

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

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 dan masyarakat. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan.

Secara umum, tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi di dalam diri para peserta didik. Dengan pertumbuhan kecerdasan dan potensi diri maka setiap anak bisa memiliki ilmu pengetahuan, kreativitas, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang baik, mandiri dan menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab.

Peningkatan mutu pendidikan dari tahun ketahun selalu diupayakan baik pendidikan tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum, buku, pelajaran, media belajar, metode pengajaran, sistem evaluasi. Pembinaan dibidang kurikulum dilaksanakan disegala bidang antara lain : sarana atau fasilitas kurikulum maupun pendidik atau guru. Pembinaan metode pembelajaran selalu dilakukan yaitu dengan mencari metode pembelajaran selalu dilakukan yaitu

dengan mencari metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan bahan ajar. Di samping itu media pembelajaran dikembangkan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi ajar. Sehingga media dalam pembelajaran sangat penting karena merupakan faktor pemahaman peserta didik terhadap materi yang di ajarkan.

Media pendidikan sebagai salah satu sarana meningkatkan mutu pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat para pendidik berfikir kritis untuk menciptakan suasana proses belajar yang nyaman dan berkualitas. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Salah satu media diantaranya adalah media berbasis teknologi cetak, yang digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas.

Media berbasis teknologi cetak adalah cara untuk menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual berupa foto. Media pembelajaran *e-booklet* merupakan kelompok media elektronik. *E-booklet* adalah sebuah buku elektronik kecil yang memiliki paling sedikit lima halaman tetapi tidak lebih dari empat puluh delapan halaman di luar hitungan sampul. *E-booklet* berisikan informasi-informasi penting, suatu *e-booklet* isinya harus jelas, tegas, mudah dimengerti dan akan lebih menarik jika *e-booklet* tersebut disertai dengan gambar. Memiliki ram yang kecil menjadikan *e-booklet* mudah disimpan di handphone

sehingga peserta didik tidak perlu menggunakan laptop. Selain itu *e-booklet* yang berisikan tentang informasi-informasi penting disertai gambar ilustrasi memudahkan peserta didik menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dengan demikian siswa diharapkan lebih mengasah kemampuan berfikir kritis dan kreatif melalui media *e-booklet*. Media *e-booklet* kerajinan limbah kain perca belum tersedia untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal. Oleh karena itu peneliti berinisiatif membuat media pembelajaran berbasis *e-booklet* untuk melengkapi dan menambah media pembelajaran siswa.

SMP Negeri 1 Sunggal sebagai lembaga pendidikan formal tentunya akan mempersiapkan lulusan yang kreatif serta berkualitas. Dalam kurikulum 2013, mata pelajaran prakarya adalah salah satu aspek pelajaran yang memiliki aspek utama yang bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas khususnya dalam bidang kerajinan peserta didik. Prakarya memiliki peranan penting dalam pengembangan kreatifitas dan mengembangkannya menjadi sebuah inovasi baru. Prakarya memiliki pengertian keterampilan, hastakarya, kerajinan tangan, atau keterampilan tangan. Ada beberapa aspek yang dipelajari pada mata pelajaran prakarya diantaranya : kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan. Di sini penulis tertarik pada materi kerajinan siswa kelas VII aspek kerajinan limbah kain perca.

Keberhasilan pembelajaran Prakarya ditentukan oleh banyak faktor, salah satunya adalah faktor pendidik karena pendidik secara langsung dapat mempengaruhi, membimbing dan meningkatkan kecerdasan serta meningkatkan keterampilan dan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Peran pendidik pada kemampuan psikomotor yakni dapat memupuk, membina,

memotivasi dan memfasilitasi peserta didik agar mampu berfikir aktif, kreatif dan inovatif. Mata Pelajaran Prakarya aspek kerajinan dapat dikaitkan dengan kerja pikir dan tangan menghasilkan produk untuk memenuhi tuntutan kebutuhan fungsional, dengan memperhatikan prinsip ergonomis, hiasan, estetis berkaitan dengan kebutuhan sehari-hari.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dan wawancara dengan guru bidang studi prakarya ibu Asriani SMP Negeri 1 Sunggal menerangkan bahwa saat ini siswa dalam proses pembelajaran pembuatan kerajinan dari limbah anorganik lunak dimana kerajinan limbah anorganik lunak diantaranya limbah plastik, kain perca, sedotan plastik, kotak kemasan. Dalam penelitian ini siswa membuat kerajinan dari limbah kain perca yang ada lingkungan sekitar ataupun menggunakan limbah kain perca yang ada dirumah siswa. Masalah yang ditemukan dalam proses pembuatan kerajinan limbah kain perca ialah 1) besar putik bunga yang seharusnya berdiameter 1 cm menjadi 1,3 cm 2) besar kelopak bunga yang seharusnya 2cm menjadi 2,2 cm 3) pada saat pembentukan kelopak bunga penguncian benang kurang kencang mengakibatkan kelopak bunga dari kain perca tidak bagus 4) pada saat pembentukan daun dengan pancang 17cm siswa mengalami kesulitan dalam pembentukan daun dimana diperlukan melilitkan benang yang kuat dalam menarik benang sehingga kain perca tersebut tidak longgar.

Hal tersebut menyebabkan siswa kurang maksimal membuat kerajinan dari limbah anorganik lunak dari kain perca. Dalam proses pembelajaran berlangsung siswa sangat bergantung pada guru atau pengajar yang bersangkutan sehingga

guru mengharapkan siswa dapat belajar lebih mandiri. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Asriani yang merupakan salah satu guru mata pelajaran prakarya menerangkan bahwa dalam pelaksanaan pembuatan kerajinan siswa kurang aktif dan kemampuan siswa dalam aspek kerajinan limbah kain perca kurang sehingga diperlukan media untuk menyelesaikan masalah masalah tersebut.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal memerlukan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu untuk pembelajaran mata pelajaran prakarya yaitu media pembelajaran *e-booklet*. Penelitian ini dimatikan pada peserta didik kelas VII dengan materi kerajinan limbah kain perca di lingkungan sekitar, dengan tujuan agar peserta didik dapat memanfaatkan limbah lunak kain perca yang bermanfaat dan berguna.

Berdasarkan penjabaran di atas peneliti memfokuskan penelitiannya dengan judul “**Pengembangan Media *E-booklet* Pada Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal**”.

1.2. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa :

1. Siswa kesulitan membuat dalam membuat besar putik bunga yang seharusnya berdiameter 1 cm menjadi 1,3 cm
2. Belum tersedianya media *e-booklet* kerajinan limbah kain perca untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal.

3. Siswa kesulitan dalam membuat besar kelopak bunga yang seharusnya 2cm menjadi 2,2 cm.
4. Siswa kewalahan pada saat pembentukan daun dengan pancang 17 cm siswa mengalami kesulitan dalam pembentukan daun dimana diperlukan melilitkan benang yang kuat dan menarik benang sehingga kain perca tersebut tidak longgar.

1.3.Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran *E-booklet*.
2. Materi pelajaran yang akan dibahas yaitu prakarya kerajinan aspek limbah kain perca.
3. Kerajinan yang akan dibahas adalah proses pembuatan bunga.
4. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII semester genap SMP Negeri 1 Sunggal.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“ Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran *e-booklet* yang dikembangkan pada pelajaran prakarya kerajinan limbah kain perca siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal ”

“ Bagaimana kelayakan media *e-booklet* pada mata pelajaran prakarya aspek kerajinan limbah kain perca kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal”.

1.5. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan latar belakang, indentifikasi masalah, batasan masalah, dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Untuk pengembangan produk media pembelajaran *e-booklet* yang dikembangkan pada pelajaran prakarya kerajinan limbah kain perca siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal ”

“Untuk mengetahui kelayakan media *e-booklet* pada mata pelajaran prakarya aspek kerajinan limbah kain perca untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Sunggal”.

1.6. Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa

Membantu siswa untuk memahami pelajaran prakarya aspek kerajinan limbah kain perca.

2. Bagi Guru dan Calon Guru

Membantu guru dan calon guru untuk alternatif referensi belajar yang inovatif dan interaktif, sehingga dapat menumbuhkan minat kepada guru atau calon guru untuk membuat alternatif sumber belajar yang lebih baik.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian pengembangan ini memiliki banyak potensi untuk dikembangkan lebih lanjut seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, dan variasi pada media *e-booklet*, serta objektif penelitian lain.

1.7. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan media *e-booklet* sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik SMP kelas VII.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD pada mata pelajaran prakarya menggunakan aspek limbah kain perca untuk peserta didik SMP kelas VII.
3. Media pembelajaran ini diharapkan memenuhi aspek kriteria kualitas pembelajaran yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas tampilan media, dan kualitas kepraktisan media.

1.8. Pentingnya Pengembangan

1. Bagi siswa, media ini dapat dijadikan sumber belajar siswa dan membantu dalam mempermudah pembelajaran baik melalui bimbingan dan mandiri.
2. Bagi guru, media ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan dapat memperkaya bahan ajar yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi SMP Negeri 1 Sunggal, media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar tambahan dalam pembelajaran prakarya.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Hasil penelitian pertama yaitu penelitian Hartanti yang berjudul “Kelayakan Media *E-booklet* submateri keanekaragaman Hayati Kelas X SMA”, dinyatakan valid dan layak sebagai media pembelajaran pada submateri pemanfaatan keanekaragaman hayati.

Hasil penelitian kedua yaitu penelitian Wisma Firanti Utami dengan judul “ Pengembangan Media *E-booklet* Teknik Kaitan Untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Saptosari Gunung Kidul” dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran teknik kaitan untuk siswa kelas X SMK N 1 Saptosari Gunung Kidul, baik ditinjau dari kelayakan ahli materi, ahli media, dan siswa. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil kelayakan dari ahli materi dengan total skor 40 atau 80 % berada pada kategori layak, kelayakan ahli media dengan total skor 40 atau 100 % berada pada kategori layak, uji skala kecil dengan jumlah skor 1283 atau 78,62 % pada kategori baik, dan uji skala besar dengan jumlah skor 2670 atau 84,28 % pada kategori sangat baik. Dengan demikian pengembangan media *e-booklet* teknik kaitan kelas X SMK N 1 Saptosari Gunung Kidul dianggap layak untuk dijadikan media pembelajaran.

Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi kerajinan limbah kain perca dan media *e-booklet* ini berbentuk buku elektronik sehingga memerlukan proyektor ketika menampilkan media kepada peserta didik.