

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong terciptanya inovasi-inovasi di segala bidang. Salah satu bidang yang tidak luput dari perkembangan tersebut adalah bidang pendidikan yang ditandai dengan munculnya perangkat-perangkat yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Dengan adanya teknologi, media pembelajaran dapat berjalan lebih bermakna dan berkualitas.

Lulusan SMK APHP dituntut untuk terampil dalam pengolahan hasil pertanian baik secara teori maupun praktik. Salah satu kompetensi dasar (KD) yang perlu dikuasai siswa APHP adalah menerapkan pengolahan hasil perkebunan tanaman rempah dan bahan penyegar. KD ini sangat penting dikuasai mengingat semakin meningkatnya kesadaran masyarakat untuk mengkonsumsi makanan lokal berasal dari rempah dan bahan penyegar yang tidak hanya memberikan nutrisi pada tubuh juga memberikan efek baik bagi kesehatan tubuh. Hal ini dapat menjadi peluang karier siswa SMK sebagai penyedia makanan olahan rempah dan bahan penyegar di masa depan.

Materi pada KD ini berisi tentang jenis-jenis, karakteristik dan prinsip pengolahan berbagai tanaman rempah dan bahan penyegar. Pembahasan materi tersebut diperlukan waktu yang cukup panjang dan memerlukan visualisasi berbentuk gambar, audio dan video agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Salah satu cara untuk menunjang pembelajaran rempah dan bahan penyegar oleh siswa dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran.

Menurut Shahzad et al., media pembelajaran berfungsi sebagai sebuah alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswanya (Nurfarid, 2017). Penyajian materi dalam media pembelajaran yang sistematis dengan menampilkan berbagai media seperti gambar, teks, audio dan

video akan meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami suatu materi. Selain itu, media yang bersifat interaktif mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga mendorong siswa untuk dapat mempelajari materi secara tuntas.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas XI A PHP SMK PPN Tanjungsari, pembelajaran yang dilakukan saat ini adalah pembelajaran daring dengan menggunakan *smartphone* yang dimiliki masing-masing siswa. Pembelajaran yang berlangsung kurang efektif yang disebabkan oleh ketidakstabilan sinyal yang menyebabkan komunikasi antar guru dan siswa kurang lancar dan lingkungan belajar yang kurang mendukung. Media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran masih memiliki keterbatasan, yaitu hanya berupa modul dan powerpoint dalam bentuk pdf yang memuat teks dan gambar saja.

Media pembelajaran berbasis android dapat digunakan sebagai alternatif solusi. Media ini berbentuk E-modul interaktif yang berisikan materi secara berurut dan sistematis yang dilengkapi dengan teks, gambar dan video untuk menunjang pembelajaran. Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi dengan menggunakan *smartphone* yang dimiliki kapan saja dan dimana saja dan siswa dapat mengakses kembali media tersebut diluar jam pelajaran. Selain itu, guru juga dapat mengantisipasi ketidakjelasan penyampaian materi karena ketidakstabilan sinyal dan guru dapat menggunakan jam pelajaran secara efektif tanpa harus mengulang-ngulang materi yang disampaikan.

*Articulate Storyline* merupakan *software* untuk membuat media pembelajaran interaktif yang sangat mudah digunakan karena memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*.. Bahan ajar yang digunakan dapat disajikan secara interaktif dan menarik yang memuat aspek media pada audio, visual, audio visual serta evaluasi pembelajaran tersedia berbagai macam bentuk seperti *True/False, Multiple Choice, Multiple Response, Type in, Matching, Sequence, Numeric, Fill in the Blank, Multiple Choice Text dan Word Bank*, sehingga siswa dapat menggunakan media tersebut dapat langsung berinteraksi

dan mendemostrasikan suatu materi yang sedang dipelajari, serta konten yang dikembangkan dapat dipublikasikan ke berbagai *output* yaitu format untuk pengguna *iOS*, *android*, dan *PC* (Nugraheni, 2017).

Hasil penelitian Rohmah dan Bukhori (2020) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *Articulate Storyline* pada materi Korespondensi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini sependapat dengan penelitian Utama (2016), bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien serta mampu meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA. Media *Articulate Storyline* juga dinyatakan sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran PKN kelas XI (Rahmana, 2018)

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya suatu media yang mempermudah siswa untuk memahami menerapkan pengolahan hasil perkebunan tanaman rempah dan bahan penyegar. Oleh karena itu, peneliti “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Menggunakan *Articulate Storyline* pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pengolahan Hasil Perkebunan Tanaman Rempah dan Bahan Penyegar.”

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan tanaman rempah dan bahan penyegar. untuk digunakan siswa kelas XI SMK PPN Tanjungsari?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran media pembelajaran berbasis *android* menggunakan *articulate storyline* pada kompetensi dasar menerapkan pengolahan hasil perkebunan tanaman rempah dan bahan penyegar untuk digunakan siswa kelas XI SMK PPN Tanjungsari.

## 1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru
  - a. Diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis.
  - b. Diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.
  - c. Diharapkan dapat memotivasi guru untuk menggunakan media berbasis *android*.
2. Bagi Siswa
  - a. Diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi pelajaran yang terdapat dalam media.
  - b. Diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

- BAB I : Pendahuluan, pada bab ini berisi mengenai penjelasan latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
- BAB II : Kajian Pustaka, berisi tentang kajian mengenai tujuan umum dan beberapa penelitian yang relevan.
- BAB III : Metodologi Penelitian, berisi tentang desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, teknik penelitian, instrumen penelitian, validasi instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.
- BAB IV : Temuan dan Pembahasan, berisi tentang hasil dan pembahasan.
- BAB V : Simpulan, implikasi dan rekomendasi, berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan saran untuk penelitian selanjutnya.