

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut (Dewanatara, 2017) pengertian pendidikan harus mampu menuntun di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Maksudnya, pendidikan harus mampu menuntut segala kekuatan anggota masyarakat, dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Menurut (Budiarti dkk, 2017) UU No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan yang pertama dialami oleh seseorang berasal dari keluarga, kemudian seiring dengan pertumbuhan dan perkembangannya seseorang mendapatkan pendidikan dari luar di luar keluarganya. Pendidikan di luar lingkungan keluarga dapat diperoleh melalui interaksi dengan masyarakat di sekitar tempat tinggal maupun di sekolah. Sekolah merupakan tempat kedua bagi pendidikan seseorang.

Perkembangan media pembelajaran tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini yang sangat pesat dan hampir menyeluruh disemua kalangan, salah satunya bidang pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi dibidang pendidikan akan menjadikan pendidikan pada saat ini telah maju dan berkembang sehingga masyarakat bisa hidup lebih kreatif dan berpendidikan. Akan tetapi permasalahan yang sering muncul adalah bagaimana memanfaatkan teknologi yang ada disekitar kita agar menunjang proses pendidikan.

Menurut Syafril (2012:67) menjelaskan “guru harus melakukan kegiatan dan memberikan pelayanan pendidikan sesuai dengan potensi dan kondisi siswa untuk memperkembangkan potensi siswa secara optimal. Guru merupakan orang paling penting dan bertanggung jawab proses pembelajaran kepada siswa”. Dalam perkembangan dunia pendidikan saat ini, menghendaki adanya pembaharuan dalam proses pembelajaran agar tidak terkesan kaku dan membosankan. Salah satu contoh pembaharuan yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan materi pembelajaran sehingga motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi meningkat dan juga penggunaan media pembelajaran.

Kemajuan teknologi modern merupakan faktor utama dalam menunjang usaha pembaharuan. Peranan teknologi sangat penting terutama pada masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian

secara maksimal terhadap perkembangan teknologi saat ini, karena mereka menyadari peranan dan fungsi teknologi itu sangatlah penting bagi kehidupan mereka.

Teknologi modern dalam bidang komunikasi ini dengan produk berupa peralatan *hardware* dan *software* yang ada telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi saat ini juga banyak dimanfaatkan untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan, serta dalam rangka belajar mengajar. Tingkat pemahaman siswa yang berbeda menuntut guru atau pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru di sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar baik di sekolah maupun dimana saja yang bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Memasuki abad ke-21 sekarang ini teknologi komputer sangat dirasakan kebutuhan dan kepentingannya untuk memperbaiki dan peningkatan kualitas pembelajaran. Melalui Pemanfaatan teknologi tersebut kita dapat meningkatkan kualitas SDM dan IPM, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan bermutu. Teknologi informasi berkembang sejalan dengan perkembangan teori dan komunikasi dan teknologi yang menunjang terhadap praktek kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran berbasis komputer (PBK), pembelajaran berbasis web (*e-learning*), pembelajaran berbasis *Audio-visual* adalah bentuk-bentuk aplikasi teknologi komputer yang diterapkan dalam pembelajaran.

Multimedia Interaktif termasuk kedalam pembelajaran yang dilengkapi dengan pembelajaran *Audio-visual*. Menurut Rusman dkk (2011:68) Media Interaktif dapat digunakan pada pembelajaran disekolah sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa terutama terutama Komputer. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia dapat unsure-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks, dan grafis. Multimedia Interaktif termasuk kedalam Pembelajaran yang dilengkapi dengan pembelajaran *Audio-visual*.

Menciptakan lulusan yang berkualitas, maka setiap Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), harus memiliki kriteria sekolah standar nasional. Untuk itu, setiap SMK harus menyediakan fasilitas yang lengkap baik sarana maupun prasarana sekolah. Tidak hanya itu, SMK harus menyiapkan guru-guru profesional yang ahli sesuai bidangnya, sesuai dengan program produktif yang terdapat disetiap SMK yaitu bertujuan untuk memdapatkan siswa agar memiliki keahlian tertentu yang relevan sesuai permintaan di dunia kerja/industri. Ada beberapa penyebab Kurangnya semangat siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar karena terbatasnya materi karena materi gerak dasar tari tidak ada sumbernya di intrnet sehingga siswa susah mendapatkan materi , tidak ada variasi belajar yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran sehingga

mempengaruhi minat dan semangat belajar siswa dalam proses belajar mengajar, belum adanya bahan ajar atau media pembelajaran yang membantu guru dalam proses belajar mengajar multimedia interaktif, dan berpedoman pada modul gerak dasar tari saja dalam proses belajar mengajar karna buku gerak dasar tari tidak ada di perpustakaan. Dengan demikian tugas guru selain membeli ilmu pengetahuan juga harus bisa melatih keterampilan dan memberi nilai nilai moral kepada siswanya, mata pelajaran Gerak Dasar Tari merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam program produktif di SMK Negeri 7 Padang jurusan Tari. Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Gerak Dasar Tari Kelas X Jurusan Tari di SMK N 7 Padang Tahun Ajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti diatas dan hasil pengamatan yang saya lakukan di SMK N 7 Padang diperlukan batasan-batasan untuk merumuskan berbagai identifikasi masalah-masalah yang terjadi, yaitu :

1. Kurangnya semangat siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar karena terbatasnya materi.
2. Tidak ada variasi belajar yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi minat dan semangat belajar siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Belum adanya bahan ajar atau media pembelajaran yang membantu guru dalam proses belajar mengajar Multimedia Interaktif.
4. Berpedoman pada modul gerak dasar tari saja dalam proses belajar mengajar.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Gerak Dasar Tari Kelas X Jurusan Tari di SMK N 7 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar adalah sebagai berikut:

1. Berapakah Tingkat Validitas Aplikasi Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Gerak Dasar Tari Kelas X Jurusan Tari di SMK N 7 Padang?
2. Berapakah Tingkat Praktikalitas Aplikasi Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Gerak Dasar Tari Kelas X Jurusan Tari di SMK N 7 Padang?
3. Berapakah Tingkat Efektivitas Aplikasi Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Gerak Dasar Tari Kelas X Jurusan Tari di SMK N 7 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian dalam mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui besar tingkat Validitas Aplikasi Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Gerak Dasar Tari Kelas X Jurusan Tari di SMK N 7 Padang.
2. Untuk mengetahui besar tingkat Praktikalitas Aplikasi Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Gerak Dasar Tari Kelas X Jurusan Tari di SMK N 7 Padang.
3. Untuk mengetahui besar tingkat Efektivitas Aplikasi Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Gerak Dasar Tari Kelas X Jurusan Tari di SMK N 7 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari pengembangan tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, dapat meningkatkan kinerja seorang guru dalam proses belajar mengajar (PBM).
2. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat memberikan masukan pada sekolah, yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memacu aktivitas belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih baik
3. Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat menjadi sarana belajar untuk jadi seorang pendidik agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan

meningkatkan hasil belajar siswa sehingga hasil belajar yang diharapkan memuaskan.

G. Spesifikasi Produk Yang Dirancang dan Dibuat

Produk yang dibuat dalam penelitian ini adalah *software* Aplikasi Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Gerak Dasar Tari Kelas X Jurusan Tari di SMK N 7 Padang dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Multimedia Interaktif menggunakan *flash cs6* pada mata pembelajaran Gerak Dasar Tari
2. Materi pokok yang disajikan dalam Multimedia Interaktif pembelajaran adalah Presentasi Video kelas X semester Ganjil.
3. Media interaktif ini dalam bentuk aplikasi yang dapat di instal langsung di smartphone, laptop dan pc.
4. Media interaktif ini berisikan materi dalam bentuk teks dan video
5. Media interaktif ini memiliki halaman evaluasi dalam bentuk soal-soal objektif.