

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peran penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu Bangsa dan Negara. Oleh karena itu pendidikan berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia, pendidikan yang berkualitas tinggi akan membawa kemajuan suatu Negara dan sebaliknya terhambatnya atau merosotnya pendidikan akan menghambat pembangunan Negara yang bersangkutan. Sesuai dengan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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 di masyarakat, Bangsa dan Negara. Oleh karena itu pendidikan di Indonesia harus ditingkatkan sehingga menjadi tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilan dalam diri siswa.

Dalam dunia pendidikan guru memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Saat ini sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Perubahan – perubahan tersebut dapat dilihat dari pengembangan dan perbaikan kurikulum dan sistem evaluasi, perbaikan sarana

pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya, sehingga dengan adanya perubahan tersebut diharapkan semakin meningkatnya kualitas pendidikan. Salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan diperoleh dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa ditentukan oleh kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru. Oleh karena itu kemampuan guru dalam mengelola kelas merupakan faktor penting yang menentukan keaktifan siswa di dalam kelas. Dalam mengelola kelas guru dapat menerapkan strategi, metode, media, dan model pembelajaran yang tepat.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang positif terhadap kemajuan dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan tersebut guru sebagai tenaga pendidik diharapkan dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran. Salah satunya dengan media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, materi pembelajaran, dan prasarana penunjang agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

SMP Negeri 3 Tanjung Morawa merupakan sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap, seperti tersedianya laboratorium komputer, laboratorium IPA, laboratorium Bahasa, Infokus. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa dalam proses pembelajaran di dalam kelas guru sudah menggunakan berbagai metode pembelajaran, seperti metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Saat penyampaian materi pelajaran guru telah menggunakan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, misalnya dengan fragment dan gambar-gambar. Walaupun guru telah menggunakan media pada saat pembelajaran, masih ada saja

siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran teknik Anyaman terlihat dari masih rendahnya hasil belajar siswa. Nilai Keriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Prakarya yang di tetapkan sekolah ini cukup tinggi yaitu 75, dan pada semester I (ganjil) T.A 2017/2018 sekitar 60 % siswa belum memenuhi KKM. Salah satu ketidak berhasilan KKM dikarenakan kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Faktor penyebab siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, bukan hanya dipengaruhi oleh guru akan tetapi juga dipengaruhi dari diri siswa, lingkungan belajar, sarana dan prasarana. Guru sebagai pemegang penting dalam pendidikan diharapkan mampu merencanakan kegiatan pembelajaran secara efektif dengan memilih bahan, media, dan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menuntut siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik salah satunya pelajaran prakarya. Prakarya merupakan hasil kerja yang belum jadi atau dalam masih bahan mentah, prakarya masih berupa proof of concept atau sebuah pototipe. Prakarya belum mempunyai target pemasaran, oleh karena itu belum ada penggunaanya ataupun konsumennya. Salah satu penggunaanya hanya developer atau disainer itu sendiri, kualitas belum menjadi perhatian karena yang penting bentuk dasarnya saja. Harga sebuah prakarya ditentukan oleh subyektif sebab belum tahu potensi dasar pada pasarnya.

Pada dasarnya untuk mengembangkan penguasaan konsep prakarya yang baik dibutuhkan komitmen guru untuk memilih media dalam belajar sebagai sesuatu yang bermakna. Disamping menghafal dalam menumbuhkan kemauan siswa untuk mencari hubungan konseptual antara pengetahuan prakarya yang dipelajari dengan fenomena yang nyata di alam. Untuk mewujudkan hal ini diperlukan media sebagai miniature perwujudan dunia kerajinan rumah tangga, dapat menganalisis dan memahami bagaimana cara pembuatan kerajinan itu.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, Peran media yang berbasis multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan. Namun, dalam pembelajaran di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa, pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran khususnya prakarya masih jarang diterapkan, karena belum banyak guru mengetahui jenis media komputer berbasis multimedia interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran prakarya. Dalam pembelajaran prakarya guru hanya menggunakan media powerpoint.

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/ fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran sehingga media yang tepat dan menarik dapat membantu dalam menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat interaktif dengan melibatkan siswa

Media pembelajaran animasi berbasis komputer dapat dibuat dengan bantuan perangkat lunak (software). Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Macromedia Flash 8*. Media *Macromedia Flash* adalah bahan ajar interaktif berupa program aplikasi yang memungkinkan untuk membuat, media ini bisa di putar melalui komputer dan dapat menampilkan informasi-informasi berupa teks, gambar, dan suara. Kompleksnya pemanfaatan indera melalui media *Macromedia Flash 8* menyebabkan media ini memiliki peran sangat strategis sebagai alat bantu bagi guru di sekolah pada proses belajar mengajar. Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash 8*. Dengan adanya media *Makromedia Flash* diharapkan akan mengurangi hambatan pemahaman dan penguasaan kompetensi siswa pada materi kerajinan teknik anyaman. Media *Macromedia Flash 8* merupakan media yang membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan semangat pada siswa.

Bedasarkan uraian diatas, penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Prakarya Teknik Anyaman Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa**”

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Aktifitas belajar siswa SMP Negeri 3 Tanjung Morawa belum efektif dan maksimal,
2. Minat belajar siswa SMP Negeri 3 Tanjung Morawa cenderung rendah ,
3. Penggunaan media pembelajaran di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa kurang variatif ,
4. Penggunaan media belum maksimal di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa,
5. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran prakarya.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Media dalam pembelajaran menggunakan Media Macromedia Flash 8
2. Siswa kelas VII di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa
3. Mata pelajaran Prakarya Teknik Anyaman Segi Delapan

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran Prakarya Teknik Anyaman di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa?

2. Apakah media pembelajaran Makromedia Flash 8 yang dikembangkan pada mata pelajaran Prakarya Teknik Anyaman layak digunakan di SMP Negeri 3 Tanjung Morawa?

#### **E. Tujuan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran prakarya teknik anyaman pada siswa laki-laki di SMP N 3 Tanjung Morawa.
2. Untuk mengetahui keefektifan media Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran prakarya teknik anyaman pada siswa laki-laki di SMPN 3 Tanjung Morawa.

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

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa
  - a) Meningkatkan pengetahuan dan kemauan siswa dalam membuat teknik anyaman dan sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran prakarya
  - b) Membantu siswa untuk memahami pelajaran membuat teknik anyaman

2. Bagi Guru

- a) Hasil penelitian ini membantu menyediakan media baru untuk guru yang data digunakan dalam meningkatkan pembelajaran prakarya melalui media Macromedia Flash 8
  - b) Hasil penelitian ini diharapkan data digunakan sebagai referensi dan media utama dalam pelajaran membuat anyaman dalam rangka pengoptimalan prasarana yang tersedia disekolah
  - c) Mempermudah penyampaian informasi dalam hal ini, materi pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran
3. Bagi pihak SMP Negeri 3 Tanjung Morawa
- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan prasarana sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 3 Tanjung Morawa
  - b) Dapat menjadi alternative media pembelajaran bagi siswa pada mata pelajaran prakarya dengan kompetensi yang difokuskan menganyam
  - c) Sebagai perbaikan untuk kualitas yang ada di sekolah