

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Penyebaran pandemik *Covid-19* yang cepat disertai jumlah kasus terinfeksi terus meningkat menyebabkan terjadinya perubahan pada sektor pendidikan Indonesia. Sebagai usaha pencegahan penyebaran *Covid-19*, WHO merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Diantaranya kegiatan pembelajaran konvensional yang mengumpulkan banyak peserta didik dalam satu ruangan dirubah menggunakan skenario pembelajaran yang mampu meminimalisir kontak fisik antar peserta didik maupun dengan guru (Rahman & Firman, 2020). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan resmi mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus *Covid-19* pada tanggal 24 Maret 2020. Surat edaran tersebut terdiri dari kebijakan pendidikan selama pandemik *Covid-19*, salah satunya adalah kebijakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilaksanakan selama kebijakan pembelajaran jarak jauh berlangsung adalah menerapkan pembelajaran dengan sistem *E-Learning*. *E-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik / digital, baik berupa audio, video, *smartphone*, perangkat komputer maupun internet. Menerapkan *E-Learning* sangat mendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh terutama ketika situasi dan kondisi tidak memungkinkan kegiatan pembelajaran dilaksanakan tatap muka secara langsung, sesuai dengan kutipan Fisk (Hussin, 2018) "*Learning can be taken place anytime anywhere. E-Learning tools offer great opportunities for remote, self-paced learning*". [pembelajaran dapat dilakukan tanpa batasan waktu dan ruang. *E-Learning* mendukung pembelajaran jarak jauh dan mandiri]. Selain itu, *E-Learning* juga mendukung perkembangan revolusi industri 4.0 pada bidang pendidikan, menurut Fisk terdapat sembilan tren pendidikan pada era revolusi industri 4.0 salah satunya adalah *E-Learning*. Triyono mengemukakan sudah

saatnya pendidikan Indonesia mulai menyesuaikan dengan berbagai perubahan agar siap melayani peserta didik yang berasal dari generasi *milenial* dari sisi pedagogi, sekaligus pengaruh digitalisasi pada teknologi di dunia kerja pada era revolusi industri 4.0 (Triyono, 2017).

Perubahan sistem pembelajaran konvensional menjadi *E-Learning* menjadi hal yang baru di dunia pendidikan Indonesia, namun tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan beradaptasi dengan sistem pembelajaran *E-Learning*. Peserta didik menjadi lebih sulit memahami materi karena keterbatasan dalam interaksi dan komunikasi cenderung satu arah, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung (Hidayat & Noeraida, 2020). Pembelajaran *E-Learning* membuat peserta didik lebih mudah jenuh dan stress (Asmuni, 2020). Selain itu, guru menjadi kesulitan memantau aktivitas pembelajaran peserta didik secara langsung (Rahman & Firman, 2020).

SMKN 15 Bandung merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang mengimplementasikan *E-Learning* dengan memanfaatkan teknologi digital yang ada untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Penggunaan teknologi digital memungkinkan proses pembelajaran jarak jauh berlangsung walaupun peserta didik dan guru berada di tempat yang berbeda (Milman, 2015). Kebijakan ini menjadi tantangan baru bagi guru karena perlu mempersiapkan strategi pembelajaran, pendekatan, metode dan media yang berbeda dengan pembelajaran konvensional. Pada kurikulum SMKN 15 Bandung, peserta didik keahlian Pekerjaan Sosial (*social care*) wajib mengikuti Mata Pelajaran Rehabilitasi Sosial Adiksi Korban NAPZA. Salah satu Kompetensi Dasar Keahlian yang harus dikuasai adalah Kompetensi Dasar 3.5 yaitu menganalisis Pelayanan Rehabilitasi Sosial korban NAPZA. yang berisikan materi Pelayanan Rehabilitasi Sosial korban NAPZA. Materi Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA merupakan materi yang kompleks dan sulit dipahami oleh peserta didik karena banyak tahapan yang perlu dipelajari. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA SMKN 15 Bandung, materi ini menjelaskan proses tahapan rehabilitasi sosial yang lebih difokuskan ke dalam bagian sosialnya. Oleh sebab itu materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA membutuhkan alokasi waktu yang cukup banyak. Penggunaan media

pembelajaran yang tepat dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan (materi), dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Rohani, 2019). Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data serta memadatkan informasi (Purnama & Asto B, 2014). Media pembelajaran memiliki peran penting untuk memberikan stimulasi belajar pada peserta didik serta membantu dalam penyampaian materi pelajaran saat proses belajar berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pengajaran dalam pembelajaran khususnya pada materi pelajaran yang bersifat abstrak sukar dicerna dan dipahami oleh peserta didik terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks sangat perlu dilakukan (Rohani, 2019).

Media yang biasa digunakan oleh guru mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA dari hasil wawancara adalah *Microsoft Office Power Point*. Media pembelajaran yang baik seharusnya dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung sesuai dengan kebutuhan serta kemampuan peserta didik, sehingga bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya dan mudah dipahami oleh para peserta didik (Sudjana & Rivai, 2010). Media pembelajaran yang diterapkan pada Kompetensi Dasar 3.5 perlu dikembangkan karena kurang memberikan stimulus pada peserta didik untuk belajar karena media masih berupa slide presentasi dalam bentuk gambar statis dan monoton (Yahya, Fatoni, & Walidain, 2018). Kegiatan pembelajaran terkesan satu arah karena guru tetap harus menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi di dalam media *Microsoft Office Power Point* tersebut dalam waktu yang terbatas, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi cepat membosankan, kurang interaktif dan kurang bermakna (Abdelrahman, Attaran, & Hai-Leng, 2013; Technology-Enabled Learning, 2014; Young, 2004).

Guru perlu menyediakan media pembelajaran yang variatif dan interaktif agar kegiatan pembelajaran tidak membosankan. Menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan menjadi hiburan peserta didik agar tidak jenuh mengikuti kegiatan belajar secara *E-Learning*

dari rumah. Selain menarik perhatian, media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi yang sulit menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pengajaran berbasis *software* animasi dapat menjadi pilihan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Yasa, Ariawa, & Sutaya, 2017). Karakteristik media pembelajaran interaktif terdiri dari animasi interaktif, yaitu alat perantara yang diciptakan melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan secara menarik (Satriansyah, 2016). Media pembelajaran interaktif merupakan media animasi yang dapat dioperasikan oleh peserta didik menggunakan gawai.

Articulate Storyline merupakan salah satu aplikasi animasi interaktif yang digunakan sebagai alat komunikasi atau media presentasi dengan *template* buatan sendiri maupun menggunakan *template* yang disediakan dan dapat menyesuaikan karakter sesuai selera (Rafmana, Chotimah, & Alfiandra, 2018). Tampilan dan pengoperasian aplikasi *Articulate Storyline* sama seperti *power point* namun memiliki fitur yang mendukung layaknya *Adobe Flash*, sehingga aplikasi *Articulate Storyline* mudah digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat menjadi variasi media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik serta membantu dalam menyampaikan materi menjadi lebih mudah dipahami sehingga proses belajar dari rumah menjadi lebih efektif. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dalam sistem pembelajaran *E-Learning* serta mendukung pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan di era Revolusi Industri 4.0.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada mata pelajaran Rehabilitasi Sosial Adiksi Korban NAPZA dengan materi Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA. Peneliti memilih materi pada KD 3.5 pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA, karena berdasarkan pengalaman peneliti saat mengikuti Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) pada tahun 2019, materi pada KD ini didominasi dengan pemaparan secara teori membuat proses belajar peserta

didik cenderung pasif, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang tepat agar proses belajar menjadi lebih interaktif. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Articulate Storyline 3* pada Materi Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA”**.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah “bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA?”

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA.

1.3.2. Tujuan Khusus

- 1) Merencanakan pengembangan media interaktif melalui kegiatan analisis kebutuhan pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA.
- 2) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Articulate Storyline 3* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA.
- 3) Mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis menggunakan *Articulate Storyline* pada materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA. melalui validasi oleh *Expert Judgment*.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis perangkat lunak *Articulate Storyline 3* dan ikut serta mendukung revolusi industri era 4.0 dalam bidang pendidikan.

1.4.2. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran bagi guru untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu meningkatkan pemahaman peserta didik ketika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi pada penelitian ini.

3) Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan mengimplementasikan hasil penelitian ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang diperlukan.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menguraikan tentang teori-teori yang mendukung penelitian tentang media pembelajaran interaktif, aplikasi *Articulate Storyline 3*, materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA dan kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang metode penelitian mengenai desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data, dan pengolahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang temuan dan pembahasan hasil yang dikaji dengan tinjauan referensi para ahli.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang hasil penelitian yang disimpulkan dan sekaligus memberikan saran yang perlu diperhatikan.