

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aset masa depan yang menentukan maju mundurnya suatu bangsa karena pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang, "Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa". Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Rohman, 2008)

Dunia informasi adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dan paling berpengaruh diberbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek pendidikan. Saat ini banyak teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat seperti televisi, radio, *tape recorder* , VCD, bahkan LCD dan komputer. Pada awalnya teknologi seperti VCD, LCD, komputer adalah barang mewah yang jarang dimiliki masyarakat, tetapi saat ini telah menjadi barang umum digunakan. Tidak hanya digunakan untuk konsumsi pribadi, hiburan atau digunakan kantor/perusahaan, kini produk teknologi modern juga telah merambah

didunia pendidikan. Dari pengertian pendidikan jelas bahwa pelaksanaan pendidikan itu pada umumnya adalah mengembangkan mutu dan potensi sumber daya manusia untuk membangun bangsa yang lebih maju. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan berpengaruh terhadap kualitas sistem pembelajaran disekolah. Artinya, dengan kehadiran teknologi yang modern, sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa akan menjadi senang dan termotifasi selama proses pembelajaran berlangsung dan memperoleh hasil belajar maksimal.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah prakarya. Mata pelajaran prakarya memberikan manfaat kepada siswa agar berani dan siap menghadapi tantangan dimasa depan. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran ini merupakan bagian dari pembekalan *life skill* kepada siswa. Selain itu manfaat yang semakin dirasakan oleh siswa adalah pembelajarannya dalam menghasilkan suatu benda atau karya yang dikerjakan langsung oleh para siswa SMP Negeri 3 Air Putih merupakan lembaga pendidikan yang menerapkan mata pelajaran prakarya sebagai mata pelajaran yang ada di sekolah. Diharapkan kepada siswa setelah diberikan pembelajaran tersebut, siswa mampu lebih aktif, kreatif serta inovatif dalam menuangkan ide dan dapat tersalurkan melalui proses pembelajaran prakarya.

Pembelajaran prakarya yang bersifat aktif ini memerlukan dukungan media yang dapat menghantarkan percepatan siswa terhadap bahan ajaran prakarya ini. Schram (1977) mengemukakan bahwa media adalah sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran

dan Briggs (1970) mengemukakan bahwa media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar (Susilana dan Riyana 2007)

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu : pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Setelah memperhatikan manfaat media pembelajaran dan macam-macam media pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran hasil teknologi yang berdasarkan komputer atau media dengan teknologi berbasis komputer. Dimana teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor (Arsyad 2013). Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai pembelajaran dengan bantuan komputer. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajiannya dan tujuan yang ingin dicapai salah satunya adalah tutorial (penyajian materi pembelajaran secara bertahap), maka peneliti akan menggunakan teknologi berbasis komputer yang disajikan dengan cara tutorial. Tutorial berbasis *Power Point* berupa informasi atau pesan berupa suatu konsep disajikan dilayar komputer dengan teks, gambar, atau grafik. Pada saat yang tepat siswa dapat membaca dan

menginterpretasi, dan menyerap konsep dari materi pembelajaran. Dimana nantinya akan membantu siswa dalam pembelajaran dan guru dalam pengajaran sehingga lebih menarik.

Berdasarkan apa yang peneliti perhatikan pada saat observasi ke sekolah dan melihat proses belajar mengajar ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti yang mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam pelajaran prakarya diantaranya guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Permasalah belajar siswa yang lain yaitu kurangnya tingkat pemahaman siswa pada pelajaran prakarya, dikarenakan siswa hanya berpedoman pada materi yang diajarkan lewat buku pelajaran sehingga terkadang siswa sulit mengerti dan memahami bahkan dapat salah mengartikan maksud dari penjelasan guru, dan tidak jarang pula siswa sering merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar untuk mencapai nilai KKM 75.

Tabel 1. Perolehan Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya

Tahun	Jumlah Siswa	Nilai							
		Nilai A (90/100)	%	Nilai B (80/89)	%	Nilai C (75/79)	%	Nilai D (<75)	%
2013/2014	32	2	6%	9	28%	8	25%	13	41%
2014/2015	32	2	6%	11	34%	10	31%	9	28%
2015/2016	32	1	3%	12	38%	10	31%	8	25%
Jumlah	96	5	5%	32	38%	28	29%	30	31%

Sumber : guru bidang study prakarya SMP Negeri 3 Air Putih

Dari data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa tiga tahun terakhir tergolong masih rendah. Kriteria ketuntasan maksimal yang telah ditetapkan oleh pihak SMP N 3 Air Putih adalah 75. Siswa yang memiliki nilai A sebanyak 5 orang, nilai B sebanyak 32 orang, nilai C sebanyak 28 orang, dan nilai D 30 orang. Mata pelajaran prakarya salah satu mata pelajaran yang dituntut mencapai nilai tinggi karena mata pelajaran prakarya ini membantu pembentukan karakter bangsa. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menawarkan salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang kelancaran proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran tutorial berbasis *powerpoint*. Tujuan media pembelajaran tutorial berbasis *powerpoint* ini diharapkan mampu merangsang siswa untuk lebih bersemangat serta lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti mata pelajaran prakarya, yang bertujuan mencapai kompetensi dasar siswa yang sesuai harapan.

Dengan adanya media pembelajaran tutorial berbasis *powerpoint* ini, diharapkan aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran akan lebih bersemangat dan menumbuhkan kreatifitas yang tinggi. Melalui mata pelajaran prakarya ini, siswa bisa menggali bakat dan jiwa usaha sejak dini.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan adanya suatu media yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran. Media yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik perhatian siswa, tidak membosankan, mudah dipahami, dan menunjang kreatifitas serta keaktifan siswa dalam mata pelajaran prakarya, maka peneliti tertarik untuk mengadakan permasalahan tersebut sebagai topik yang diteliti dengan judul “**Pengaruh Media**

Pembelajaran Tutorial Berbasis *Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Pembuatan Bunga Dari Kulit Bawang Siswa Kelas XIII SMP Negeri 3 Air Putih”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang dapat diidentifikasi adalah proses pembelajaran di SMP N 3 Air Putih masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana seperti buku pegangan atau modul. Kurangnya kesadaran siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan saat praktek suasana kelas sedikit tidak terkontrol. Suasana belajar yang monoton dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik menimbulkan rasa jenuh dan kurang termotivasi pada pelajaran prakarya, masalah ini terlihat dengan ciri-ciri saat belajar siswa lebih banyak diam dan bercerita antar sesama temannya, hanya ada 2 atau 3 orang saja yang mau bertanya saat guru memberikan kesempatan bertanya.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, sehingga tidak memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan. Oleh karena itu pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan agar permasalahan yang dikaji lebih mendalam dan terarah. Adapun masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 3 Air Putih.
2. Untuk mengetahui hasil belajar pembuatan bunga dari kulit bawang pada kelas VIII SMP N 3 Air Putih.
3. Penerapan media pembelajaran tutorial berbasis *powerpoint*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kecenderungan hasil belajar pembuatan bunga dari kulit bawang siswa kelas VIII SMP N 3 Air Putih yang menggunakan media tutorial berbasis *powerpoint*?
2. Bagaimana kecenderungan hasil belajar pembuatan bunga dari kulit bawang siswa kelas VIII SMP N 3 Air Putih yang tanpa menggunakan media tutorial berbasis *powerpoint*?
3. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran tutorial berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP N 3 Air Putih?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui hasil belajar pembuatan bunga dari kulit bawang siswa kelas VIII SMP N 3 Air Putih yang menggunakan media pembelajaran tutorial berbasis *powerpoint*.
2. Mengetahui hasil belajar pembuatan bunga dari kulit bawang siswa kelas VIII SMP N Air Putih tanpa menggunakan media pembelajaran tutorial berbasis *powerpoint*.
3. Mengetahui besarnya pengaruh media pembelajaran tutorial berbasis *powerpoint* terhadap hasil belajar pembuatan bunga dari kulit bawang siswa kelas VIII SMP N 3 Air Putih.

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran tutorial berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan sumber informasi yang bermanfaat dalam rangka perbaikan media pembelajaran tutorial berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajarn tutorial berbasis *powerpoint*