

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi *Covid-19* telah mengubah cara hidup masyarakat di seluruh dunia, termasuk dalam sektor pendidikan (Dedeilia et al., 2020). Semuanya dimulai ketika pada tanggal 31 Desember 2019, ditemukan 27 kasus pneumonia dengan etiologi yang belum dapat diidentifikasi di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Tiongkok (Lu et al., 2020). Pada tanggal 7 Januari 2020, *World Health Organization* (WHO) menamai virus tersebut sebagai *Covid-19* (Organización Mundial de la Salud (OMS), 2020). Virus ini kemudian menyebar secara global dan menjadi ancaman serius bagi masyarakat seluruh dunia. Sebagai respons terhadap penyebaran virus, pemerintah Republik Indonesia mulai memberlakukan pembatasan *social* dan *physical distancing* sejak awal Maret 2020, bahkan beberapa daerah telah menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) (Hadiwardoyo, 2020). Akibatnya, aktivitas sosial dan ekonomi masyarakat terhenti, dan masyarakat dihimbau untuk tinggal di rumah masing-masing (Hartati & Susanto, 2020). Dampak dari situasi ini juga terasa di sektor pendidikan, dimana tenaga pendidik dan peserta didik harus beralih ke pembelajaran daring. Hal ini mengakibatkan perpindahan lingkungan belajar dari kelas tatap muka menjadi kelas virtual melalui platform daring (Phelan et al., 2020).

Pandemi *Covid-19* telah meningkatkan kebutuhan akan penggunaan teknologi dan informasi dalam pendidikan, mengubah cara tenaga pendidik melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tenaga pendidik dihadapkan pada tuntutan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mengembangkan media pembelajaran jarak jauh yang kreatif, inovatif, menyenangkan, dan menarik bagi peserta didik. Pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi menjadi alternatif utama dalam mengatasi dampak pandemi *Covid-19* (Oktari et al., 2020). Dalam sektor pendidikan, teknologi digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung inkuiri peserta didik melalui demonstrasi materi (Liu et al., 2022). Berbagai produk teknologi, seperti

Zoom, *Google Meet*, dan teknologi virtual lainnya, dapat digunakan sebagai pengganti tatap muka secara langsung di kelas, melalui tatap muka secara virtual atau maya, yang mendukung dialektika dan demonstrasi pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* (Firmandani et al., 2021). Teknologi virtual ini dapat memungkinkan pengguna untuk terhubung dari tempat yang berbeda, sambil bertukar dokumen dan informasi dengan mudah, praktis, efektif, dan efisien dalam hal waktu, jarak, dan biaya (Fattah & Azis, 2020). Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi ini mampu memberikan gambaran dalam mengembangkan teknik pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik (Kurniawan & Rakhmawati, 2018). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang digunakan tenaga pendidik sangat penting untuk mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik. Dengan memanfaatkan media digital, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif (Rosmana et al., 2023).

Pemilihan media pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan saat ini. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Surata et al., 2020). Pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam sektor pendidikan telah memberikan peluang bagi setiap orang untuk mengakses materi pembelajaran secara interaktif (Wolfman, 2013). Berbagai alat teknologi, seperti *smartphone*, tablet, laptop, dan komputer, digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam pendidikan saat ini.

Perkembangan dalam proses pendidikan saat ini terjadi seiring dengan kemajuan pemikiran dan kebudayaan manusia yang terus maju. Kemajuan peradaban manusia saat ini tidak terlepas dengan adanya perkembangan teknologi. Semakin berkembangnya penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Dampaknya proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena menggunakan fasilitas yang canggih dan pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Risnawati, 2015). Perkembangan pesat dalam teknologi telah membuat

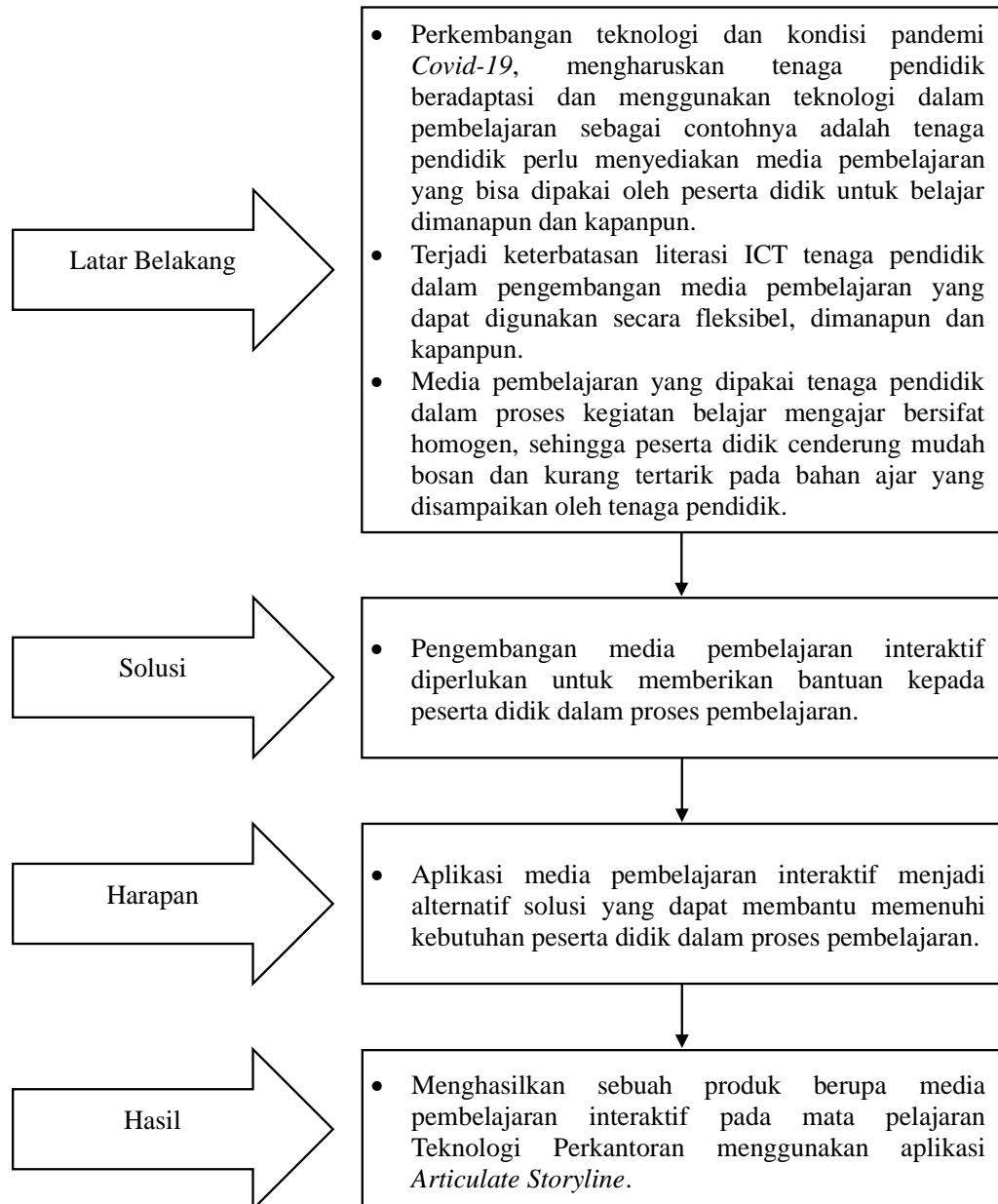
pendidikan jarak jauh menjadi lebih mudah (McBrien et al., 2009). Pendidikan jarak jauh dapat disampaikan kepada peserta didik dengan *asynchronous* (rekaman video dan *podcast*) dan *synchronous* (konferensi video dan ruang kelas virtual) (He et al., 2020). Berbagai istilah seperti pembelajaran daring, pembelajaran terbuka, pembelajaran berbasis web, pembelajaran bermedia komputer, dan pembelajaran campuran memiliki kesamaan dalam menggunakan komputer yang terhubung ke jaringan, yang memungkinkan belajar dari mana saja, kapan saja, dengan ritme yang sesuai, dan dengan berbagai metode yang tersedia (Cojocariu et al., 2014). Jadi perkembangan teknologi harus dimanfaatkan sebaik mungkin, untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran pendidikan (Salsabila et al., 2022).

Sebagai respons dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas diperoleh hasil wawancara yang didapatkan dari Chandra, yang merupakan salah satu peserta didik kelas XI SMK Bina Wisata Lembang, yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama pandemi terbatas pada aplikasi grup *Whatsapp*, *Zoom* dan *Google Drive*. Situasi dan kondisi selama pandemi membuatnya mudah bosan dan kurang tertarik dengan bahan ajar yang disampaikan oleh tenaga pendidik. Hal serupa juga disampaikan Lia Rostini, yang merupakan tenaga pendidik yang mengajar mata pelajaran Teknologi Perkantoran menyatakan bahwa melalui media pembelajaran yang terbatas telah berdampak negatif pada minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini kemudian mengakibatkan penurunan nilai yang diperoleh peserta didik.

Fakta empiris ini tidak bisa diabaikan, serta perlu segera ditemukan jalan keluarnya agar bisa meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai peserta didik. Salah satu jalan keluar yang bisa dilaksanakan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan, dan menarik, serta dapat digunakan peserta didik dimanapun dan kapanpun untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Media ini diharapkan

dapat menambah daya tarik peserta didik dalam menambah wawasan dan peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, alur pikir penelitian dapat digambarkan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1. 1.



Gambar 1. 1 Alur Berpikir Penelitian

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Bina Wisata Lembang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi dan kondisi pandemi *Covid-19*, mengharuskan tenaga pendidik beradaptasi dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran sebagai contohnya adalah tenaga pendidik perlu menyediakan media pembelajaran yang bisa dipakai oleh peserta didik untuk belajar dimanapun dan kapanpun.
2. Terjadi keterbatasan literasi ICT tenaga pendidik dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan secara fleksibel, dimanapun dan kapanpun.
3. Media pembelajaran yang dipakai tenaga pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar bersifat homogen, sehingga peserta didik cenderung mudah bosan dan kurang tertarik pada bahan ajar yang disampaikan oleh tenaga pendidik.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Bina Wisata Lembang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*.
2. Pada pengembangan ini, tahapan *disseminate* tidak dilakukan dalam model pengembangan yang digunakan, yaitu 4D (*define, design, develop, disseminate*).
3. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini terfokus pada satu kompetensi dasar dari mata pelajaran Teknologi Perkantoran, yaitu mengevaluasi penggunaan teknologi perkantoran (KD 3.11).

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Bina Wisata Lembang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran?
2. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* layak digunakan?
3. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* efektif digunakan?
4. Apakah media pembelajaran yang dikembangkan untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* praktis digunakan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* dengan kualitas yang layak, efektif, dan praktis untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran teknologi perkantoran pada kompetensi dasar mengevaluasi penggunaan teknologi perkantoran (KD 3.11) di SMK Bina Wisata Lembang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Bina Wisata Lembang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Produk ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi penulis untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya.

- b. Produk ini merupakan kontribusi yang berharga dalam menambah media pembelajaran dalam dunia pendidikan, khususnya sebagai bahan kajian penelitian.
2. Secara Praktis
 - a. Produk ini akan memberikan bantuan yang signifikan bagi tenaga pendidik dalam proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran, terutama dalam konteks materi laporan.
 - b. Produk ini akan memberikan bantuan yang signifikan bagi peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan teknologi perkantoran, terutama dalam konteks materi laporan.
 - c. Produk ini akan memberikan manfaat yang berharga bagi penulis, dengan cara menambah wawasan atau pengalaman dalam penelitian, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran khususnya untuk Sekolah Menengah Kejuruan.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Teknologi Perkantoran di SMK Bina Wisata Lembang menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut:

1. Produk ini dirancang untuk digunakan pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *Android*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki konten yang terdiri dari materi pembelajaran, kuis interaktif, mini *games*, latihan praktik, serta informasi mengenai kompetensi inti, kompetensi dasar, dan profil pembuat.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan mencakup berbagai objek seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video.
4. Bentuk akhir media pembelajaran yang dikembangkan adalah berupa sebuah *file* berformat apk yang dapat diakses melalui tautan *Google Drive* dalam bentuk *soft file*.