

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek utama dalam pengembangan diri manusia dan jembatan dalam kemajuan pengetahuan. Di Era modern sekarang ini dengan banyaknya fasilitas untuk mempermudah akses terhadap ilmu pengetahuan pendidikan harus disesuaikan dengan tuntutan zaman, agar sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Bentuk dan sistem pendidikan dapat mempengaruhi seberapa baik siswa dalam menerima dan memahami pembelajaran.

Menurut Wati (2016), Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Media pembelajaran digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di sekolah. Tujuan Media pembelajaran adalah untuk memperluas pembelajaran dengan sumber bahan yang ada di dalam kelas sebagai penyalur pendidikan. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa terserap secara optimal. Menggunakan alat bantu pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki hubungan yang erat, tanpa adanya media pembelajaran yang tepat proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar. Adanya kemajuan dan teknologi mempermudah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar

mengajar adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Kebutuhan akan media pembelajaran menjadi salah satu dasar dalam melakukan pembelajaran. Saat ini terdapat berbagai macam aplikasi yang bisa digunakan dalam merancang media pembelajaran untuk pembuatan media pembelajaran bentuk presentasi misalnya power point, prezi, Aurora 3D Presentation dll.

Saat ini Indonesia sedang mengalami wabah pandemi Covid - 19 yang menyebabkan kebutuhan dan perlunya menjaga jarak dalam interaksi sosial. Imbas dari adanya virus ini dibidang pendidikan membuat menteri pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan surat tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19. Karena adanya virus Covid - 19 ini mengakibatkan pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan tatap muka, untuk saat ini pembelajaran harus dilakukan dengan jarak jauh. Guru dituntut untuk mempersiapkan pembelajaran sebaik dan sekreatif mungkin dalam memberikan materi terutama dikalangan SMP. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah guru harus mampu menyediakan media yang pas dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang di laksanakan di SMP Negeri 1 sunggal pada mata pelajaran prakarya kelas VII bahwa kegiatan pembelajaran siswa yang kurang efektif yang disebabkan beberapa hal, salah satunya yaitu pada proses pembelajaran guru kurang memanfaatkan media pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar prakarya guru seharusnya menggunakan media yang dapat menarik minat belajar siswa. Dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan papan tulis. Media bantu pelajaran yang digunakan hanya

menggunakan buku paket. Buku paket juga belum berfungsi secara optimal karena siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh gurunya untuk membaca dan mengerjakan soal- soal yang ada di dalamnya. Akibat dari kondisi belajar yang kurang efektif ini masih ada siswa yang mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran dan belum menguasai pembelajaran Prakarya yang berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa yang tidak mencapai nilai KKM yaitu 75.

Berdasarkan pernyataan – pernyataan diatas peserta didik di kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal memerlukan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu untuk pembelajaran dalam mata pelajaran prakarya materi kerajinan serat sehingga muncullah gagasan untuk membuat media pembelajaran yang mudah di pahami oleh peserta didik dan memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran adalah media aplikasi Aurora 3D presentation.

Menurut Mashita (2018) Aurora 3D presentation merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi. Menurut Agustina (2020) Aurora 3D presentation adalah aplikasi yang berbentuk atau dengan tampilan 3D. 3D Aurora presentation adalah salah satu aplikasi dalam pembuatan presentasi yang memiliki kemampuan pengolahan grafis, audio, animasi, dan video. Media Pembelajaran Aurora 3D Presentation adalah aplikasi yang hampir serupa dengan Microsoft Power Point hanya saja dalam pengolahan animasinya ada beberapa perbedaan. Animasi yang ada pada Aurora 3D Presentation lebih menonjolkan gambar, tulisan, dan lain –

lain. Penggunaan media belajar berupa presentasi Aurora 3D Presentation ini diharapkan dapat menjadi alternatif dalam media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mempelajari teori materi yang lebih sederhana dan menarik pada mata pelajaran prakarya.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada proses pembelajaran siswa yang kurang tertarik saat mengikuti dan mempelajari pembelajaran Prakarya materi kerajinan serat. Dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi optimal. Berkaitan dengan latar belakang yang telah di uraikan diatas, maka penelitian ini mengambil judul” **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3D Presentation Pada materi Kerajinan Serat Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat di identifikasikan masalah yang di kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada proses pembelajaran, penyampaian materi yang disampaikan oleh guru sulit dipahami oleh sebagian siswa karena guru hanya menggunakan metode ceramah.

2. Siswa kurang mengerti dan memahami proses dan langkah pembuatan produk yang dijelaskan oleh guru karena guru mempraktikkannya hanya dengan sekali praktik saja.
3. Penggunaan media pembelajaran yang tidak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan masih sebatas buku paket dan papan tulis.
5. Media pembelajaran Aurora 3D Presentation dibuat agar dapat mengatasi masalah dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melenceng dari pembatasan masalah dan tetap fokus maka perlu adanya pembatasan masalah pada aspek yang akan diteliti, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah 3D Aurora Presentation.
2. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran prakarya materi kerajinan serat alam dalam pembuatan tempat pensil dari serat tali sabut kelapa.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Aurora 3D Presentation pada mata pelajaran prakarya materi kerajinan Serat Kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Aurora 3D Presentation pada mata pelajaran prakarya materi kerajinan Serat Kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal ?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan pengembangan produk dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Aurora 3D Presentation pada materi kerajinan Serat mata pelajaran prakarya Kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran 3D Aurora Presentation pada materi Kerajinan Serat mata pelajaran prakarya Kelas VII SMP Negeri 1 Sunggal.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diharapkan dari meneliti dan mengembangkan media pembelajaran 3D Aurora Presentation antara lain:

1. Bagi Guru, dapat menjadi acuan dalam media pembelajaran di SMP Negeri 1 Sunggal pada saat pembelajaran Untuk menggunakan media

sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi sekolah, Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa, dan juga dapat memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajarannya sendiri.
3. Bagi peneliti, untuk menambah ide dan pengetahuan tentang bagaimana melakukan langkah – langkah dalam pengembangan media pembelajaran dengan memberikan alternatif strategi pelaksanaan komunikasi, serta memberikan masukan dalam menyusun media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari pengembangan aplikasi media pembelajaran prakarya materi kerajinan serat, berupa media *Aurora 3D Presentation* yang berupa perangkat lunak komputer yang digunakan untuk media pembelajaran. Media pembelajaran melalui pemanfaatan *Aurora 3D Presentation* memungkinkan siswa tertarik dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Aurora 3D Presentation* yang mempermudah siswa dalam

belajar dan daya serap siswa pada pembelajaran yang disampaikan guru lebih tinggi.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Proses pembelajaran akan menjadi mudah dimengerti karena media pembelajaran dapat memperjelas pesan pembelajaran.
- b. Pada saat proses pembelajaran, seorang guru akan fokus pada siswa dan menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan agar memotivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.
- c. Media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam memecahkan masalah pembelajaran.

2. Keterbatasan

Pada pembuatan media pembelajaran tersebut menggunakan *Aurora 3D Presentation* yang mampu membuat desain penyampaian materi dalam bentuk presentasi yang menarik. Media pembelajaran ini terbatas pada satu pokok materi yaitu kerajinan serat alam. Pengembangan media *Aurora 3D Presentation* terbatas pada tingkat kelayakan.