

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman telah memasuki Revolusi Industri 4.0 dan abad ke-21. Hal tersebut ditunjukkan oleh pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam kehidupan masyarakat baik dalam teknologi informasi maupun komunikasi. Mengacu pada hal tersebut maka pendidikan akan dituntut untuk adanya keseimbangan antara perkembangan teknologi dan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menerangkan “Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan zaman”. Selain itu, pembelajaran tersebut menuntut pula untuk menguasai berbagai kemampuan yang dibutuhkan pada abad ke-21 agar tidak tertinggal karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017, hlm. 121). Di era industri 4.0 ini, pembelajaran di sekolah khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan menggunakan teknologi dan internet melalui media pembelajaran yang sudah bertipikal pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*).

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum adalah mata pelajaran wajib. Sebagai mata pelajaran, Bahasa Indonesia memiliki tujuan agar peserta didik memiliki keterampilan berbahasa. Peserta didik harus mampu membaca, mampu menyimak, mampu berbicara, dan mampu menulis. Suparno (2009, hlm. 6) menyatakan bahwa

keempat komponen berbahasa itu memiliki keterkaitan yang erat. Keempatnya saling memberi pengaruh dan tidak dapat dipisahkan, artinya sebagai keterampilan berbahasa, menulis tidak dapat lepas dari keterampilan berbahasa lainnya, karena dalam urutan pemerolehannya menulis merupakan keterampilan berbahasa yang terakhir. Seseorang tidak dapat menyimak, membaca, dan berbicara terlebih dahulu.

Tarigan (2015, hlm. 3) mengatakan bahwa “Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.” Artinya, dalam menulis ada interaksi secara tidak langsung antara penulis dan tulisannya. Berdasarkan pernyataan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan kegiatan berkomunikasi yang dapat dilakukan tanpa tatap muka dengan orang lain melainkan menggunakan kertas dan seperangkat alat tulis lainnya sebagai media komunikasi.

Media pembelajaran merupakan wadah yang mengandung materi yang akan disampaikan kepada peserta didik untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Bulan & Wahyudi, 2021; Hadza, Sesrita, & Suherman, 2020, hlm. 81; Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, & Tanzila, 2020). Media pembelajaran yang variatif tentunya mendorong peserta didik agar selalu bersemangat dalam proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat mempengaruhi hasil akhir atau evaluasi kegiatan belajar mengajar bagi pendidik maupun peserta didik. Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Saat ini banyak media pembelajaran yang sangat bervariasi dalam mendukung kemudahan peserta didik saat proses pembelajaran, oleh karena itu pembelajaran harus dikembangkan menjadi kreatif dan inovatif.

Dalam mendukung hal tersebut proses pembelajaran dapat menggunakan sebuah aplikasi *articulate storyline* sebagai media pembelajaran karena mendukung pembelajaran berbasis konten yang dapat berupa gabungan dari teks, gambar, audio serta animasi. *Articulate storyline* ialah sebuah *software* atau perangkat lunak yang berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran. *Software articulate storyline* dapat digunakan dalam mempresentasikan sebuah pembelajaran, dengan berbasis *e-learning software* ini dapat menghadirkan sebuah *storyline project* yang menggabungkan semua

alat media baik visual, audio, maupun audio visual, serta dapat memanfaatkan fasilitas publikasi berupa *HTML5*, *CD*, *.swf*, dan *website* (Darnawati, Jamiludin, Batia, Irawaty, & Salim, 2019, hlm. 12).

Penggunaan aplikasi *articulate storyline* dapat membantu pendidik dalam penyajian materi karena memiliki kelebihan yang dimiliki antara lain memiliki fitur yang sangat mirip dengan fitur yang ada pada *Microsoft PowerPoint*, mudah dipelajari bagi para pemula yang telah memiliki dasar membuat media menggunakan *Ms PowerPoint*, konten dapat berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video (Salam, 2017, hlm. 13). Aplikasi *articulate storyline* dapat diterapkan pada materi pembelajaran Teks Prosedur pada jenjang kelas XI SMA/SMK. Teks prosedur merupakan suatu teks yang berisikan langkah – langkah suatu aktivitas atau kegiatan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Melalui teks prosedur kompleks, seseorang bisa menjelaskan atau menerangkan suatu urutan kejadian sehingga menambah pengetahuan pembaca. Kompetensi memproduksi teks prosedur kompleks dianggap sebagai salah satu teks yang penting yang harus dikuasai oleh peserta didik karena seiring perkembangan teknologi ada banyak produk yang diciptakan yang disertai dengan prosedur penggunaan untuk memudahkan penggunaannya.

Media pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang pendidikan khususnya pada saat ini sangat penting digunakan sebagai upaya penyampaian materi pembelajaran pendidik kepada peserta didik yang lebih menarik dan interaktif. Harapannya dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam memperhatikan materi pembelajaran dan memahami topik pembahasan yang disampaikan oleh guru (Destaria, 2015). Pemerintah Indonesia saat ini juga mendukung adanya pembelajaran di abad 21 yang diterapkan dalam kurikulum terbaru, yaitu kurikulum 2022 atau kurikulum merdeka. Harapannya dengan pengembangan kurikulum tersebut mampu menjadikan siswa atau peserta didik memiliki kepribadian yang unggul dan mempunyai kemampuan dari segi kognitif, psikomotorik, serta afektifnya.

Berdasarkan informasi di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian skripsi ini dengan judul **“Penerapan Aplikasi *Articulate Storyline* sebagai Media**

Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Prosedur pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 18 Bandung”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal sebelum menentukan rumusan masalah dalam suatu penelitian. Identifikasi masalah juga dapat diartikan sebagai usaha mendaftar sebanyak-banyaknya pertanyaan terhadap suatu masalah yang sekiranya bisa ditemukan jawabannya, maka dari itu berdasarkan latar belakang tersebut diperoleh masalah-masalah sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang antusias dalam materi teks prosedur.
2. Keterampilan menulis harus dimiliki oleh peserta didik terutama di zaman modern ini.
3. Media pembelajaran yang diterapkan dalam mengajarkan masih monoton.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif oleh pendidik, sehingga peneliti memilih menggunakan media *Articulate Storyline* agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Masalah tersebut terdapat dalam latar belakang yang sudah peneliti paparkan berdasarkan masalah yang diidentifikasi tersebut, diharapkan dapat membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kemampuan peneliti dalam mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik pada kondisi awal?
3. Bagaimanakah kemampuan peserta didik pada kondisi akhir?
4. Bagaimanakah efektivitas penerapan aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran teks prosedur di kelas XI SMA Negeri 18 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan peneliti dalam mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran.
2. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada kondisi awal.
3. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik pada kondisi akhir.
4. Untuk mengetahui efektivitas penerapan aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran teks prosedur di kelas XI SMA Negeri 18 Bandung.

E. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

- a) Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pendidik untuk menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran teks prosedur. Selain itu cara ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
- b) Membantu peserta didik dalam menangani kesulitan dalam memahami pembelajaran teks prosedur.
- c) Sebagai referensi bagi sekolah tentang pentingnya media pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

- a) Menambah ilmu pengetahuan peserta didik tentang pembelajaran teks prosedur
- b) Menambah materi belajar untuk diterapkan di kelas.

3. Manfaat Etis

- a) Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional digunakan untuk menyamakan persepsi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul "Penerapan Aplikasi *Articulate Storyline* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Prosedur pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 18 Bandung " sebagai berikut.

1. Penerapan merupakan suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.
2. *Articulate story* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat presentasi. Memiliki fungsi yang sama dengan *Microsoft Power Point*, *articulate storyline* memiliki beberapa kelebihan sehingga dapat menghasilkan presentasi yang lebih komprehensif dan kreatif.
3. Media Pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
4. Keterampilan Menulis teks prosedur memuat atas pendahuluan, isi, dan penutup.
5. Teks Prosedur merupakan teks yang berisi langkah-langkah dalam melakukan suatu kegiatan atau tindakan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Penerapan Aplikasi *Articulate Storyline* sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Prosedur pada Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 18 Bandung, mengarahkan pendidik sebagai fasilitator, motivator, dan komunikator untuk pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

G. Sistematika Skripsi

Dalam menyusun karya tulis ilmiah ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSAKA

Dalam bab ini menulis tentang landasan teoritis teknologi pendidikan, pengertian belajar dan pembelajaran, metode belajar, media pembelajaran interaktif, multimedia, *artciulate storyline*, media pembelajaran *articulate storyline* “marrrta”, hasil belajar, kerangka berpikir dan hipotesis.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang waktu penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, validasi data dan analisis data

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan, pembahasan kemampuan peneliti dalam mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, kemampuan peserta didik pada kondisi awal, kemampuan peserta didik pada kondisi akhir dan efektivitas penerapan aplikasi *articulate storyline* pada pembelajaran teks prosedur di kelas XI SMA Negeri 18 Bandung.

BAB 5 PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang Kesimpulan dan Saran.