

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah salah satu hal yang berpengaruh untuk menompang kemajuan dalam suatu bangsa dimana dapat diukur berdasarkan kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Menurut Mulkhan (dalam Kadi & Awwaliyah, 2017) pendidikan dapat diartikan sebagai pengembangan paradigma yang intelektual. Definisi pendidikan berdasarkan Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa: “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”. Pada dunia pendidikan harus bersifat inovasi yang positif untuk memajukan pendidikan dan sekolah. Tidak hanya inovasi pada kurikulum dan sarana serta prasarana dalam pendidikan, tetapi juga perlu adanya inovasi secara menyeluruh untuk menggunakan teknologi informasi serta perlu memanfaatkan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan agar mampu mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh terhadap penggunaan sarana dan prasarana di sekolah. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dalam pembelajaran di sekolah dapat terjadinya perubahan dan pergeseran pada paradigma pendidikan dalam penyampaian materi yang berbeda ke peserta didik yang bertujuan untuk memaksimalkan Sumber Daya Manusia

(SDM). Hal ini menyatakan bahwa teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan di era globalisasi ini dalam dunia pendidikan.

Pendidikan mempunyai peranan besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental untuk menjadi peserta didik yang berinteraksi secara individu maupun sosial. Dalam hal ini, pendidikan tersebut memiliki kegiatan yang kompleks dimana pendidikan dapat dilihat dari peserta didik, guru, dan interaksi antara keduanya dalam pendidikan. Hubungan antara peserta didik dan guru tidak hanya bersifat satu arah saja berupa penyampaian informasi dari guru ke peserta didik, tetapi proses pembelajaran mengajar akan lebih baik jika dilakukan secara aktif dan interaktif oleh guru dan peserta didik agar terjadi interaksi yang seimbang antara kedua belah pihak. Dalam proses pembelajaran peserta didik harus mempunyai bekal berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap dari peserta didik yang selaras dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian, pendidikan yang diharapkan mampu melaksanakan tujuan pendidikan nasional di sekolah, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berkompeten di bidang kejuruan. Pendidikan Menengah Kejuruan mengutamakan kesiapan peserta didik untuk mampu memasuki lapangan kerja dan mengembangkan dirinya dengan sukses di lapangan yang cepat berubah dan berkembang sesuai dengan bidang kejuruan. Menurut Atmadji (2013:87) pendidikan kejuruan adalah jenjang pendidikan yang memberi bekal berupa pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik sehingga dapat melakukan suatu pekerjaan untuk dirinya sendiri, terhadap dunia kerja dan juga

pembangunan bangsa. Hal ini karena pendidikan kejuruan mempunyai keuntungan, keterampilan khusus yang sesuai dengan pekerjaannya yang dapat membuat pekerja lebih siap terhadap pekerjaan yang diperoleh dan membuat mereka lebih produktif. Berdasarkan hal tersebut, peserta didik dapat memilih jurusan sesuai dengan keahlian dengan bekal pengetahuan, keterampilan dan pengalaman kerja, serta memiliki kemampuan untuk selalu beradaptasi dan mengantisipasi terhadap pendidikan dan teknologi.

SMK Negeri 1 Sukasada ialah salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki program kompetensi keahlian teknologi dan seni yang ada di Singaraja yang dulunya dikenal dengan nama SMIK (Sekolah Menengah Industri Kerajinan). SMK Negeri 1 Sukasada mempunyai visi untuk menghasilkan tenaga kerja yang unggul, produktif dan kompetitif yang berlandaskan kearifan local dan global berbasis IPTEK serta berwawasan lingkungan. Adapun program studi keahlian yang terdapat di SMK 1 Sukasada antara lain: kompetensi keahlian multimedia, kompetensi keahlian kriya kreatif kayu dan rotan, kompetensi keahlian kriya kreatif keramik, kompetensi keahlian kriya kreatif batik dan tekstil, kompetensi keahlian desain komunikasi visual, kompetensi keahlian seni lukis, kompetensi keahlian perhotelan, kompetensi keahlian tataboga, kompetensi keahlian seni tari Bali dan kompetensi keahlian seni karawitan.

Pada masa pandemic Virus Corona atau COVID -19 saat ini menjadi suatu hambatan bagi lembaga pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), karena proses pembelajaran secara tatap muka diganti menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing peserta didik sehingga peserta didik tidak bisa melakukan kegiatan pembelajaran di

sekolah. Pembelajaran Jarak Jauh merupakan pembelajaran dengan menggunakan konten atau media agar terjadi proses interaksi antara guru dengan peserta didik. Dalam Pembelajaran Jarak Jauh antara guru dengan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung, sehingga guru dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran di berbeda tempat bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh (Rudestan & Schoenloltz-Reed, 2010). Pada kondisi saat ini, guru diharuskan untuk mengganti pembelajaran menggunakan *e-learning* atau melalui media online. Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh ini memerlukan perangkat pendukung sebagai perantara yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet. Di mana Pembelajaran Jarak Jauh ini lebih menekankan cara belajar mandiri dengan memakai bahan ajar yang cara penyajiannya dirancang secara khusus sehingga diharapkan dapat dipelajari secara mandiri baik secara individu ataupun berkelompok. Pada SMK Negeri 1 Sukasada menerapkan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *platform e-learning melajah.id* yang berperan membantu guru dan peserta didik dalam mempermudah proses kegiatan pembelajaran. Akibat adanya Pembelajaran Jarak Jauh ini menyebabkan guru di SMK Negeri 1 Suksada mengalami kesulitan menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran dalam penelitian di SMK Negeri 1 Sukasada (*terlampir di lampiran 3 halaman 150*), bahwa dalam proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi sehingga metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat monoton dan kurang variatif sehingga sebagian peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Bahan ajar

yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan buku paket dan sumber internet. Minimnya bahan ajar yang memadai dalam proses pembelajaran membuat peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru dan peserta didik tidak mempunyai bahan sumber belajar sebagai paduan belajar. Hal ini membuat guru harus berpikir lebih bagaimana menerangkan materi pembelajaran untuk membantu peserta didik tanpa harus bergantung ke guru. Kurangnya bahan ajar dalam kegiatan proses pembelajaran membuat peserta didik harus mencari bahan ajar lainnya sumber internet yang relevan untuk mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Sarana yang tersedia dalam mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar masih minim untuk memfasilitasi semua peserta didik. Jadi peserta didik harus belajar secara bergiliran dalam melakukan praktikum pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar. Adapun kendala lainnya ialah keterlambatan peserta didik dalam mengikuti proses mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar karena kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik sehingga materi lambat untuk diserap oleh peserta didik ketika guru menyampaikan materi. Sehingga memperlambat waktu dalam penyampaian materi apabila untuk ditingkatkan kembali.

Peneliti juga melakukan observasi awal terhadap peserta didik kelas X Seni Karawitan di SMK Negeri 1 Sukasada dengan melakukan wawancara (*terlampir di lampiran 4 halaman 156*) dan menyebarkan angket karakteristik peserta didik (*terlampir di lampiran 6 halaman 161*) dimana dari hasil angket tersebut sebanyak 23 peserta didik masih belum memahami materi pembelajaran karena beberapa peserta didik lambat menyerap materi saat proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal

dan tentunya menghambat proses pembelajaran untuk materi selanjutnya. Bahan ajar yang digunakan oleh guru masih berupa buku paket dan sumber internet. Sehingga perlu adanya konten interaktif yang dapat membantu peserta didik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar karena konten atau materi pembelajaran merupakan inti dalam proses kegiatan pembelajaran dan tentunya sangat diperlukan dalam proses belajar. Dalam konten tersebut nantinya akan membahas materi pembelajaran secara tersusun dan terarah dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penyebaran angket karakteristik pada peserta didik memperoleh hasil dari pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sebanyak 57% dimana dikategorikan bahwa peserta didik masih kurang paham terkait mata pelajaran yang disampaikan oleh guru, ketertarikan peserta didik terhadap penggunaan konten interaktif untuk mendukung proses pembelajaran sebanyak 85%, kemudian sebanyak 88% peserta didik termotivasi dengan adanya konten interaktif yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan hal ini, diharapkan adanya konten interaktif pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar ini dapat meningkatkan kemampuan dan minat peserta didik dalam belajar memainkan karawitan Bali. Hal ini juga perlu ditingkatkan untuk menjaga kelestarian tradisi dan budaya Bali. Selain itu, respon guru setuju terhadap pengembangan konten interaktif sebagai sumber acuan yang dapat mendukung proses pembelajaran Teknik Karawitan Dasar. Dengan adanya konten interaktif yang mendukung perangkat pembelajaran akan membantu peserta didik lebih cepat memahami materi, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, dapat meningkatkan minat motivasi

belajar peserta didik, dapat meningkatkan kreativitas terhadap peserta didik sehingga dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran Teknik Karawitan Dasar.

Dalam pengembangan konten interaktif tersebut perlu adanya *software* yang mendukung, *software* yang digunakan ialah *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* merupakan suatu perangkat lunak untuk membuat media berupa presentasi dan menyampaikan sebuah informasi (Purnama & Asto B, 2014). Penggunaan *Articulate Storyline* ini berperan dalam mengemas materi pembelajaran dengan menggunakan *platform e-learning melajah.id*. Dalam penggunaan konten berbasis *Articulate Storyline* ini dimana di dalamnya tersedia menu-menu yang dapat menambahkan teks, gambar, animasi, audio, video dan evaluasi sehingga peserta didik dalam menggunakan konten interaktif pembelajaran tersebut bisa berinteraksi dan mendemonstrasikan suatu materi yang dipelajari. Maka dari itu, perlu adanya pengembangan konten yang dapat mengemas materi pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif dengan proses pembuatannya menggunakan *Articulate Storyline* dimana tersedia gambar, teks, animasi, audio, video, kuis dan evaluasi yang dapat memudahkan peserta didik berinteraksi pada konten interaktif tersebut.

Pada konten interaktif ini dikombinasikan dengan model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan *Flipped Classroom*. Menurut Bergmann & Sams (2012) model *Flipped Classroom* adalah membalik aktivitas pembelajaran yang artinya aktivitas pembelajaran yang biasanya diselesaikan di rumah dan aktivitas pembelajaran yang biasanya dikerjakan di rumah sekarang dapat diselesaikan di kelas yang bertujuan agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan sebelum

memulai pembelajaran di kelas dan selama pembelajaran di kelas guru dapat membimbing peserta didik agar menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik dapat membaca materi, menonton video pembelajaran dan berdiskusi sebelum proses pembelajaran, bertukar pengetahuan, menyelesaikan masalah dengan bantuan peserta didik lainnya maupun guru. Dengan adanya konten interaktif berbasis *Flipped Classroom* ini, diharapkan peserta didik mendapatkan pengetahuan awal terkait materi baru di luar kelas melalui video dan menggunakan waktu di kelas untuk melakukan asimilasi pengetahuan yang telah dipelajarinya terkait pemecahan masalah, debat dan diskusi.

Zainuddin & Perera (2018) mengatakan penggunaan model *Flipped Classroom* ialah pendekatan secara *hybrid* antara peserta didik dan guru untuk mengakses kegiatan pembelajaran secara online. Hal tersebut memungkinkan peserta didik bisa belajar mandiri secara online di luar jam pelajaran dan bisa berkomunikasi tanpa batas dengan teman sebaya dan guru. Selain itu, Graham Brent (2013) mengatakan bahwa *Flipped Classroom* merupakan strategi yang dapat diberikan oleh pendidik dengan meminimalkan jumlah instruksi langsung dalam praktik mengajar mereka sambil memaksimalkan interaksi satu sama lain. Model pembelajaran *Flipped Classroom* ini sangat bermanfaat untuk mendukung materi pembelajaran bagi peserta didik yang dapat diakses peserta didik baik secara *online* maupun *offline*. Dengan menggunakan model *Flipped Classroom* ini dapat membebaskan waktu kelas yang sebelumnya telah digunakan untuk pembelajaran. Jadi dengan menggunakan model *Flipped Classroom* ini bukan hanya sekedar belajar menggunakan video pembelajaran, namun lebih menekankan dalam memanfaatkan

waktu di kelas agar pembelajaran lebih bermutu dan bisa meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan konten interaktif dan *Flipped Classroom* antara lain: (1) Hadza et al. (2020) mengatakan bahwa hasil penelitian dengan menggunakan konten interaktif *Articulate Storyline* dikatakan efektif dan layak digunakan sebagai wadah untuk menampung materi pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam menggunakan konten tersebut. (2) Ario & Asra (2019) mengatakan bahwa hasil penelitian dengan menggunakan model *Flipped Classroom* memenuhi kriteria efektif, valid dan praktis dalam pembelajaran karena peserta didik terbantu dengan untuk memahami materi pelajaran dan dapat mengulang-ulang materi jika lupa serta dapat mengoptimalkan waktu pembelajaran di kelas untuk membahas materi lebih luas dan lebih dalam. (3) Maolidah et al. (2017) mengatakan bahwa hasil penelitian dengan penerapan model *Flipped Classroom* dikatakan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga ketika penerapan model pembelajaran *Flipped Classroom* guru mampu lebih interaktif dengan peserta didik dan mampu menciptakan berbagai kondisi dan situasi dalam pembelajaran baik di rumah maupun di kelas agar menghasilkan perubahan yang sesuai dengan tujuan baik hasil belajar maupun kemampuan berpikir peserta didik. (4) Pandaleke et al. (2020) mengatakan bahwa hasil penelitian dengan pendekatan pembelajaran *Flipped Classroom* dikatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa karena dapat mengefisiensikan waktu sehingga siswa memiliki waktu yang lebih banyak untuk belajar yang lebih terarah dibandingkan dengan kelas tradisional. (5) Saputro & Lumbantoruan (2020) mengatakan bahwa

hasil penelitian dengan media pembelajaran *Articulate Storyline* dinyatakan layak dan efektif sebagai perangkat pembelajaran peserta didik dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi penyusunan unsur-unsur pembelajaran dalam media pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mencapai hasil motivasi belajar dan keterampilan peserta didik, perlu adanya pengembangan konten interaktif berbasis *Articulate Storyline* dengan model pembelajaran *Flipped Classroom* pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar. Dengan adanya pengembangan konten interaktif tersebut, dapat menghadirkan persepsi ke peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan tersebut sebagai wadah dalam proses pembelajaran agar menjadi terstruktur dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Terkait hal ini, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan konten interaktif dengan judul **“Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada”**.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berikut identifikasi masalah dari pemaparan latar belakang yang telah diuraikan, yaitu:

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat monoton dan kurang variatif sehingga sebagian peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.
2. Belum adanya penggunaan konten interaktif dan minimnya sumber belajar yang memadai dalam proses pembelajaran membuat peserta didik

sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru dan peserta didik tidak mempunyai bahan sumber belajar sebagai paduan belajar.

3. Kurangnya pemahaman dan motivasi peserta didik sehingga menjadi hambatan saat proses pembelajaran karena kurangnya menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pemaparan masalah yang diuraikan, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil implementasi dan pengembangan konten interaktif mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap konten interaktif mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini sebagai tersebut:

1. Untuk dapat melakukan implementasi dan pengembangan konten interaktif mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada.
2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap konten interaktif mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada.

1.5 BATASAN MASALAH

Batasan masalah pada penelitian ini mengenai pengembangan konten interaktif mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada, diantaranya:

1. Konten interaktif ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas XI yang sudah mendapatkan mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.
2. Kompetensi dasar yang termuat dalam konten interaktif berisi materi repertoar dasar memainkan karawitan instrumental dan teknik memainkan repertoar dasar karawitan.
3. Konten interaktif ini menggunakan *Articulate Storyline* untuk menampung setiap materi yang akan dikembangkan.
4. Konten interaktif ini berisi penjelasan materi pembelajaran yang disertai teks, gambar, video animasi 2D, kuis dan evaluasi untuk peserta didik.
5. Konten interaktif akan diembed melalui *platform e-learning* sekolah yang dapat memudahkan guru dan peserta didik mengakses materi pembelajaran.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi positif kepada guru untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman untuk peserta didik, dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik, dapat meningkatkan motivasi dan sikap belajar peserta didik.

Manfaat dari penerapan model pembelajaran di kelas, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Flipped Classroom* dapat menambah ilmu pengetahuan bagi peserta didik. *Flipped Classroom* ini merupakan model pembelajaran yang membalikkan aktivitas pembelajaran, di mana aktivitas pembelajaran yang biasanya diselesaikan di kelas sekarang

bisa diselesaikan di rumah. Hal ini bertujuan supaya peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan sebelum pembelajaran di kelas berlangsung dan guru dapat membimbing peserta didik agar lebih aktif, serta memiliki waktu yang lebih banyak untuk melakukan pembelajaran berbasis masalah, praktik dan diskusi selama kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

1. Mempercepat pemahaman siswa karena bisa diakses kapan saja.
2. Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan keaktifan peserta didik.
3. Menambah bahan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.

b. Manfaat Bagi Guru

1. Menambah bahan ajar guru dalam mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.
2. Sebagai masukan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar bisa tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan.
3. Sebagai salah satu untuk mengembangkan konten yang lebih interaktif.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Penerapan dalam

Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Teknik Karawitan Dasar di SMK Negeri 1 Sukasada bisa memaksimalkan kegiatan pembelajaran lebih terarah dengan baik dan dapat mengoptimalkan proses mengajar pada mata pelajaran Teknik Karawitan Dasar.

