

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang - Undang Republika Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa”. (Rohman, 2008).

Berdasarkan UU Republika Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 diatas, salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan keterampilan siswa sehingga potensi dan keterampilan siswa juga semakin berkembang. Dengan berkembangnya potensi dan keterampilan siswa, maka berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang. Dunia informasi adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dan paling berpengaruh di berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk aspek pendidikan. Saat ini banyak teknologi modern yang sering digunakan oleh masyarakat. Baik itu televise, 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 yang umum digunakan. Tidak hanya digunakan untuk konsumsi pribadi, hiburan atau

digunakan kantor perusahaan, kini produk teknologi modern juga telah merambah didunia pendidikan. 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 aktif dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dari pengertian pendidikan jelas bahwa pelaksanaan pendidikan itu pada umumnya adalah mengembangkan mutu dan potensi sumber daya manusia untuk membangun bangsa yang lebih maju.

Usman (2009) mengatakan proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam peristiwa belajar-mengajar mempunyai arti yang lebih luas, tidak sekedar hubungan antara guru dengan siswa, tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada siswa yang sedang belajar.

Mata pelajaran yang diajarkan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah Prakarya. Mata pelajaran prakarya dapat memberikan manfaat kepada siswa agar berani dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata

pelajaran prakarya 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 N 2 Lubuk Pakam 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. Salah satu pembelajaran prakarya adalah materi tentang kerajinan bahan buatan yaitu dimana siswa diajarkan untuk mencoba membuat karya kerajinan dari bahan buatan sesuai desain dan bahan buatan yang ada diwilayah setempat, mengajarkan siswa untuk disiplin, cinta lingkungan, bertanggung jawab dalam penggunaan alat dan bahan, serta teliti dan rapi saat melakukan berbagai kegiatan pembuatan karya kerajinan.

Pada waktu peneliti melakukan observasi di SMP N 2 Lubuk Pakam, peneliti mengamati siswa kelas VII. Ada beberapa permasalahan yang ditemukan peneliti yang mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam pelajaran prakarya, diantaranya pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku siswa dan buku guru. Pada proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran padahal sarana dan prasarana yang disekolah dapat dikatakan sudah mendukung. Permasalahan belajar siswa yang lain yaitu kurangnya tingkat pemahaman siswa pada pelajaran prakarya, dikarenakan siswa hanya berpedoman pada materi yang diajarkan guru 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. Seperti pembuatan bunga yang dikerjakan oleh siswa kelas VII, dimana siswa masih kurang teliti dalam pengerjaannya, seperti pembentukan bunga mawar, ukuran tinggi dan lebarnya bunga yang lebih tepat, cara membuat kelopak bunga yang benar, penerapan floratip pada tangkai bunga, hingga tingkat kerapian dan kebersihan dalam membuat bunga.

Hal tersebut perlu mendapatkan perhatian yang lebih oleh setiap guru, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan untuk siswa sehingga siswa menjadi lebih senang dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu caranya untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memilih media video pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Peneliti memilih media video pembelajaran karena dengan video siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan memamerkan hasil karya produk kerajinan. Media video pembelajaran juga sangat membantu guru dalam varian belajar dan penguatan dalam proses belajar mengajar, dimana disaat siswa yang masih kurang mengerti dengan penyampaian atau penjelasan guru dapat memutar ulang kembali video pembelajaran yang guru telah persiapkan. Video pembelajaran juga salah satu kelebihan guru dalam merangsang siswa

untuk mengikuti proses belajar mengajar dan juga media video pembelajaran dapat digunakan guru sebagai variasi dalam pembelajaran yang menarik. Media video pembelajaran dapat merangsang pembelajaran siswa, hal ini diperkuat oleh Arsyad, (2013) bahwa banyak sekali manfaat dalam penggunaan video pembelajaran dalam proses belajar siswa, diantaranya yaitu : pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.

Menurut Daryanto (2013) bahwa media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio yang dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara *sekuensial* atau bersamaan. Penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan dikarenakan mempunyai kelebihan teknis, mampu menyajikan konsep secara terpadu serta menjadi perantara dalam menyampaikan pesan sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh siswa. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran.

Dari uraian permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa media video dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar pada materi Prakarya, untuk itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Video*

Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Prakarya Siswa Kelas VII SMP N 2 Lubuk Pakam”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang dapat diidentifikasi adalah kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah yang sudah cukup memadai termasuk teknologi atau media. Permasalahan belajar pada pembelajaran praktek yang dikerjakan siswa masih kurang teliti dalam pembentukan bunga mawar, dimana siswa masih salah dalam penggulungan bunga yang mengakibatkan bentuk bunga ada yang menjadi besar dan kecil. Kesalahan lain sering terjadi pada saat pembuatan kelopak bunga mawar, hal ini dikarenakan siswa kurang terampil (yang mengakibatkan kantong plastik robek) dan kelopak bunga tidak terbentuk. Kurang terampilnya siswa juga ada pada penggunaan floratip, dimana siswa tidak terampil saat penggulungan floratip yang kurang rapat dan teratur mengakibatkan floratip bertumpuk sehingga kebersihan dan kerapian yang kurang.

C. Batasan Masalah

Memperhatikan beberapa permasalahan yang dihadapi seperti yang diterangkan dalam identifikasi masalah, serta agar penelitian ini lebih bermanfaat maka permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini dibatasi pada:

1. Media yang digunakan adalah video pembelajaran pembuatan bunga mawar dari kantong plastik dengan adanya unsur gambar dan suara

2. Kantong plastik kresek yang digunakan adalah limbah plastik kering yang masih bisa digunakan dan warna kantong plastik menggunakan warna merah dan hijau.
3. Ukuran kantong plastik untuk bunga mawar dengan panjang 66 cm dan lebar 10 cm dengan ketebalan kantong plastik adalah 0,03 mm.
4. Tangkai bunga menggunakan bahan kawat dan panjang tangkai sebesar 30 cm.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dikemukakan maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah hasil belajar prakarya siswa kelas VII SMP N 2 Lubuk Pakam yang menggunakan media video pembelajaran?
2. Bagaimanakah hasil belajar prakarya siswa kelas VII SMP N 2 Lubuk Pakam yang tanpa menggunakan media video pembelajaran?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar prakarya siswa kelas VII SMP N 2 Lubuk Pakam?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui hasil belajar prakarya siswa kelas VII SMP N 2 Lubuk Pakam yang menggunakan media video pembelajaran
2. Mengetahui hasil belajar prakarya siswa kelas VII SMP N 2 Lubuk Pakam yang tanpa menggunakan media video pembelajaran
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar prakarya siswa kelas VII SMP N 2 Lubuk Pakam.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan media video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa menjadi lebih terampil.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan sumber informasi yang bermanfaat dalam rangka perbaikan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan dan perbandingan untuk penelitian selanjutnya