

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah salah satunya negara berkembang, baik di perekonomian maupun pendidikan. Pendidikan menjadi tolak ukur pembangunan bangsa dalam hal kecerdasan orang-orangnya. Kualitas rendahnya pendidikan di masyarakat bisa mencegah ketersediaan sumber daya manusia yang lebih baik dan mampu bersaing (Yudhistira et al., 2020).

Pendidikan berusaha mengubah tingkah laku siswa dalam berpikir dan bertindak atau bertingkah laku. Pendidikan juga merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih dari sebelumnya (Halean, S., Kandowangko, N., & Goni, 2021).

Dalam rangka memenuhi tujuan pendidikan tersebut banyak usaha yang dilakukan, salah satunya yakni pemanfaatan teknologi pendidikan. Adanya teknologi digital yang sedang berlangsung sekarang ini telah memberikan kontribusi yang besar dalam kemajuan di bidang pendidikan. Diantaranya dengan memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan

melalui perancangan media pembelajaran interaktif pada materi ajar suatu mata pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan media tersebut. Interaksi ini dapat berupa input data, respon terhadap pertanyaan, atau kontrol terhadap alur penyajian materi. Media pembelajaran interaktif merupakan instrumen pendidikan atau sumber daya yang memfasilitasi keterlibatan langsung antara peserta didik dan materi pendidikan (Aulia et al., 2024).

Menurut Munadi (2017) kelebihan media interaktif adalah sebagai berikut: Pembelajaran dapat bersifat interaktif, dengan penggunaan media interaktif yang dirancang untuk dipakai secara mandiri oleh siswa, dapat menggantikan posisi guru dalam pembelajaran. Karena media interaktif ini dirancang untuk belajar mandiri maka dari itu media interaktif akan memenuhi semua kebutuhan siswa secara individual. Sifat media ini memberikan keleluasaan bagi siswa yang lamban dalam pemahaman materi untuk belajar lebih efektif. Dengan menggunakan media interaktif maka siswa akan lebih memiliki motivasi dalam belajar. Dengan menggunakan media interaktif siswa akan mendapat respon/umpan balik terhadap hasil belajar. Dikarenakan media interaktif ini dirancang untuk belajar mandiri maka kontrol penuh ada ditangan pengguna atau peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, *Google inc* memberi *android inc* merupakan pendatang baru yang membuat perangkat lunak untuk ponsel atau *smartphone* (M. Munawir, 2023). Kemudian dalam mengembangkan *android* dibentuklah *Open Handset Alliance* konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak dan telekomunikasi. Termaksud *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile dan Nvidia* (W. W. Windane and L. Lathifah, 2021). Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* yang menarik adalah mata pelajaran Seni Budaya.

Mata pelajaran Seni Budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku dan produk seni budaya bangsa.(Prastowo, 2019). Pada abad 20 konsep pencapaian kompetensi pendidikan seni terfokus pada konsep tujuan pendidikan yang berbeda, yaitu mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang seni, (1) memperoleh pengalaman seni berupa pengalaman ekspresi dan apresiasi seni, (2) pengetahuan seni, berupa teori seni, kritik seni, dan lain-lain Rusyana (dalam Handayani, 2018). Menurut penilaian Pendidikan seni memberi ruang bagi anak-anak untuk belajar dan dengan cara yang menyenangkan (Syamsuddin, 2019).

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti dengan bapak Arry Kurniawan, S.Sn selaku guru mata pelajaran Seni Budaya di SMKS Semen Padang pada 05 Agustus 2024 ditemukan permasalahan diantaranya, pembelajaran yang dilakukan di SMKS Semen Padang terutama di mata pelajaran seni budaya masih menggunakan metode ceramah, latihan soal dan praktek, sehingga membuat antusias siswa belajar menjadi menurun karena pembelajaran yang kurang menarik dan hanya itu yang dilakukan setiap masuk dikelas, disekolah guru belum ada yang memanfaatkan teknologi media interaktif, guru lebih cenderung menggunakan beberapa buku cetak, papan tulis, dan menggunakan proyektor apabila ada pembelajaran yang harus menggunakan proyektor untuk menampilkan *slide power point*, oleh karena itu kemampuan dan pemahaman peserta didik rata – rata belum memenuhi standar. Hal ini ditunjukkan melalui hasil nilai MID mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMKS Semen Padang yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Mid Semester Seni Budaya Kelas X SMK Semen Padang

No	Kelas	Jumlah Siswa	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)	
			Nilai < 75	Nilai ≥ 75
1.	X EI	14	7	7
2.	X TM 1	26	16	10
3.	X TM 2	27	18	9
4.	X TM 3	25	18	7
Jumlah		92	59	33
Presentase		100 %	65 %	35 %

Sumber: Guru Mata Pelajaran Seni Budaya SMKS Semen Padang

Pada tabel diatas, terdapat 65% siswa yang tidak mencapai KKM dan 35% siswa mencapai KKM. Data diatas merupakan data nilai siswa

yang tidak mencapai KKM selama proses pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *android*. Memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *android* pada proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sebagai media pembelajaran yang efektif, karena siswa akan lebih antusias terhadap hal yang baru dan menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dalam tugas akhir dengan judul “**Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Berbasis *Android* Siswa Kelas X Di SMKS Semen Padang Tahun Ajaran 2024/2025**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian, diantaranya adalah:

1. Variasi media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, misalnya menggunakan media cetak seperti buku paket.
2. Belum adanya penggunaan media interaktif di kelas, terutama pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *android*.
3. Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa untuk mata pembelajaran Seni Budaya di SMKS Semen Padang.
4. Kurangnya antusias peserta didik didalam proses pembelajaran karena metode pembelajaran yang disampaikan membosankan.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMKS Semen Padang tahun ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *Adobe Animate cc*?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektifitas Media pembelajaran interaktif diterapkan pada pembelajaran Seni Budaya kelas X di SMKS Semen Padang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang dan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Aplikasi *Adobe Animate cc*.
2. Untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektifitas media pembelajaran interaktif yang dibuat pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X di SMKS Semen Padang.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

Hasil penelitian dapat menjadi acuan sumber belajar bagi siswa saat belajar Seni Budaya dan siswa juga bisa menggunakan media yang telah dibuat sebagai media yang dapat membantunya dalam belajar mandiri.

2. Bagi guru

Hasil penelitian dapat menjadi patokan untuk guru dalam menentukan media interaktif mana yang bisa menambah pengalaman belajar, dan juga memudahkan pendidik dalam membagikan materi ajar saat proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan meimbulkan motivasi siswa untuk belajar karena bahan ajarnya menarik.

4. Bagi penulis

Hasil penelitian dapat menambah pengalaman serta pembelajaran bagi peneliti, sehingga dimasa depan ketika mendapat kesempatan menjadi guru bisa mengimplementasikan pembelajaran yang bervariasi dan menarik. Serta sebagai tugas akhir karya ilmiah syarat kelulusan S1 (Strata 1).

5. Bagi pengembangan keilmuan

Hasil penelitian ini sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.

G. Spesifikasi Produk Yang Akan Dirancang

Produk yang akan dirancancang oleh peneliti adalah media pembelajaran interaktif berbasis *android* Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X di SMKS Semen Padang Tahun Ajaran 2024/2025. Tujuan dari pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dan agar dapat dengan mudah mempelajari materi pembelajaran secara mandiri dimana dan kapanpun yang mereka inginkan. Berikut ini spesifikasi dari produk yang akan dibuat:

1. Media interaktif ini membahas tentang pembelajaran Seni Budaya kelas X, media interaktif ini menggunakan aplikasi *Adobe Animate cc*.
2. Media ini berbasis *android* sehingga bisa di gunakan *offline* oleh guru maupun siswa di *smartphone*.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini berisi konten materi dalam bentuk teks dan gambar animasi yang menarik sehingga pengguna tidak bosan dalam menggunakan media interaktif pada mata pelajaran seni budaya.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* dilengkapi dengan halaman petunjuk penggunaan, sehingga membantu pengguna dalam menggunakannya.

5. Media pembelajaran interaktif berbasis *android* ini berisi evaluasi dalam berbentuk latihan soal, untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa setelah belajar menggunakan media interaktif tersebut.
6. Media pembelajaran interaktif ini bisa diakses menggunakan *android* dengan spesifikasi minimal versi *Nougat* 7.0 - 7.1 dan RAM minimal 3 GB.

