

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi manusia dengan lingkungannya untuk meningkatkan, memperbaiki, mengembangkan pengetahuan dan kemampuan serta keterampilan dalam berkehidupan dengan cara latihan dan bimbingan. Artinya pendidikan dapat terjadi karena adanya niat dan kemauan untuk merubah kejalan yang lebih baik yang timbul dari dalam diri. (Annisa, 2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar menyenangkan yang dilaksanakan bersifat disengaja, teratur, dan terencana dengan maksud dan tujuan untuk mengubah atau mengembangkan perilaku dalam diri yang diperlukan oleh siswa dan masyarakat.

Salah satu komponen yang terpenting dalam dunia pendidikan sekaligus acuan dalam pengimplementasian pendidikan adalah kurikulum. Kehadiran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nadiem Anwar Makarim, meluncurkan program gagasan baru dengan menyederhanakan kurikulum sebelumnya yang dipandang masih rumit dan belum tercapainya kompetensi dasar dari peserta didik. Perubahan kurikulum saat ini tidak terlepas oleh perkembangan zaman yang semakin maju dan tidak sesuai keadaan para siswa dan guru. Dengan adanya kurikulum merdeka belajar, maka terdapat penataan sistem pendidikan pendidikan di Indonesia yang mana (Yamin & Syahrir, 2020) “berpendapat bahwa dengan adanya kurikulum ini merupakan langkah awal dalam rangka menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar

mampu beradaptasi dengan perubahan zaman”. Menurut (Cholilah et al., 2023) kurikulum merupakan titik awal dan akhir pengalaman belajar serta menjadi jantung pendidikan yang harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala sesuai perkembangan zaman. Dengan demikian era digitalisasi juga menjadi pembeda terbentuknya kurikulum baru, sebagai cara menyesuaikan dan beradaptasi terhadap standarisasi internasional dalam dunia pendidikan. Maka dengan adanya perubahan kurikulum ini, menjadi solusi dalam menjawab problema pendidikan yang ada di Indonesia.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini mempengaruhi upaya dalam pembaharuan di berbagai sektor kehidupan yang ada di masyarakat. Kemajuan iptek saat ini akan menjadi bagian terpenting dalam kehidupan karena banyak hal yang sudah dibantu dengan penggunaan teknologi. Ketergantungan penggunaan teknologi (IPTEK) sudah memasuki era digital dimana segala bidang telah mempergunakan teknologi untuk mempermudah pekerjaan seperti pada lingkup pemerintahan, ekonomi, pendidikan, dan budaya. Menghadapi tantangan baru ini, setiap bidang sudah beranjak memanfaatkan teknologi (IPTEK) termasuk ruang lingkup pendidikan khususnya dalam wilayah persekolahan.

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang melalui dunia pendidikan, dan dunia pendidikan sepatutnya juga memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran (Lestari, 2018). Dalam dunia pendidikan baik itu di sekolah maupun di luar sekolah setidaknya terdapat komponen yang harus diolah atau dikembangkan dengan baik salah satunya sarana dan prasarana pendidikan. Hal tersebut diciptakan untuk

menunjang pembelajaran agar tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu sarana pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam menggali dan menyampaikan informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adanya media pembelajaran dapat mempengaruhi cara belajar kearah yang lebih baik dan meningkatkan kreativitas, prestasi belajar, dapat mempermudah menyampaikan pembelajaran kepada siswa, sehingga proses belajar akan lebih efektif dan efisien. Pembelajaran dengan teknologi banyak digunakan sebagai media yang dapat mempermudah siswa dalam mencari berbagai sumber informasi mengenai materi yang diajarkan, video pembelajaran maupun tutorial yang bisa menjadi acuan dalam teori atau praktik siswa pada mata pelajaran tersebut.

Adanya perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini, tentu menjadi tantangan baru bagi para guru untuk menyesuaikan diri dengan keberadaan media baru *chromebook* ini. Para guru juga menyesuaikan perubahan seperti kurikulum, proses pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran (pendahuluan, kegiatan inti, penutup), dan evaluasi pembelajaran. (Oktira et al., 2015) Dalam setiap pembelajaran akan membutuhkan konsentrasi, bakat, kreatifitas yang tinggi karena dalam pembelajaran seni rupa siswa dituntut untuk lebih aktif, kreatif,, percayaan diri, dan disiplin belajar. Dengan demikian, penggunaan media *chromebook* ini menjadi salah satu cara untuk memfasilitasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan mampu berkonsentrasi untuk belajar. Pada umumnya, pembelajaran seni rupa bertujuan untuk mengembangkan ide, kreativitas dan mengasah kemampuan yang dimiliki oleh para siswa baik itu berupa seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater. Sebelum mengenal mata pembelajaran seni rupa,

sebenarnya kita sudah dikenal dengan keberadaan seni itu sendiri. Sejak usia dini kita sudah mengenal warna, bentuk, coretan dan gambar sehingga dalam jenjang berikutnya yang akan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya melalui pembelajaran seni rupa di jenjang sekolah menengah pertama.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Sukasada merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di jalan Jelantik Gingsir No.26, Desa Sukasada, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Dalam proses pembelajaran berlangsung, SMP Negeri 1 Sukasada menyediakan berbagai komponen yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah baik itu dari tenaga kependidikan, kurikulum dan program pengajaran, serta sarana dan prasarana. Selain diberikan buku pegangan siswa dan buku pegangan guru, salah satu sarana atau media yang telah disediakan di SMP Negeri 1 Sukasada dalam menunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *chromebook*. Di SMP Negeri 1 Sukasada media *chromebook* merupakan media pembelajaran model baru dan media *chromebook* ini diberikan kepada siswa saat pembelajaran akan dimulai untuk memudahkan para siswa untuk mencari informasi materi pembelajaran *chromebook* diberikan oleh pemerintah sebanyak 138 unit dan dipergunakan oleh kelas VII dan VIII yang memakai kurikulum merdeka.

Chromebook termasuk kedalam alat informasi multimedia karena melibatkan berbagai indra dalam tubuh seperti Audio, visual, dan Kinetik dan *chromebook* itu sendiri merupakan komputer *portabel* yang sama seperti Laptop, *notebook* dan sejenisnya yang dioperasikan menggunakan *google chrome* dengan jaringan internet (Supriyadi et al., 2022). Penggunaan *chromebook* ini digunakan dalam semua mata pelajaran salah satunya yaitu pelajaran seni rupa dengan materi

unit 2 mendesain. Cara penggunaan teknik *chromebook* ini, pendidik bisa mengawasi atau mengontrol jalannya proses belajar mengajar baik secara langsung lewat kedisiplinan dan ketertiban siswa dan secara tidak langsung lewat pembelajaran media *chromebook* di dalam aplikasi. Melalui penggunaan media *chromebook* siswa dapat mengakses aplikasi pembelajaran baik itu berupa materi, contoh gambar, ataupun video pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk meneliti penerapan media *chromebook* pada kurikulum merdeka belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada pada pembelajaran seni budaya dengan materi seni rupa. Penggunaan media *chromebook* ini efektif dipakai sebagai media penunjang proses pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa karena tampilan yang lebih menarik sehingga siswa dapat aktif dalam belajar serta usaha beradaptasi dengan menggunakan media *chromebook* sebagai langkah mengikuti perkembangan zaman teknologi yang serba modern ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, dalam penelitian ini dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran kurikulum merdeka belajar seni rupa di SMP Negeri 1 Sukasada.
- 2) Pelaksanaan media *chromebook* pada pembelajaran seni rupa kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada.
- 3) Efektivitas penggunaan media *chromebook* saat berlangsungnya pembelajaran di kelas.

- 4) Respon siswa terhadap penggunaan media *chromebook* saat pembelajaran teori dan praktik dalam pembelajaran seni budaya dengan materi seni rupa.
- 5) Penerapan media *chromebook* pada pembelajaran seni rupa di kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada.
- 6) Pengaruh penggunaan media *chromebook* terhadap belajar siswa pada pembelajaran seni rupa.
- 7) Hasil penerapan media *chromebook* pada pembelajaran seni rupa di kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini penulis membatasi kegiatan penulisan pada kelas VII fase D Seni Budaya dengan mater ajar seni rupa di SMP Negeri 1 Sukasada, agar hasil dapat akurat dan terfokus pada penelitian yang ingin dicapai tentang pengaruh manfaat media pembelajaran berbasis media *chromebook* dalam pembelajaran Seni Budaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pembelajaran kurikulum merdeka belajar seni rupa di SMP Negeri 1 Sukasada?

- 2) Bagaimana penerapan media *chromebook* pada pembelajaran seni rupa di kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada?
- 3) Bagaimana hasil penerapan media *chromebook* pada pembelajaran seni rupa di kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah.

- 1) Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran kurikulum merdeka belajar seni rupa di SMP Negeri 1 Sukasada
- 2) Untuk mendeskripsikan media Chromebook pada pembelajaran seni rupa di kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada.
- 3) Untuk mendeskripsikan media Chromebook pada pembelajaran seni rupa di kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pembaca dari pendapat teoritis maupun secara praktis, adapun penelitian sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini, yaitu:

- a) Mampu mengetahui cara penggunaan, manfaat, dan hasil media *chromebook* dalam proses pembelajaran.

- b) Mampu mengetahui efektivitas penggunaan media *chromebook* pada penerapan pembelajaran teori dan praktik pada materi pembelajaran seni rupa.
- c) Dapat dijadikan pijakan, acuan atau referensi dalam penggunaan media *chromebook* sebagai penunjang proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran seni rupa.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi pembelajaran seni rupa
- b) Bagi guru, penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai referensi bagi para guru seni rupa ataupun yang mempergunakan media *chromebook* pada proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan wawasan terhadap teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran sehingga menjadi lebih baik untuk kedepannya.
- c) Bagi peneliti lain penelitian ini dapat menjadi referensi sumber informasi bagi masyarakat dan penelitian-penelitian dengan topik sejenis lainnya kedepannya.