

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan manusia yang berkualitas agar dapat menghadapi berbagai tantangan yang ada di kehidupan sosial, usaha mengembangkan manusia berkualitas yang dilakukan melalui pendidikan digunakan untuk menghadapi berbagai tantangan hidup. Hal tersebut dapat dilihat dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menjelaskan 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 keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan suatu pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai pendidikan formal. Pendidikan melibatkan siswa, guru, metode, tujuan, kurikulum, media, sarana, kepala sekolah, pemerintah, masyarakat, pengguna lulusan, lingkungan, fisik, dan sebagainya. Dalam pendidikan siswa memasuki sebuah proses transformasi pembelajaran yang menimbulkan kegiatan belajar bagi siswa dan di dalam pendidikan, guru sangat berperan penting dalam menyeimbangkan situasi kelas. Agar guru dapat menciptakan kondisi belajar yang optimal, guru harus mengetahui tentang kriteria dalam memilih media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik mengikuti pelajaran tersebut sampai selesai. Media

pembelajaran yang digunakan guru menjadi tolak ukur dalam pembelajaran. Apabila media pembelajaran yang dibuat oleh guru menarik, maka dapat menciptakan suasana belajar yang baik dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, situasi dan kondisi lainnya.

Mata pelajaran prakarya pada kurikulum 2013 SMP dikelompokkan dalam empat kelompok materi pelajaran, yaitu kerajinan, rekayasa, budidaya, dan pengolahan. Pembelajaran prakarya menuntut peserta didik mampu membuat dan menciptakan karya untuk dapat dijadikan peluang usaha. Pembelajaran prakarya disekolah adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat melalui aktivitas keempat materi pelajaran tersebut. Unsur pembelajaran prakarya meliputi kreativitas, keuletan mengubah kegagalan menjadi keberhasilan serta kecakapan menanggulangi permasalahan dengan tuntas.

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. Seperti yang telah dijelaskan di atas guru sangat berperan pada kemampuan psikomotor yakni dapat memupuk, membina, memotivasi dan memfasilitasi peserta didik agar mampu berfikir aktif, kreatif dan inovatif.

Penulis telah melakukan observasi yang dilakukan pada tanggal 09 Oktober 2020 dengan Ibu Sudimasdiati Werdi S.Pdi selaku guru mata pelajaran prakarya kelas VIII SMP Muhammadiyah 57 Medan. Berdasarkan observasi tersebut penulis melihat bahwa dalam pembelajaran prakarya terdapat beberapa hal yang tidak efektif diantaranya, yaitu:

1. Dalam proses belajar mengajar, penyampaian materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru sulit didengar dan dimengerti oleh sebagian siswa dikarenakan guru menggunakan metode ceramah dengan volume suara yang kurang maksimal, seharusnya guru mencari cara agar volume suara bisa lebih maksimal sehingga siswa tidak kesulitan dalam mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Karena volume suara guru yang kurang maksimal mengakibatkan siswa kesulitan dalam mendengar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Ketika siswa sedang melihat dan memperhatikan proses dan langkah-langkah pembuatan produk prakarya yang dijelaskan oleh guru, siswa kurang memahami dan mengerti apa yang disampaikan oleh guru karena guru mempraktikkan cara pembuatan prakarya hanya dengan sekali praktik saja di depan kelas dikarenakan keterbatasan tenaga dan waktu, padahal siswa ingin melihat proses pembuatan prakarya lebih jelas dan bisa diulang. Seharusnya guru mencari ide atau alternatif lain agar proses dan langkah-langkah pembuatan produk kerajinan bisa di ulang, sehingga dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dampak yang ditimbulkan dari kondisi tersebut mengakibatkan produk prakarya yang dibuat oleh siswa

kurang sesuai dengan yang diajarkan oleh guru. Ketidaknyamanan siswa dalam menerima pembelajaran, mengakibatkan siswa merasa pembuatan prakarya terlalu sulit untuk dikerjakan sehingga siswa menjadi malas dan tidak mau mengerjakan tugas.

Kegiatan pembelajaran siswa yang tidak efektif di atas disebabkan oleh beberapa hal, yaitu:

1. Pada proses belajar mengajar guru kurang memanfaatkan media pembelajaran dikarenakan guru merasa pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak (*software*) terlalu sulit, padahal banyak media perangkat lunak (*software*) yang mudah dioperasikan oleh para guru, sehingga mengakibatkan guru kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Dalam pembelajaran prakarya, guru seharusnya menggunakan media yang lebih menarik dan tidak hanya menggunakan metode ceramah yang dibantu dengan media papan tulis, karena dalam pelajaran prakarya dibutuhkan media yang harus menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam proses pembuatan produk prakarya, karena pelajaran prakarya adalah mata pelajaran yang didalamnya lebih banyak melakukan kegiatan praktik untuk membuat produk prakarya yang membutuhkan keterampilan, keuletan dan konsentrasi yang penuh dalam pembuatannya. Akibat dari kondisi belajar mengajar yang kurang efektif, siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal sehingga nilai siswa tidak mencapai nilai KKM 75.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII dengan materi prakarya limbah lunak anorganik, dengan tujuan agar siswa dapat memanfaatkan limbah lunak anorganik dari bentuk limbah menjadi sebuah produk yang memiliki nilai pakai dan nilai estetik.

Dari keterangan guru mata pelajaran prakarya, siswa lebih kreatif membuat produk prakarya dari limbah lunak anorganik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mata pelajaran prakarya untuk kelas VIII dengan alokasi waktu (2x40 menit jam pelajaran) karena menyesuaikan dengan mata pelajaran yang lain.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 57 Medan memerlukan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mata pelajaran prakarya untuk membuat kerajinan pada materi prakarya limbah lunak anorganik sehingga muncullah gagasan dan ide untuk mencari dan menentukan media pembelajaran yang mudah dipahami, menarik bagi siswa dan memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pemilihan media pembelajaran adalah menggunakan media aplikasi *Powtoon*.

Powtoon adalah alat bantu dalam pembelajaran yang berupa software video animasi yang ditampilkan kepada peserta didik melalui animasi gambar bergerak dan suara (Desma, Y & Novia, E. 2017).

Menurut Fajar (2021), *Powtoon* adalah suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis *SaaS* (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara

online melalui situs *www.powtoon.com* yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.

Sementara menurut Rio, A. dkk (2018) peranan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan membangkitkan semangat belajar. Dengan suasana pembelajaran yang menarik perhatian dapat mempengaruhi minat belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Adkhar (2015) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan dari *Powtoon* adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, *vcd player*, atau *dvd player* pada umumnya. Selain itu, banyak pilihan animasi menarik dan lucu sudah ada di aplikasi *Powtoon* sehingga pengguna tidak perlu lagi membuat animasi. Hasil akhir *Powtoon* berupa video animasi cukup interaktif sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk memperhatikan tayangan tersebut.

Selain itu, materi yang menunjang pelajaran prakarya dalam pembuatan prakarya limbah lunak anorganik adalah, pertama tentang pengertian limbah lunak anorganik, karakteristik dan beberapa contoh limbah lunak anorganik, agar peserta didik peduli menjaga lingkungan dan dapat memanfaatkan limbah lunak anorganik menjadi produk prakarya yang bermanfaat dan berguna. Materi kedua adalah proses pembuatan produk prakarya dari limbah lunak anorganik. Materi prakarya pemanfaatan limbah lunak anorganik diberikan dengan tujuan peserta didik

memahami jenis limbah lunak anorganik yang dapat dimanfaatkan menjadi produk prakarya.

Dalam materi ini siswa dapat melihat penjelasan tentang pengertian, karakteristik dan beberapa contoh limbah lunak anorganik dan siswa dapat melihat video pembuatan produk prakarya dari limbah lunak anorganik. Pemilihan produk prakarya yang akan dibuat adalah vas bunga dari limbah koran sesuai dengan silabus yang ada di kelas VIII SMP Muhammadiyah 57 Medan pada semester genap tahun ajaran 2021-2022.

Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* hasilnya akan jauh lebih bagus dan menarik, karena *Powtoon* salah satu media interaktif online yang didalamnya terdapat berbagai macam template yang digunakan untuk membuat materi yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui visualisasi yang menarik (Nurdiansyah, dkk : 2018).

Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *Powtoon* kegiatan belajar mengajar menjadi lebih bermanfaat bagi para siswa. Media pembelajaran video animasi *Powtoon* ini berfungsi untuk membantu memberikan penjelasan materi yang sulit dipahami dengan menggunakan bantuan animasi yang menarik dan latar belakang suara yang menarik dapat memberikan stimulus terhadap kegiatan belajar mengajar sehingga siswa dapat memahami dan mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik (Arnold : 2018).

Media pembelajaran *Powtoon* dari segi kelayakan memperoleh penilaian dengan kategori sangat baik, artinya media *Powtoon* sangat layak digunakan. Media

yang dikembangkan mendapatkan respons yang positif dikatakan bahwa para siswa merasa senang dan termotivasi untuk memperhatikan masing-masing materi yang sudah ditampilkan ke dalam video *Powtoon* (Dessy & Harti : 2020)

Di dalam dunia pengajaran yang serba online seperti sekarang ini, guru harus bisa membuat media pembelajaran yang menarik di dalam *online class* maupun kelas tatap muka, maka dari itu media pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon* ini cocok karena menarik dan efektif.

Dapat disimpulkan bahwa “benang merah” dari penjabaran di atas adalah bagaimana agar media pembelajaran aplikasi *Powtoon* ini dapat diproduksi secara massal dan dinyatakan layak digunakan. Sehingga peneliti memfokuskan penelitiannya dengan judul “Pengembangan Media Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Prakarya Aspek Prakarya Limbah Lunak Anorganik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 57 Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Dalam proses belajar mengajar, penyampaian materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru sulit didengar dan dimengerti oleh sebagian siswa dikarenakan guru menggunakan metode ceramah dengan volume suara yang kurang maksimal.
2. Proses dan langkah-langkah pembuatan produk prakarya yang dijelaskan oleh guru kurang dipahami dan dimengerti oleh siswa karena guru

mempraktikkan cara pembuatan prakarya hanya dengan sekali praktik saja di depan kelas dikarenakan keterbatasan tenaga dan waktu.

3. Ketidaknyamanan siswa dalam menerima pembelajaran, mengakibatkan siswa merasa pembuatan produk prakarya terlalu sulit untuk dikerjakan sehingga siswa menjadi malas dan tidak mau mengerjakan tugas.
4. Kurangnya pengetahuan guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak (*software*) mengakibatkan guru kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran.
5. Ketersediaan sarana dan prasarana di SMP Muhammadiyah 57 Medan berupa viewer (LCD) belum dimanfaatkan secara maksimal.
6. Belum adanya penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran prakarya di SMP Muhammadiyah 57 Medan.
7. Hasil belajar siswa masih ada yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75.
8. Sebelum diproduksi secara massal, media pembelajaran aplikasi *Powtoon* harus dinyatakan layak agar bisa digunakan.

1.3.Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini difokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran Aplikasi *Powtoon*.
2. Materi yang akan dibahas yaitu prakarya aspek limbah lunak anorganik (pembuatan vas bunga dari limbah koran).
3. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021-2022 di kelas VIII SMP Muhammadiyah 57 Medan.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana kelayakan media pembelajaran Aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran prakarya aspek prakarya limbah lunak anorganik pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 57 Medan?

1.5.Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Aplikasi *Powtoon* pada mata pelajaran prakarya aspek prakarya limbah lunak anorganik pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 57 Medan.

1.6.Manfaat Pengembangan Produk

1. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami pelajaran prakarya aspek prakarya limbah lunak anorganik dengan cara yang lebih mudah dan menarik.

2. Bagi Guru dan Calon Guru

Membantu guru dan calon guru dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan perangkat lunak (*software*) dengan cara yang lebih mudah, sehingga menumbuhkan kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian pengembangan ini memiliki banyak potensi untuk dikembangkan lebih lanjut seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, dan variasi pada media pembelajaran aplikasi *Powtoon*, serta objektif penelitian.

1.7. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Aplikasi *Powtoon* sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik SMP kelas VIII.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD pada mata pelajaran prakarya aspek prakarya limbah lunak anorganik untuk siswa SMP kelas VIII.
3. Media pembelajaran ini diharapkan memenuhi aspek kriteria kualitas pembelajaran yang meliputi kualitas isi, tujuan, kualitas tampilan 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 Muhammadiyah 57 Medan, media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar tambahan yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran prakarya.

1.9.Asumsi Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media ini mengacu pada asumsi:SMP Muhammadiyah 57 Medan sudah memiliki fasilitas berupa proyektor yang memadai untuk menggunakan media interaktif pada mata pelajaran prakarya.
2. Keterbatasan Pengembangan:
 - a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti sehingga dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi kerajinan limbah lunak anorganik.
 - b. Media interaktif Aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat menggunakan media elektronik seperti komputer/laptop.
 - c. Penelitian ini hanya terbatas pada kelas VIII tahun ajaran 2021-2022 di SMP Muhammadiyah 57 Medan.