

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya sering dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan mengajar. Pendidikan merupakan sarana penunjang untuk menuju pertumbuhan dan perkembangan serta kemajuan bangsa. Ditengah persaingan yang sangat tinggi pada saat ini diminta pendidikan menjadi penentu untuk masa depan lebih baik yang menjadi kunci untuk memasuki dunia persaingan yang semakin hari semakin meningkat. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan kondisi dan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya masyarakat, bangsa dan negara (Hasbullah, 2013: 4).

Menurut Hamdani pendidikan merupakan sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur berkembangnya suatu negara. Kualitas pendidikan yang tinggi dapat dijadikan

modal yang utama dalam mengembangkan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dapat digunakan sebagai alat untuk bersaing di kancan internasional.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan jenjang pendidikan menengah yang mengembangkan kemampuan siswa pada jenis keahlian tertentu. Dengan keahlian yang sudah di dapatkan dari sekolah menengah kejuruan siswa diharapkan sudah siap untuk terjun ke dunia industri atau ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi.

Salah satu upaya untuk membangun SDM, yaitu dengan menyelenggarakan pendidikan kejuruan atau Sekolah Menengah Kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan memiliki peran untuk mempersiapkan peserta didik agar siap bekerja baik secara mandiri maupun di industri, lulusan SMK harus memiliki kompetensi yang disyaratkan pada dunia kerja. Untuk mendapatkan keterampilan dan pengetahuan yang baik tentu berawal dari sekolah kejuruan itu sendiri. Proses pembelajaran yang menjadi kunci utama dalam melahirkan lulusan yang berkualitas. Untuk menciptakan lulusan yang berkualitas, maka setiap Sekolah Menengah Kejuruan, harus memiliki kriteria sekolah standard 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 di setiap SMK yaitu bertujuan untuk membekali siswa agar memiliki keahlian tertentu yang relevan sesuai permintaan di dunia kerja/industri.

Demikian tugas guru selain memberi ilmu pengetahuan juga harus bisa melatih keterampilan dan memberi nilai-nilai moral kepada siswanya, mata pelajaran Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam program produktif di SMK Kartika 1-1 Padang.

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.

Bahan mengajar yang secara umum digunakan oleh guru adalah *Microsoft Word dan Powerpoint* yang dikirimkan dengan melalui media social Whatsapp saja, dan guru menjelaskan secara monoton yang hanya berupa pesan teks sehingga kurang meningkatkan minat belajar siswa dan salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Belajar mandiri adalah perilaku siswa dengan mewujudkan kehendak atau keinginannya secara nyata dengan tidak bergantung pada orang lain, dalam hal ini adalah siswa tersebut mampu melakukan belajar sendiri, dapat menentukan cara belajar yang efektif, mampu melakssiswaan tugas- tugas belajar dengan baik dan mampu untuk melakukan aktivitas belajar secara mandiri, Ketidak mandirian siswa dalam melakssiswaan proses pembelajaran online merupakan suatu keadaan motivasi belajar siswa yang rendah pada gilirannya akan menyebabkan rendahnya pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya.

Mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran online pada masa pandemi covid-19 saat ini, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa yang masih rendah dan kurangnya motivasi dalam pembelajaran, perlu dikembangkan bahan ajar yang memperhatikan gaya dan kemampuan belajar siswa, mendukung pembelajaran perseorangan dan mandiri, serta dapat memudahkan siswa proses belajar siswa. Salah satu alternatif pemecah masalah di atas, yaitu dengan memanfaatkan kemajuan Teknologi Informasi dengan membuat aplikasi media interaktif berbasis *Website* yang belum adanya media tersebut di SMK Kartika 1-1 Padang mata pelajaran Seni Budaya

Maka dari itu, permasalahan tersebut diharapkan aplikasi media interaktif berbasis *Website* ini dapat membantu dan memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran secara online pada masa pandemi covid-19 saat ini. Menurut Widoyoko (2014:7) menjelaskan “evaluasi didahului dengan penilaian, penilaian didahului dengan pengukuran”. Evaluasi hasil belajar dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melakukan serangkaian pembelajaran. Alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar adalah tes. Ada tes praktik untuk mengukur kemampuan praktik siswa dan tes tertulis digunakan untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman siswa tentang teoritis, butir soal adalah sekelompok pertanyaan dari hal yang sudah diajarkan, yang akan diajukan kepada peserta didik. Butir yang sering digunakan pada umumnya adalah jenis pilihan ganda dan uraian. Penilaian hasil belajar oleh guru dan satuan pendidikan dilakukan untuk menilai kompetensi siswa kelas X TKR pada mata pelajaran Seni Budaya. Salah satu penilaian yang dilakukan oleh guru yaitu yaitu Ulangan Tengah Semester yang dilakukan serentak oleh sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 Maret 2022 yang telah dilakukan di SMK Kartika 1-1 Padang, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas X TKR pada mata pelajaran Seni Budaya masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM pada mata pelajaran Seni Budaya adalah 75. Adapun hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentasi ketuntasan siswa dalam mata pelajaran Seni Budaya Ta 2022/2023.Semester Genap

No	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa>KKM	Persentasi	Siswa<KKM	Persentasi
1	X TKR 1	20	10	(27,7%)	10	(72,3%)
2	X TKR 2	20	11	(30,5%)	9	(69,5%)

(Sumber :Arsip mata pelajaran Seni Budaya SMK Kartika 1-1 Padang)

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat masih banyak siswa belum optimal dalam tercapainya nilai KKM kelas X TKR pada mata pelajaran Seni Budaya.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka diperoleh identifikasi masalah yang terdapat pada mata pelajaran Seni Budaya di SMK Kartika 1-1 Padang sebagai berikut :

1. Kurangnya minat siswa menggunakan media pembelajaran konvensional.
2. Kurangnya pengetahuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *Website* pada mata pelajaran Seni Budaya.
3. Menurunnya pengetahuan siswa dalam mengerjakan soal MID semester genap.
4. Belum adanya media media pembelajaran menggunakan *Website* pada mata pelajaran Seni Budaya.
5. Adanya Media Interaktif, tetapi tampilan media interaktif yang sebelumnya kurang menarik perhatian siswa karena baru menggunakan word atau *power point*.

### **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Pembuatan Aplikasi Media Interaktif Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMK Kartika 1-1 Padang Ta 2022/2023 guna untuk membantu meningkatkan minat peserta didik ,membantu pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran dan memanfaatkan media interaktif berbasis *Website* ini.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah :

1. Bagaimana validitas media interaktif berbasis *Website* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X TKR di SMK Kartika 1-1 Padang ?
2. Bagaimana praktikalitas media interaktif berbasis *Website* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X TKR di SMK Kartika 1-1 Padang?
3. Bagaimana efektivitas media interaktif berbasis *Website* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X TKR di SMK Kartika 1-1 Padang?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui seberapa besar validitas media interaktif berbasis *Website* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X TKR di SMK Kartika 1-1 Padang.

2. Mengetahui seberapa besar praktikalitas media interaktif berbasis *Website* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X TKR di SMK Kartika 1-1 Padang.
3. Mengetahui seberapa besar efektivitas media interaktif berbasis *Website* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X TKR di SMK Kartika 1-1 Padang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini untuk dapat diperoleh adalah :

1. Bagi siswa, manfaat bagi siswa hasil penelitian ini yaitu untuk dapat digunakan dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran daring.
2. Bagi guru, manfaat bagi guru media ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran kepada siswa.
3. Bagi sekolah, hasil pengembangan media interaktif ini diharapkan akan menjadi media pembelajaran mandiri untuk sekolah dan siswa dalam meningkatkan hasil belajar yang berkualitas.
4. Bagi peneliti, untuk menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam pembuatan media interaktif berbasis *Website*.
5. Bagi pembaca, untuk dapat membaca dan memperluas ilmu pengetahuan si pembaca.

#### **G. Spesifikasi Produk Yang Digunakan**

Spesifikasi produk yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Media interaktif berbasis *Website* ini menggunakan *Website dan DataBase Mysql* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X TKR di SMK Kartika 1-1 Padang.
2. Media interaktif ini dalam bentuk link
3. Media interaktif ini berisikan tentang materi dalam bentuk teks dan gambar.
4. Media interaktif ini berisikan video, yang dimana video tersebut mencakup tentang video pembelajaran dan video tutorial.
5. Media interaktif ini memiliki halaman evaluasi dalam bentuk soal-soal objektif yang mana akan mengukur pengetahuan siswa dalam menggunakan media interaktif ini.