

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

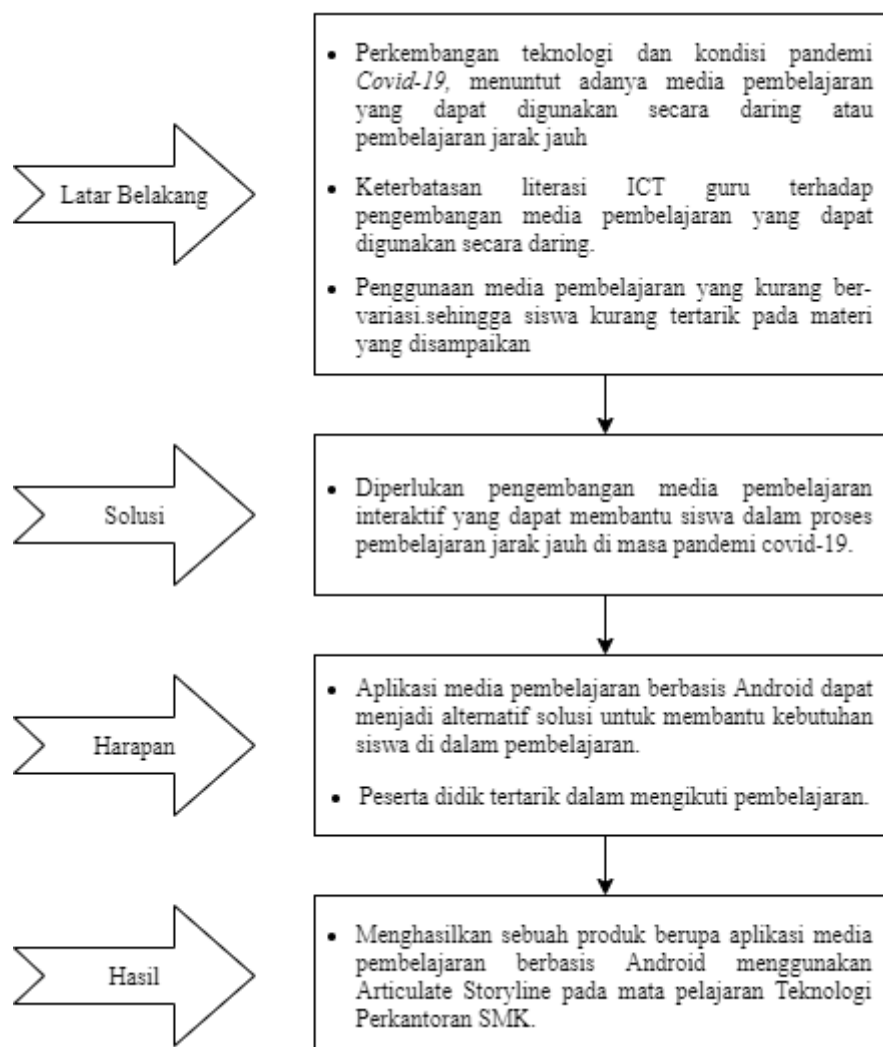
Di era revolusi industri 4.0 seperti sekarang ini manusia tidak bisa lepas dengan teknologi. Teknologi menjadi kebutuhan dasar bagi setiap kalangan dari anak-anak hingga dewasa. Dunia pendidikan juga tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Apalagi di saat pandemi *Covid-19*, orang dibatasi untuk berinteraksi dan bersosialisasi secara langsung (*social distancing*) untuk memutus penyebaran mata rantai virus ini. Demikian pula dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Menteri Pendidikan Nadiem Makarim bersama gugus tugas percepatan penanganan *Covid-19*, menganjurkan agar pembelajaran dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk siswa dan *work from home* (WFH) untuk guru usia di atas lima puluh tahun. Hal ini sebagai antisipasi penyebaran *Covid-19* di area sekolah (Ridho, 2020).

Adanya pandemi *Covid-19* serta tuntutan teknologi yang semakin berkembang, guru dituntut untuk bisa menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran jarak jauh yang kreatif, inovatif, menyenangkan, dan menarik siswa. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang sangat efektif digunakan guru dalam berinteraksi dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efisien (Umar, 2014). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran sangat beragam, seperti aplikasi pada *Android*, blog, vlog, soal *online*, dan multimedia berbasis web. Alat yang digunakan pun semakin beragam, seperti laptop, *smartphone*, tablet, dan komputer. Penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat meningkatkan aktifitas siswa (Hardianto, 2005).

Nisrina, yang merupakan salah satu siswa kelas X SMK BPP Bandung mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada masa pandemi *Covid-19* hanya melalui *Whatsapp* dan situs sekolah. Kondisi ini membuat siswa lebih mudah bosan dan kurang tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru (Komunikasi Pribadi, 15 Februari 2021). Keterbatasan media pembelajaran ini menurut Bagus Budiman (salah seorang guru mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BPP Bandung) telah mengakibatkan penurunan nilai yang diperoleh siswa (Komunikasi Pribadi, 20 Desember 2020).

Fakta empirik ini tidak dapat dibiarkan begitu saja, dan harus segera dicarikan solusinya agar dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan nilai siswa. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah dengan membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan secara daring. Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Media ini diharapkan dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar dan siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan alur pikir penelitian sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.1



Gambar 1.1
Alur Berpikir Penelitian

1.2. Identifikasi Masalah

Beberapa fenomena yang mendorong pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BPP Bandung adalah sebagai berikut.

1. Perkembangan teknologi dan kondisi pandemi *Covid-19*, menuntut adanya media pembelajaran yang dapat digunakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh.
2. Keterbatasan literasi ICT guru terhadap pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan secara daring.

3. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi, sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru.

1.3. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BPP Bandung adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi yang dikembangkan menggunakan sistem operasi *Android*.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan *software Articulate Storyline 3*.
3. Pengembangan tidak melakukan tahapan *disseminate* dari metode penelitian yang digunakan 4D (*define, design, develop, disseminate*).
4. Materi yang dikembangkan dalam aplikasi hanya satu kompetensi dasar dari mata pelajaran Teknologi Perkantoran, yaitu memahami teknologi perkantoran, otomatisasi perkantoran, dan *virtual office* (KD 3.1).

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BPP Bandung adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran menurut ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran menurut ahli media?
4. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Android* dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran menurut siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BPP Bandung adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *Android* yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran Teknologi Perkantoran pada kompetensi dasar memahami teknologi perkantoran, otomatisasi perkantoran, dan *virtual office* (KD 3.1).
2. Mengetahui kelayakan produk menurut ahli media.
3. Mengetahui kelayakan produk menurut ahli materi.
4. Mengetahui kelayakan produk menurut siswa.

1.6. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk semua kalangan, khususnya untuk penulis, sekolah, dan siswa.

1. Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menambah jumlah media pembelajaran digital berbasis *Android* yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring.
3. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengakses materi pembelajaran secara daring.

1.7. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK BPP Bandung adalah sebagai berikut.

1. Produk menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *Android* minimal *Android* 8.0 (Oreo), RAM 2 GB, dan 150 MB penyimpanan internal yang tersedia.
2. Konten dalam media pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas materi, kuis, mini games, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan profil pembuat.

3. Objek dalam media pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas teks, gambar, animasi, dan video.
4. Bentuk akhir dari media pembelajaran yang dikembangkan berupa *soft file* berformat .APK yang dapat diunduh melalui tautan *Google Drive*.