan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak terkait dalam lingkup pendidikan diantaranya

- 1) Bagi siswa
 - a) Memberikan pengalaman terlibat secara langsung untuk merangsang penguasaan keterampilan pengoperasian *Microsoft Office Word* secara mandiri menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline*.
 - b) Mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa yang menunjang pencapaian keterampilan pengoperasian perangkat lunak.
- 2) Bagi Guru
 - a) Memberikan informasi dan gambaran mengenai pembelajaran menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline*.
 - b) Memberikan suatu alternatif bagi siswa untuk belajar menguasai keterampilan menggunakan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline*.
- 3) Bagi peneliti lainnya
 - a) Dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian lanjutan dan kajian ulang terhadap peserta didik melalui pembelajaran penggunaan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline*.
 - b) Sebagai acuan untuk meneliti lebih lanjut penggunaan media audio visual interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk peningkatan keterampilan yang berbeda.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini memiliki hirarki atau urutan berupa struktur organisasi skripsi dimulai dari BAB I sampai BAB V.

BAB I memuat berbagai bagian dasar dari skripsi diantaranya :

- 1) Latar Belakang Penelitian
- 2) Rumusan Masalah Penelitian
- 3) Tujuan Penelitian
- 4) Manfaat Penelitian
- 5) Struktur Organisasi Skripsi

BAB II memuat penjelasan mengenai berbagai referensi atau pedoman teoritis pelaksanaan penelitian diantaranya :

- 1) Kajian Pustaka
- 2) Definisi Operasional
- 3) Kerangka Berfikir
- 4) Asumsi dan Hipotesis Penelitian

BAB III memuat penjelasan lebih lanjut yang lebih rinci mengenai metodologi penelitian diantaranya :

- 1) Desain Penelitian
- 2) Populasi dan Sampel
- 3) Instrumen Penelitian
- 4) Teknik Analisis Data
- 5) Prosedur Penelitian

BAB IV memuat penjelasan mengenai temuan dan pembahasan hasil penelitian yang diantaranya :

- 1) Temuan Penelitian
- 2) Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V memuat beberapa interpretasi yang memiliki makna, tafsiran, dan implikasi peneliti terhadap temuan dan pembahasan hasil penelitian diantaranya :

- 1) Simpulan
- 2) Implikasi
- 3) Saran

Wendi Kuswiandi, 2017

**PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE UNTUK
PENINGKATAN KETERAMPILAN PENGOPERASIAN MICROSOFT OFFICE WORD PADA MATA
PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN SISWA KELAS X SMKN 11 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

