BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan pemegang peranan yang penting didalam peningkatan sumber daya manusia dalam bangsa. Melalui suatu pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar hingga ke Perguruan Tinggi diharapkan dapat diciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan diharapkan dapat membentuk masyarakat yang menguasai iptek dan seni yang dibutuhkan dan dapat digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Perkembangan iptek di Indonesia semakin berkembang dari hari ke hari, namun perkembangan kesenian juga tidak boleh kalah oleh perkembangan jaman saat ini. Kesenian Indonesia adalah budaya yang telah diturunkan dari para pendahulu, sehingga harus tetap lestari. Kesenian Indonesia ada begitu banyak dari seni rupa, gerak, musik, teater, hingga sastra. Mempelajari seni berarti mempelajari kebudayaan itu sendiri. Indonesia memiliki identitas melalui seni yaitu seni rupa yang diterapkan pada kain dan memiliki motif yang disebut batik.

Batik merupakan seni kriya tradisional yang hingga sekarang masih bertahan dan akan terus berkembang. Berbagai motif hias batik zaman dahulu tidaklah tercipta karena suatu keindahan begitu saja akan tetapi memberi makna atau arti yang memiliki hubungan erat dengan falsafah hidup

masyarakat, kebangsaan, dan kenegaraan. Batik bukan saja sekedar warisan ataupun barang berharga yang memiliki nilai jual yang tinggi, tetapi batik merupakan simbol kultural, melalui batik Indonesia bisa menunjukkan identitasnya. Badan PBB untuk pendidikan, ilmu pengetahuan, dan budaya atau bisa disebut UNESCO telah mengukuhkan batik sebagai warisan budaya dunia bagi Indonesia pada tanggal 2 Oktober 2009,dan semenjak itu tanggal 2 Oktober diperingati sebagai "Hari Batik" di Indonesia. Batik menjadi sesuatu yang harus dilestarikan oleh generasi muda penerus bangsa. Untuk memfasilitasi generasi muda dalam berkarya dalam seni, pemerintah menyediakan sekolah yang mampu mengajarkan karya-karyanya, yang biasa disebut sekolah menengah kejuruan (SMK)

Sekolah menengah kejuruan adalah salah satu lembaga untuk membimbing murid sehingga cipta generasi yang kreatif dan inovatif. Kegiatan belajar dirancang untuk memberikan pengalaman.belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.adalah dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Pengalaman belajar yang dimaksud dalam hal ini dapat terwujud melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi dan berpusat pada peserta didik. Sehingga peserta didik akan mampu melakukan setiap pelajaran sesuai dengan bidangnya masing-masing, dan dapat disalurkan dengan baik ke dunia kerja. Salah satu institut pendidikan kejuruan di Buleleng yaitu SMK N 1 SUKASADA yang memiliki pendidikan dalam bidang IPTEK dan SENI. Jurusan yang terdapat di SMK N 1 SUKASADA salah satunya jurusan Kriya Tekstil.

Jurusan Kriya Tekstil merupakan jurusan yang menggunakan berbahan dasar tekstil yang diantaranya berupa kain, benang, serat, ataupun manik-manik untuk dijadikan suatu kerajinan. Kompetensi batik di berikan kepada siswa dari kelas X. Pihak sekolah telah menyiapkan fasilitas yang lengkap sesuai kebutuhan di jurusan, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar, dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengembangkan suatu ide-ide yang menarik. Batik yang di ajarkan di jurusan Kriya Tekstil salah satunya adalah Batik Tulis. Siswa akan diajarkan cara membuat karya batik yang mampu menarik minat konsumen dan bernilai tinggi. Dalam prakteknya, siswa kelas X diajarkan untuk terus berlatih mencanting di atas kain. Siswa akan membuat batik tulis secara individu dari pembuatan pola hingga tahap akhir. Di jurusan Kriya Tekstil SMK N 1 SUKASADA, siswa secara aktif melakukan pembelajaran, untuk melatih keterampilannya, sehingga terciptanya lulusan yang berkualitas. Pengetahuan dan keterampilan yang didapat, kemudian diterapkan di bengkel kriya tekstil yang telah disediakan oleh sekolah.

Akan tetapi Negara kini sedang menghadapi pandemi COVID-19 yang mengganggu semua kegiatan masyarakat tanpa terkecuali pendidikan. Untuk mengatasi penyebarluasan virus tersebut sekolah-sekolah sempat ditutup. Namun kini sekolah telah dibuka kembali, kembalinya di buka sekolah tidak seperti dahulu lagi. Kehadiran siswa dibagi dua, dan ada kemungkinan sekolah ditutup kembali (daring) jika terdapat kelonjakan kasus. Dalam kondisi tersebut pembelajaran saat ini siswa tidak dapat menggunakan fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh pihak sekolah, serta guru tidak dapat memantau setiap perkembangan peserta didik dalam pembelajaran seperti dulu. Maka dari itu

pendidik harus mulai berinovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran, dengan berbagai media seperti google classroom, zoom meeting, whatsapp, melajah.id dan lain sebagainya agar pembelajaran tetap berjalan. SMK N 1 SUKASADA menggunakan salah satu media tersebut untuk pembelajaran yaitu melajah.id. Akan tetapi konten pembelajaran yang diberikan sebatas power point yang berisikan rangkuman dari buku paket batik atau video dari youtube. Berdasarkan hasil dari observasi dengan cara wawancara dan penyebaran angket yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Sukasada terhadap siswa jurusan kriya tekstil dan juga guru pengampu yang bernama Bapak Drs. Andi Wadi, M.Pd yang memberikan informasi bahwa dalam mengajar materi batik masih terdapat beberapa kekurangan dalam proses pembelajarannya berupa kurangnya waktu pengajaran serta kurangnya konten pembelajaran yang dapat digunakan akibat pandemi.

Dalam observasi ke jurusan kriya tekstil dapat diperoleh juga informasi bahwa dalam proses pembelajaran praktek guru mengalami kesulitan dalam menerangkan, begitu pula dengan siswa yang kesulitan dalam memahami pembelajaran. Kesulitan pemahaman siswa lebih terjadi dipraktek hal ini disebabkan karena guru tidak dapat mendemonstrasikan secara langsung di hadapan siswa. Apabila materi ini dijelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran yang sesuai akan membuat siswa kesulitan dalam pembuatan batik secara individu, sehingga dibutuhkan konten pembelajaran yang berisikan materi batik dan cara membatik dari setiap prosesnya serta menarik minat dari peserta didik. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah

satu alat bantu pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, ketarampilan atau kemampuan dari peserta didik, sehingga dapat membantu proses pembelajaran dan penyampaian isi pembelajaran. Media pembelajaran saat ini yang dapat menunjang proses pembelajaran supaya lebih efektif dan inovatif salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah suatu produk multimedia yang diberikan guru kepada siswa dengan menampilkan konten pembelajaran seperti video, gambar, audio, animasi, teks yang dikemas sedemikian rupa. Dengan dikembangkannya media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam teori maupun praktek. Saat ini media pembelajaran interaktif yang sedang berkembang ada media pembelajaran yangdikemabngkan dengan bantuan Authoring Tools. Authoring Tools ini dapat digunakan secara daring maupun luring. Hasil produknya memungkinkan untuk dikirim ke orang lain karena hasil produknya dapat diubah dalam bentuk HTML dan media dengan Authoring Tools ini sangat cocok dengan kondisi dan situasi saat peneliti melakukan observasi.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang terkait konten pembelajaran interaktif berbasis Authoring Tools dengan aplikasi Articulate storyline diantaranya (1). Rika & Nyoto (2021), hasil dari penelitian ini dinyatakan layak dengan hasil penguji ahli materi sebesar 81% dengan kategori sangat baik, sedangkan ahli media sebesar 78% dengan kategori baik. Uji respon lembar angket siswa memiliki hasil validitas r hitung sebesar 0,598 yang dinyatakan valid, sedangkan hasil rehabilitas sebanyak 0,925 yang dinyatakan dalam kategori sangat baik. (2). Sinta (2021), hasil penelitian ini dikatakan valid

dengan indeks validasi ahli materi, ahli media, ahli desain dengan mendapatkan hasil terendah 0,67 dan tertinggi 1. Hasil dari respon partisi, perorangan dan kelompok kecil mendapatkan kategori sangat baik. Keterkaitan penelitian ini dengan peneliti, karena penelitian ini menghasilkan media dengan hasil yang valid sehingga, articulate storyline layak di gunakan. (3). Meli (2021), hasil penelitian ini dikatakan valid, praktis dan efektif dengan hasil uji ahli mendapatkan tingkat validitas "Sangat Tinggi". Dalam respon uji perorangan dengan persentase sebesar 84%, respon uji kelompok kecil dengan persentase sebesar 84%,dan pada respon uji lapangan dengan persentase sebesar 82%. Dalam uji efektivitas dengan cara memberikan pretest dan posttest dengan hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,75 yang masuk kedalam interpretasi tinggi. Sedangkan respon uji peserta didik dengan hasil rata-rata sebesar 61,125 yang dapat dikriteriakan kualifikasi "Sanga Positif" dengan kategori "Sangat Praktis", hasil uji respon guru mendapatkan hasil rata rata sebesar 41 yang dikualifikasikan "Sangat Positif" dengan kategori "Sangat Praktis".

Berdasarkan uraian diatas, untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, dibutuhkan media pembelajaran yang memadai. maka diperlukannya suatu pengembangan konten pembelajaran interaktif untuk menunjang proses pembelajaran batik. Pengembangan konten pembelajaran akan menggabungkan 2 media atau lebih seperti teks, gambar, audio, video dan lain sebagainya yang nantinya akan dijadikan satu. Konten pembelajaran interaktif ini nantinya akan dikelola atau dimanipulasi dengan salah satu jenis Authoring Tools: Time Based and Presentation Tools dan aplikasi yang digunakan iyalah Articulate Storyline 3. Authoring Tools merupakan perangkat lunak yang

didalamnya memiliki berbagai fitur yang mendukung untuk pengolahan proyek multimedia yang mencakup gambar, suara, video, teks, serta animasi. Alasan digunakannya aplikasi Articulate Storyline 3 ini dibandingkan dengan aplikasi Authoring Tools lainnya seperti Macromedia Flash iyalah Articulate Storyline 3 memiliki antarmuka yang lebih sederhana dengan performa yang mumpuni dalam pembuatan konten pembelajaran interaktif, adanya fitur trigger yang memiliki fungsi untuk mengarahkan tombol ketempat yang diinginkan, selain itu memiliki berbagai format publik seperti LMS, html5, Articulate Storyline Online, cd, dan word sehingga hasil akhir produk terlihat lebih komprehensif, interaktif dan efektif. Software ini juga memiliki layar kerja berupa scene dan slide serta memiliki fitur audio, video, gambar, character. Articulate Storyline 3 ini dapat diakses pada pc/laptop, dan smartphone sehingga mempermudah peserta didik belajar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan suatu pengembangan konten pembelajaran menggunakan salah satu aplikasi Authoring Tools yaitu Articulate Storyline 3 dengan judul "Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Authoring Tools Pada Mata Pelajaran Batik Untuk Kelas X Jurusan Kriya Tekstil Di SMK N 1 Sukasada". Dengan dikembangkannya konten pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi sebuah solusi dari permasalahan yang telah ada, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan konten pembelajaran berbasis Authoring Tools pada pembelajaran Batik di kelas X jurusan Kriya Tekstil SMK N 1 SUKASADA?
2. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terhadap konten pembelajaran berbasis Authoring Tools pada pembelajaran Batik di kelas X jurusan Kriya Tekstil SMK N 1 SUKASADA?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Agar dapat melakukan pengembangan konten pembelajaran interaktif berbasis Authoring Tools pada pembelajaran Batik di kelas X jurusan Kriya Tekstil SMK N 1 SUKASADA.
2. Untuk mengetahui mengetahui respon pendidik dan peserta didik terhadap konten pembelajaran berbasis Authoring Tools pada pembelajaran Batik di kelas X jurusan Kriya Tekstil SMK N 1 SUKASADA.

1.4 BATASAN MASALAH

Untuk mengidentifikasi suatu permasalahan serta menghindari permasalahan yang termuncul dalam penulisan skripsi yang telah diuraikan, sehingga menyesuaikan skripsi dengan peneliti yang disajikan, maka akan dibatasi dipembahasan mengenai penelitian yang berjudul Pengembangan

Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis *Authoring Tools* Pada Mata Pelajaran Batik Untuk Jurusan Kriya Tekstil Di SMK N 1 SUKASADA meliputi:

1. Penelitian ini dikembangkan untuk menghasilkan sebuah produk berupa konten pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline* 3.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan konten interaktif mengunakan fitur transisi, animasi, video, dan audio.
3. Penelitan ini dilakukan pada mata pelajaran Batik dan berfokus pada materi sesuai dengan buku paket, dan silabus.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**

   Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan teori terkait pengembangan media pembelajaran interaktif membatik, serta dapat berkontribusi dalam konsep baru perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan serta teknologi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. **Manfaat Praktis**

   a. Bagi peserta didik, pengembangan konten interaktif ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta pemahaman pada mata pelajaran BATIK dapat meningkat.
   b. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi media implementasi ilmu yang diperoleh selama proses perkuliahan, dan dapat memberikan kontribusi

terhadap inovasi dalam pembelajaran di dunia pendidikan. Penelitian ini juga merupakan syarat untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan perkuliahan program sarjana.

c. Bagi guru, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membantu serta memudahkan guru dalam penyampaian materi, dan bisa menjadi konten pembelajaran disekolah.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA