

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi saat ini membawa banyak perkembangan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya dalam dunia pendidikan. Perkembangan tersebut menggeser paradigma pembelajaran dari *teaching* menjadi *learning*. Komputer, *smartphone*, dan beragam alat elektronik yang saat ini hampir dimiliki oleh setiap orang, membantu proses pergeseran paradigma tersebut. Pemanfaatan beragam alat elektronik tersebut, khususnya komputer dan *smartphone* berperan besar dalam mengubah kebutuhan atas fasilitator dalam proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang dapat dilakukan secara mandiri.

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran secara mandiri adalah media interaktif. Melalui media interaktif, aktivitas pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk audio-visual yang berinteraksi langsung dengan peserta didik melalui tombol-tombol yang telah didesain. Materi pembelajaran pun dapat disajikan lebih konkret sehingga pengguna mendapatkan pengamatan yang nyata. Hal tersebut disampaikan dalam hasil penelitian Armansyah (2019, 2), mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang, bahwa pengembangan media interaktif dapat meningkatkan rerata hasil belajar siswa dari nilai rerata 46,8 menjadi 72,7.

Media interaktif dapat dikembangkan menggunakan beragam *software* pendukung, salah satunya adalah Articulate Storyline. Articulate Storyline memiliki beragam fitur untuk menunjang pengembangan modul interaktif (Fatia 2020, 503). Salah satu fitur yang dapat digunakan adalah pembuatan *branching*

scenario dengan fitur *layer*, *trigger*, dan *state*. Fungsi ini berguna dalam memberikan contoh respon atau aktivitas tertentu yang diinginkan oleh pengembang atas pengguna. Penggunaan salah satu fitur seperti *branching scenario* akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi pengguna.

Biro Pengembang Pembelajaran UMN adalah salah satu bagian yang berencana memanfaatkan Articulate Storyline untuk mengembangkan media interaktif. Namun, masih banyak personil di bagian ini yang belum familiar dengan Articulate Storyline. Hal ini dikarenakan saat ini fokus pengembangan media pembelajaran di Biro Pengembang Pembelajaran UMN adalah pengembangan video pembelajaran yang proses produksinya relatif lebih lama, diantaranya karena faktor penentuan waktu *take video* dengan narasumber yang memiliki jadwal padat, dan sebagainya.

Berdasarkan survei awal penelitian yang dilakukan penulis pada tanggal 10 Desember 2021 terhadap 21 personil Biro Pengembang Pembelajaran di UMN, ditemukan bahwa 57,1% personil Biro Pengembang Pembelajaran belum pernah menggunakan Articulate Storyline. Namun, mereka sudah familiar atau sudah pernah melihat modul interaktif yang diproduksi menggunakan Articulate Storyline.

Berdasarkan survei tersebut pula, diketahui >50% personil Biro Pengembang Pembelajaran belum dapat mengoperasikan Articulate Storyline seperti halnya membuat projek baru dan menyesuaikan ukurannya, menggunakan fitur *shape*, teks, dan *caption*, menggunakan fitur *trigger*, variabel dan animasi, serta *publishing* modul interaktif di Articulate Storyline.

Salah satu faktor yang menyebabkan masih banyak personil yang tidak dapat menggunakan *software* Articulate Storyline adalah akibat keterbatasan

pengetahuan yang dimiliki. Keterbatasan pengetahuan ini diidentifikasi sebagai gagalnya proses pendifusian inovasi yang dilakukan oleh Biro Pengembang Pembelajaran UMN. Menurut (Rogers 1983, 11) terdapat lima tahap dari proses pengambilan keputusan inovasi yang mencakup : tahap pengetahuan (*knowledge*), tahap bujukan (*persuasion*), tahap keputusan (*decision*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap konfirmasi (*confirmation*). Biro Pengembang Pembelajaran UMN telah menyadari bahwa ada sebuah software yang dapat digunakan untuk mengembangkan modul interaktif yaitu Articulate Storyline, hal ini menyatakan bahwa tahap pengetahuan telah tercapai. Namun, sayangnya empat tahap selanjutnya yaitu bujukan, keputusan, implementasi dan konfirmasi belum sepenuhnya dijalankan oleh Biro Pengembang Pembelajaran UMN. Hal ini dikarenakan belum adanya sarana untuk menginformasikan inisiasi penggunaan *software* ini, sehingga keputusan menerima atau menolak akan penggunaan *software* ini belum ditindaklanjuti secara berkelanjutan.

Pernyataan tersebut didukung dengan hasil survei awal penelitian yang menyatakan 71,4% personil Biro Pengembang Pembelajaran membutuhkan panduan untuk mengembangkan modul interaktif menggunakan Articulate Storyline sebagai sarana untuk menginformasikan penggunaan Articulate Storyline ini, dan sebanyak 76,2% personil Biro Pengembang Pembelajaran memilih untuk belajar menggunakan panduan dengan format digital, dibanding dengan format cetak. Oleh karena itu pengembangan modul panduan ini dapat membantu para karyawan di biro pengembangan pembelajaran UMN.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- 1) Belum adanya sosialisasi atas penentuan inisiatif baru sebagai bentuk lain pengembangan *output* pembelajaran
- 2) Belum adanya kesiapan dalam menggunakan *software* Articulate Storyline
- 3) Belum adanya media untuk mendukung proses belajar karyawan tentang penggunaan Articulate Storyline
- 4) Tidak ada panduan penggunaan Articulate Storyline yang sesuai dengan kebutuhan Biro Pengembang Pembelajaran UMN
- 5) Mentor dan waktu yang terbatas untuk mengadakan penyuluhan secara langsung
- 6) Tidak ada modul belajar mandiri yang dapat digunakan karyawan sehingga dapat dipelajari di luar jam kerja

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya dan mengingat keterbatasan waktu untuk melakukan penelitian ini, maka penelitian ini difokuskan pada:

- 1) Pengembangan panduan untuk menggunakan Articulate Storyline
- 2) Subjek penelitian ini merupakan karyawan Biro Pengembang Pembelajaran UMN.

1.4 Rumusan Masalah

Seperti latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah diuraikan diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana menganalisis modul interaktif Panduan Penggunaan Articulate Storyline yang sesuai dengan kebutuhan karyawan Biro Pengembang Pembelajaran UMN?
- 2) Bagaimana mengembangkan alur proses panduan penggunaan *software articulate storyline* dalam modul interaktif?
- 3) Bagaimana tingkat kelayakan modul interaktif tersebut?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dituliskan, adapun tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Menganalisis modul interaktif Panduan Penggunaan *Articulate Storyline* untuk karyawan Biro Pengembang Pembelajaran UMN
- 2) Mengembangkan alur proses panduan penggunaan *software articulate storyline* dalam modul interaktif
- 3) Melihat tingkat kelayakan modul interaktif Panduan Penggunaan *Articulate Storyline* untuk karyawan Biro Pengembang Pembelajaran UMN

1.6 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan banyak manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan khususnya terkait penggunaan dan pemanfaatan *software* Articulate Storyline untuk pengembangan modul interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Pengembang

Sebagai sarana dalam pengaplikasian dan peningkatan wawasan dan pengetahuan pengembang dalam menerapkan apa yang telah dipelajari semasa kuliah ke dalam suatu penerapan nyata dengan metode yang baik dan benar.

2) Bagi Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Dapat menambah pengetahuan mengenai proses pengembangan modul interaktif sebagai panduan penggunaan Articulate Storyline di sebuah lembaga, serta dapat pula dijadikan referensi bagi pengembangan serupa dikemudian hari agar terlaksana secara lebih baik dan mendalam.

3) Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Hasil produk pengembangan ini yang berupa modul interaktif, dapat digunakan oleh pihak lembaga untuk memfasilitasi belajar para karyawan terkait pengembangan modul interaktif menggunakan Articulate Storyline. Dengan dilaksanakannya pengembangan ini, produk yang dihasilkan juga dapat dijadikan sebagai aset lembaga yakni dokumentasi pengetahuan mengenai Articulate Storyline.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini akan dibagi dalam lima bab dan setiap babnya mempunyai tujuan dan isi yang berbeda.

Pada Bab I, peneliti akan menjabarkan latar belakang dari kebutuhan pengembangan modul interaktif panduan Articulate Storyline. Fokus permasalahan diakibatkan oleh belum adanya kesiapan dari karyawan di Biro Pengembangan Pembelajaran, UMN untuk mengadopsi pengembangan output pembelajaran berjenis modul interaktif. Oleh karena itu, para karyawan membutuhkan panduan penggunaan software articulate storyline dalam pengembangan modul interaktif. Peneliti juga memaparkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat dari penelitian yang dilakukan.

Pada Bab II, peneliti akan menyusun landasan teori dalam penelitian ini. Beberapa teori berkaitan dengan kajian modul, multimedia interaktif, pembelajaran, articulate storyline, dan model pengembangan. Selain itu, peneliti juga akan memaparkan penelitian terdahulu dan diakhiri dengan kerangka berpikir.

Pada Bab III, peneliti akan menjabarkan secara rinci metodologi penelitian di penelitian ini. Peneliti mengadopsi model pengembangan 4D. Penelitian dilakukan di Biro Pengembangan Pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara dari bulan Desember hingga Mei 2022. Proses penelitian ini melibatkan dua puluh satu karyawan di biro tersebut. Penelitian ini pun melibatkan beberapa ahli seperti dua ahli validasi instrumen penelitian, dua ahli desain pembelajaran, dua ahli materi, dan tiga ahli media pembelajaran. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, analisis dokumen, dan tes.

Pada Bab IV, pemaparan atas proses pengembangan produk dan hasil uji validasi ahli, pengguna, dan tes evaluasi akan dipaparkan oleh peneliti. Proses pengembangan produk dilakukan setelah peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan yang ada di biro tersebut. Selanjutnya, peneliti menyusun rancangan alur belajar, storyboard, dan aset yang dibutuhkan. Modul interaktif ini terdiri dari video pembelajaran berbasis animasi dengan pendekatan tutorial dan modul interaktif itu sendiri. Setelah melakukan desain awal, proses selanjutnya adalah tahap pengembangan dan pembuatan modul interaktif yang diteruskan dengan Langkah uji coba produk kepada para ahli dan pengguna agar mendapatkan saran dan masukan terkait pengembangan tersebut. Saran dan masukan tersebut menjadi landasan bagi peneliti dalam proses perbaikan produk.

Pada Bab V, peneliti menguraikan pembahasan hasil penelitian dari rumusan masalah yang ada. Peneliti juga akan memaparkan kesimpulan dan saran dalam penelitian ini.

