

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan nasional, hal ini dikarenakan melalui pendidikan akan menciptakan anak-anak bangsa yang cerdas dan berbudi pekerti luhur. Sebagaimana juga yang tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea ke-4 yang secara tersirat menyatakan bahwa salah satu tujuan nasional Negara Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam sejarah pendidikan di Indonesia, kurikulum telah mengalami beberapa kali perubahan. Perubahan ini disesuaikan dengan perkembangan kehidupan bangsa, tuntutan dan kebutuhan masyarakat. Kebutuhan masyarakat tersebut perlu diantisipasi dan diimplementasi kedalam kurikulum pendidikan. Pada tahun 2006, pemerintah melalui Departemen Pendidikan Nasional mengeluarkan permendiknas No.22 tentang standart isi (SI). Implementasi standart isi mata pelajaran keterampilan telah mendapat banyak masukan dari masyarakat, baik dari para guru, pakar keterampilan, akademis diperguruan tinggi negeri, orang tua peserta didik yang menganggap kurikulum mata pelajaran keterampilan terlalu sulit dipahami.

Pada prinsip content prakarya pada kurikulum 2013 memberi sumbangan untuk mengembangkan kreativitas sebagai sumber dari industry kreatif yang

sedang diangkat dalam wacana pendidikan karakter bangsa. Istilah Prakarya dalam pembelajaran karya yang dihasilkan dengan tangan mengandung arti kecakapan melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan cekat, cepat, tepat. Pengertian prakarya disekolah adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat,cepat,tepat dalam menghadapi permasalahan belajar. Prakarya dirancang sebagai proses komunikasi belajar untuk mengubah perilaku peserta didik menjadi cekat,cepat,tepat melalui aktivitas kerajinan,teknologi rekayasa, teknologi budidaya, teknologi pengolahan. Orientasi pembelajaran prakarya adalah memfasilitasi pengalaman emosi, intelektual, fisik, persepsi, social,estetik,artistik kepada peserta didik dengan melakukan aktivitas apresiasi dan kreasi terhadap berbagai produk keterampilan dan teknologi. Satu factor penentunya adalah guru dan pengelola disekolah. Tenaga praktisi pendidik, guru perlu memahami peranya sebagai “the agent of change” dengan cara melakukan transformasi cepat dalam budaya mengajar (teaching) kepada pembelajaran (learning) yang diperkuat dengan latihan (training) tentang konsep dan prinsip pendidikan keterampilan. Mata pelajaran prakarya ini lah dipilih penulis untuk penulisan skripsi sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan studi yang ditempuh.

Pada penulisan skripsi ini penulis memilih sekolah SMP Negeri 2 Lubuk Pakam sebagai tempat penelitian. Sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 dan memiliki mata pelajaran prakarya. Sebelum penelitian terlebih dahulu penulis melakukan pengamatan atau observasi yang dilakukan selama dua hari yakni tanggal 5 dan 7 Oktober 2015. Observasi dilakukan bersama dengan guru mata pelajaran prakarya dalam pembahasan observasi ini guru mata pelajaran prakarya

menerangkan kurikulum 2013 dalam mata pelajaran menuntut menyelesaikan tugas dengan cekat,cepat,tepat. Dengan itu media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran kepada peserta didik berupa video. Pihak sekolah memberikan sumbangan berupa pelatihan-pelatihan kepada para guru. Ruang kelas dan waktu jam pelajaran sangat mempengaruhi proses belajar mengajar sehingga menyita banyak waktu untuk menjelaskan kepada perindividu.

Menurut wawancara awal yang dilakukan kepada 20 siswa di SMP Negeri 2 Lubuk Pakam ditemukan penyebab kesulitan dalam pembelajaran Prakarya adalah adanya persepsi para peserta didik menyatakan bahwa guru memberikan perhatian yang lebih kepada siswa lain terutama siswa barisan paling depan sementara bagi peserta didik yang duduk dibarisan belakang kelas harus menunggu lama. Hal ini dikarenakan waktu yang terbatas, guru tidak dapat memberikan materi secara individu dengan waktu yang lama guru hanya dapat menjelaskan didepan kelas dengan menyediakan benda nyata dengan jumlah siswa dan ruangan yang sangat besar sangat mempengaruhi volume suara guru. Dalam pemahaman materi, siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Sehingga dalam melaksanakan pembelajaran guru perlu dibantu dengan media, dan dalam materi praktik sangat dibutuhkan media pembelajaran.

Guru mata pelajaran prakarya memberikan perolehan nilai hasil belajar siswa yang dapat mendukung penelitian penulis.

Tabel 1. Perolehan Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya

Tahun	Jumlah Siswa	Nilai							
		Nilai A (90-100)		Nilai B (80-90)		Nilai C (70-90)		Nilai D (<70)	
		Jumlah	%	Jumlah	%	jumlah	%	jumlah	%
2013/2014	30	3	10	5	16	9	30	13	43
2014/2015	30	4	12	6	18	10	10	12	37

Sumber : Buku nilai guru bidang studi

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai rata-rata siswa masih banyak yang dibawah standar ketuntasan nilai kkm 75, dapat dilihat dari tabel nilai hasil belajar prakarya pada tahun ajaran 2012/2013 yaitu 43%. Pada tahun ajaran 2013/2014 yaitu 37%. Mata pelajaran prakarya salah satu mata pelajaran yang dituntut mencapai nilai tinggi karena mata pelajaran prakarya ini membantu pembentukan karakter bangsa. Pada tanggal 20 oktober 2015 penulis melakukan test terhadap siswa untuk mendukung nilai yang diberikan guru bidang studi. Adapun perolehan nilai yang didapat adalah sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 2 Perolehan Nilai Test Mata Pelajaran Prakarya

No	Jumlah Siswa	Nilai							
		Nilai A (90-100)		Nilai B (80-90)		Nilai C (70-79)		Nilai D (< 70)	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1	32	1	3	2	6	4	12	25	78

Sumber : Nilai test yang dilakukan peneliti

Dari observasi yang telah penulis laksanakan dapat ditarik satu kesimpulan bahwa didapati penggunaan media sangat dibutuhkan dalam proses belajar

mengajar di dalam kelas. Penggunaan media yang efektif dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan komunikasi di dalam kelas selain itu juga dapat menarik perhatian peserta didik akan apa yang disampaikan melalui media tersebut, sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengerti dan memahami materi yang disampaikan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *movie maker*. Media *movie maker* ini digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses dan keaktifan pembelajaran dua arah. Penerapan media *movie maker* adalah media yang mempunyai kelebihan mampu menggabungkan semua unsur media seperti , teks, video, gambar, menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi dalam bentuk video. Sehingga pesan atau pelajaran mudah dimengerti karena ketika proses pembelajaran dapat melibatkan banyak indera atau organ tubuh dapat membangkitkan kreativitas belajar para peserta didik.

Beranjak dari hasil obervasi dan uraian di atas, penulis tertarik sekali untuk melakukan penulisan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Movie Maker* Terhadap Hasil Belajar Membuat Lampion Hias Siswa Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Lubuk Pakam “.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Kurikulum 2013 sangat menuntut mata pelajaran prakarya cekat,cepat,tepat dalam prose pembelajaran.

2. Siswa mengalami kesulitan dalam materi pelajaran Prakarya.
3. Siswa merasa kurang perhatian dari guru.
4. Ruangan kelas besar sangat mempengaruhi dalam pembelajaran berlangsung.

### **C. Pembatasan Masalah**

Ditinjau dari hasil identifikasi masalah, maka masalah yang muncul sangatlah luas sehingga diperlukan pembatasan masalah. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media movie maker.
2. Materi pokok dalam penelitian ini adalah membuat lampion hias dari benang Rajut Katun.
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2015/2016.

### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana hasil belajar membuat Lampion Hias tanpa diberi media movie maker dikelas VIII Smp Negeri 2 Lubuk Pakam ?
2. Bagaimana hasil belajar membuat Lampion Hias yang diberi media pembelajaran dikelas VIII Smp Negeri 2 Lubuk Pakam?
3. Apakah ada pengaruh media Movie Maker terhadap hasil belajar membuat Lampion Hias dikelas VIII Smp Negeri 2 Lubuk Pakam?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar membuat lampion hias tanpa diberi media movie maker siswa kelas VIII Smp Negeri 2 Lubuk pakam.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diberi media pembelajaran pada siswa kelas VIII Smp Negeri 2 Lubuk Pakam.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media movie maker terhadap hasil belajar membuat Lampion Hias siswa kelas VIII Smp Negeri 2 Lubuk Pakam.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

a) Bagi Siswa :

1. Hasil penelitian ini digunakan membantu meningkatkan hasil belajar membuat lampion Hias dengan menggunakan media pembelajaran movie maker.
2. Membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.
3. Meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang akademik dan praktik.

Dalam bidang akademik yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami cara pembuatan Lampion Hias.

b) Bagi Guru :

1. Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam mengadakan perubahan cara mengajar yang lebih baik lagi.
2. Sebagai bahan masukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

c) Bagi Sekolah :

1. Sebagai bahan alternatif dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.
2. Dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa pada mata pembelajaran Prakarya.

d) Bagi Peneliti :

1. Sebagai syarat menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga ( PKK ) Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan.
2. Untuk menambah pengetahuan peneliti tentang prosedur penyusunan dan pelaksanaan penelitian.
3. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi pelaksanaan penelitian selanjutnya.