

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan harus dirancang dan dilaksanakan selaras dengan kebutuhan yang berkembang pada masyarakat, untuk mensukseskan pembangunan tersebut dibutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki kemampuan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang cukup tinggi serta di barengi dengan keterampilan pendidikan dan tenaga kerja yang mempunyai hubungan yang erat. Lembaga pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang mempunyai kualitas dengan cara mempersiapkan lulusan yang mampu mengikuti dan mengisi laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan jenjang pendidikan formal yang bertujuan meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan hidup mandiri dan menyiapkan siswa menuju kejenjang perguruan tinggi.

Namun pada kenyataannya tidak semua lulusan SMA dapat melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi sebagian diantaranya harus memasuki dunia kerja. Oleh karena itu kurikulum tingkat SMA memuat mata pelajaran keterampilan dan kewirausahaan, kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan

pendidikan tertentu. Dengan program itu para siswa melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga terjadi perubahan dan perkembangan tingkah laku siswa, sesuai dengan tujuan pendidikan dan pembelajaran.

SMA Sultan Iskandar Muda merupakan sekolah rintisan dari sekolah Sofyan Tan yang menjunjung tinggi nilai kejujuran, kedisiplinan dan kebersamaan antara umat beragama dikarenakan siswanya terdiri dari beberapa suku dan ras yang berbeda antara lain Kristen, Islam, Budha, dan Hindu. Sekolah Iskandar Muda mengelola jenjang pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA, dan SMK. Sekolah Iskandar Muda mempersiapkan siswa lulusannya memiliki daya kreatifitas yang tinggi sehingga siswa mempunyai sikap dan kepekaan untuk lebih menghargai hasil keterampilan tangan, oleh sebab itu didalam kurikulum 2013 yang digunakan oleh sekolah SMA Sultan Iskandar Muda, terdapat mata pelajaran Prakarya. Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran sebagai aplikasi perkembangan dan pengembangan tiga ranah yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik, hasil akhirnya adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan merupakan mata pelajaran muatan local yang wajib di tempuh di SMA Sultan Iskandar Muda Medan Sunggal. Alokasi waktu pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan 2 X 45 menit. Prakarya yang isinya adalah mengembangkan pengetahuan dan melatih

keterampilan kecakapan hidup seni dan teknologi ekonomis dan mencakup seluruh aspek kehidupan, oleh karena itu dalam mata pelajaran prakarya dibutuhkan kemauan, ketekunan, dan keaktifan siswa yang cukup tinggi. Mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sangat penting diadakan dalam pendidikan karena era globalisasi saat ini persaingan hidup manusia semakin ketat dan penuh kompetisi, oleh karena itu siswa diajarkan untuk mampu menciptakan daya inovasi yang tinggi sehingga dengan keterampilan yang dimiliki akan dapat mengembangkan segala potensi dalam diri untuk menciptakan berbagai produk yang dapat bermanfaat bagi dirinya dan juga bagi orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Bapak Sintong Ekapriasi Situmeang, S.Pd pada tanggal 19 September 2016 di Kelas X – IIS minat siswa masih rendah, di lihat dari hasil karya siswa masih kurang bervariasi, kurang kreatif, dan kurang indah. Hal ini sebagaimana di keluhkan oleh beberapa siswa yang masih bingung dalam pembuatan tempat alat tulis dari kain flanel dan botol plastic bekas. Terbukti dari pencapaian kompetensi siswa 2 tahun terakhir ajaran. Hasil belajar mata pelajaran prakarya kelas X IIS di SMA Sultan Iskandar Muda Medan Tahun ajaran 2013-2014 di peroleh sekitar 60 % siswa yang dikategorikan tidak lulus dengan standar ketuntasan minimal pada mata pelajaran prakarya adalah 75. Pada tahun 2014/2015 bahwa persentase jumlah yang belum tuntas pada mata pelajaran prakarya adalah 62 % .

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengerjakan kerajinan tidak lepas dari semua komponen pendukung proses pembelajaran di kelas yaitu siswa, guru dan media pembelajaran. Berperannya ketiga komponen tersebut

memungkinkan tercapainya pembelajaran yang efektif di dalam kelas. Salah satunya media pembelajaran yang pada dasarnya merupakan suatu sarana untuk menyampaikan pesan ataupun informasi agar dapat diterima dengan baik bahkan menarik. Namun kenyataannya media yang digunakan media yang digunakan guru pada saat mengajar hanya menggunakan gambar- gambar, media grafik, dan media *Powerpoint*.

Dilihat dari kemampuan siswa yang kurang maksimal dalam pengerjaan tempat alat tulis dari kain flanel dan botol plastik bekas hanya menggunakan media gambar- gambar, media grafik, dan media *Powerpoint*. Akan mempengaruhi minat dan hasil belajar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat ikut berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat dan menarik dapat membantu menciptakan situasi pembelajaran yang bersifat interaktif dengan melibatkan siswa didalamnya.

Peran media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan. Namun, dalam prakteknya pembelajaran di SMA Sultan Iskandar Muda Medan Sunggal, pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan masih jarang diterapkan, karena belum banyak guru mengetahui jenis media komputer berbasis multimedia interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan. Guru saat mengajar hanya menggunakan media *Powerpoint*. Pemanfaatan komputer sangat tergantung pada guru sebagai fasilitator dalam merancang komputer sebagai media pembelajaran prakarya dan kewirausahaan

misalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, sehingga beberapa konsep prakarya seperti pembuatan tempat alat tulis dari kain flanel dan botol plastik bekas dapat dengan mudah di visualisasikan dan dapat disajikan dengan lebih menarik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran prakarya dan kewirausahaan termasuk jenis media multimedia yaitu berupa *software*. Media yang tepat dan inovatif sangat mempengaruhi kualitas pengajaran karena dengan penggunaan media pembelajaran tersebut siswa menjadi lebih muda dalam menerima informasi yang disampaikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sebaiknya disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran harus dirancang dan dibuat sedemikian rupa supaya dapat memperoleh informasi tentang pembelajaran prakarya dan kewirausahaan pada kompetensi membuat tempat alat tulis dari kain flanel dan botol plastik bekas. Pembelajaran prakarya dan kewirausahaan merupakan pembelajaran yang memberikan banyak ide-ide dan kreativitas dalam menciptakan hasil karya, untuk itu media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa guna merangsang inspirasi dalam penciptaan ide dan kreativitas dalam pembuatan tempat alat tulis dari kain flanel dan botol bekas plastik.

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka masalah ini menarik untuk diteliti dan penulis akan mengadakan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan SMA Sultan Iskandar Muda Medan Sunggal T. A 2016/2017**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan siswa kelas X IIS SMA Sultan Iskandar Muda Medan.
2. Masih banyaknya siswa yang kurang berminat belajar prakarya dan kewirausahaan.
3. Proses belajar mengajar masih berpusat pada guru dikarenakan guru masih menggunakan media yang berpusat pada guru (konvensional).
4. Belum digunakannya media pembelajaran dengan macromedia flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan..

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah serta identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, mengingat juga keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, waktu, dana, serta membuat penelitian ini semakin terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis Macromedia Flash. Pada Siswa Kelas X IIS-1 SMA Sultan Iskandar Muda Medan.
2. Produk yang akan dibuat adalah tempat alat tulis dari kain flanel dan botol air minum mineral bekas yang mempunyai ukuran panjang botol 12 cm x lebar 22cm, dan kain flanel 14 cm x 24 cm. Dengan warna

kain dasar warna coklat, hiasan warna hijau, kuning, merah, dan benang sulam yang digunakan warna merah

3. Tusuk hias yang digunakan dalam pembuatan tempat alat tulis dari kain flanel dan botol bekas air minum mineral adalah tusuk Feston.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran pembuatan tempat alat tulis dari kain flanel dan botol plastik air mineral bekas berbasis macromedia flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (PKWK) siswa kelas X IIS SMA Sultan Iskandar Muda Medan?
2. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran pembuatan tempat alat tulis dari kain flanel dan botol plastik air mineral bekas berbasis macromedia flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (PKWK) siswa kelas X IIS SMA Sultan Iskandar Muda Medan?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan batasan dan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (PKWK) siswa kelas X IIS SMA Sultan Iskandar Muda Medan
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (PKWK) siswa kelas X IIS SMA Sultan Iskandar Muda Medan

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Membantu siswa untuk memahami pelajaran pembuatan tempat alat tulis
 - b. Meningkatkan pengetahuan siswa dalam pembuatan tempat alat tulis dan sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.
 - c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada materi pembuatan tempat alat tulis.
2. Bagi guru
 - a. Membantu mengoptimalkan proses belajar mengajar, sehingga guru dapat memantau proses belajar mengajar baik mengawasi aktivitas siswa dalam kelas dan aktivitas siswa saat praktek belajar.

b. Mempermudah penyampaian informasi, dalam hal ini materi pembelajaran dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Dapat menjadi alternatif model pembelajaran bagi siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan.

4. Bagi peneliti

- a. Menambah pengetahuan peneliti tentang pengetahuan dan pengalaman dalam menyusun karya ilmiah.
- b. Sebagai bahan informasi untuk mengadakan penelitian lebih tentang prosedur penyusunan dan pelaksanaan penelitian.
- c. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi pelaksanaan penelitian.