

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 menetapkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdikbud, 2013: 112).

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (19) menjelaskan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006 yang mencakup adanya kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Kemendikbud, 2013: 71).

Perubahan kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013 disesuaikan dengan perkembangan kehidupan bangsa, tuntutan dan kebutuhan masyarakat; ilmu pengetahuan, teknologi, seni, keterampilan, dan bidang lainnya, serta kebijakan nasional pendidikan. Dengan adanya perubahan kebutuhan masyarakat tersebut

perlu diantisipasi dan diimplementasi kedalam kurikulum pendidikan. Kondisi ini membuat pemerintah melakukan evaluasi dan penyempurnaan agar tetap sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat.

Dalam penerapan kurikulum 2013 tersebut peran teknologi informasi dan komunikasi sangatlah penting. Pada saat ini dapat kita lihat bahwa teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat dan sangat besar pengaruhnya dalam mengubah proses pembelajaran. Teknologi informasi memegang peranan penting, khususnya dalam memberikan inovasi dalam pembelajaran. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar secara mandiri.

Proses pengembangan pembelajaran tentunya berbeda-beda untuk setiap pelajaran, disesuaikan dengan sifat atau konsep mata pelajaran tersebut. Semakin abstrak konsep suatu pelajaran maka akan semakin sulit untuk mengajarkan konsep tersebut kepada siswa. Konsep tersebut membutuhkan visualisasi untuk memudahkan pemahaman terhadap siswa. Salah satunya mata pelajaran prakarya terdapat banyak sekali konsep-konsep materi yang membutuhkan visualisasi untuk mudah dipahami oleh siswa.

Mata pelajaran prakarya merupakan mata pelajaran penting dalam kurikulum 2013 karena merupakan mata pelajaran wajib dilaksanakan oleh satuan pendidikan dari berbagai jenjang mulai dari SD, SMP, SMA, SMK maka pelajaran prakarya tentu mempunyai peranan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik dalam proses penyiapan masa depannya

Dalam pengamatan peneliti menemukan rendahnya kualitas proses belajar dan hasil belajar pembelajaran prakarya diSMP Negeri 35 Medan, hal ini belum sesuai

harapan dimana prestasi belajar siswa masih rendah dilihat dari hasil belajar siswa yang rendah dan siswa masih kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran prakarya. Kemudian dari segi media pembelajaran, dalam pelajaran prakarya sebagian besar guru belum menggunakannya secara optimal. Tenaga pendidik dalam melakukan pembelajaran lebih banyak masih bersifat konvensional, menggunakan buku dan lembar kerja siswa (LKS) sehingga siswa merasa jenuh dan tenaga pendidik masih mendominasi jalannya pembelajaran dan belum memanfaatkan sumber belajar berbasis multimedia secara maksimal sehingga pembelajaran yang dilakukan cenderung kurang menarik minat siswa. Hal ini diduga sebagai salah satu penyebab rendahnya kualitas dan hasil belajar mata pelajaran prakarya di SMP Negeri 35 Medan. Upaya peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini diperlukan kreativitas guru yang dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh peserta didik.

Dari observasi awal yang dilakukan peneliti fasilitas pendukung multimedia sudah tersedia di lingkungan sekolah SMP Negeri 35 Medan, namun fasilitas ini tidak dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran dikarenakan minimnya pengetahuan guru dalam menggunakan fasilitas tersebut, akibatnya kurangnya daya kreasi pada proses pembelajaran. Dari angket yang diberikan kepada 36 orang siswa yang diambil sebagai sampel, 85% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara mandiri.

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebagai sumber belajar mandiri siswa. Melalui media pembelajaran yang menarik, secara psikologis siswa akan menjadi tertarik dan bersemangat untuk

belajar baik didalam kelas maupun diluar kelas. Salah satu upaya untuk mengembangkan proses pembelajaran menarik dan menyenangkan ialah melalui pembelajaran berbasis multimedia sebagai sumber belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran dapat menjawab dan memecahkan masalah maupun kesulitan peserta didik dalam belajar. Penguasaan suatu kompetensi dalam pembelajaran sangat penting, untuk itu siswa memerlukan model atau peraga yang tepat. Dengan dikembangkannya multimedia pembelajaran yang tepat maka kesulitan tersebut dapat diatasi, ini tidak lepas dari peran teknologi pembelajaran yaitu teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar. Jadi, Penelitian tentang pengembangan multimedia pembelajaran termasuk dalam salah satu kawasan teknologi pembelajaran, yaitu pada kawasan pengembangan (*Development*). Teknologi pembelajaran menerapkan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar, pandangan ini mengasumsikan bahwa ilmu dan teknologi tidak dapat terpisah (AECT, 1994: 6).

Hal tersebut diatas didukung penelitian yang dilakukan oleh Budi Purwanti (2015),Windi Trisasmia (2012),Siti Zubaidah (2014), Muhammad Aziz Fauzan (2017) dalam jurnal , hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Materi ajar yang efektif sangat dibutuhkan agar proses belajar tidak monoton dan tidak membuat siswa bosan dikarenakan materi yang kurang sesuai. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar materi pengolahan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayur.

Dalam penyampaian materi pengolahan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayur dengan model pembelajaran PBL (Project Based Learning). PBL secara garis besar merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Materi ajar dengan menggunakan PBL diharapkan dapat keefektifan belajar siswa di dalam kelas dalam menghasilkan karya pengolahan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayur.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengadakan penelitian dengan memanfaatkan bahan ajar sebagai sumber belajar siswa yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir dengan memperkaya masalah-masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari khususnya masalah dalam lingkungan sekolah sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengolahan makanan cepat saji yang sehat dari buah dan sayur. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PBL pada Mata Pelajaran Prakarya di SMP Negeri 35 Medan tahun pelajaran 2018/2019”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran prakarya.
2. Siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran pembelajaran prakarya.
3. Tidak ada inovasi yang berarti dalam pembelajaran prakarya mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai evaluasi



4. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran masih berdasarkan pada buku teks tanpa adanya pengembangan materi.
5. Guru tidak menggunakan bahan ajar dan strategi pembelajaran yang bervariasi dan menarik.
6. Guru masih menggunakan komunikasi searah yang membuat siswa jenuh.
7. Fasilitas multimedia yang tersedia tidak dimanfaatkan oleh guru.
8. Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran interaktif sebagai bahan pembelajaran mandiri.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka permasalahan perlu dibatasi. Agar permasalahan yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan lebih terarah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi yaitu (1) Pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran (2) Materi yang di ajarkan adalah materi pengolahan makanan cepat saji yang sehat dari bahan buah dan sayur pada kelas VII di SMP Negeri 35 Medan.

Ruang lingkup pengembangan adalah sebagai berikut :

- a. Materi pembelajaran yang dikembangkan meliputi kompetensi pengolahan makanan cepat saji yang sehat dari bahan buah dan sayur.
- b. Media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya dalam bentuk, jenis informasi dan tahapan-tahapan pengolahan dan pengemasan produk yaitu penyajian materi pembelajaran materi pengolahan makanan cepat saji yang sehat dari bahan buah dan sayur.
- c. Analisa kebutuhan hanya dilakukan pada kelas VII di SMP Negeri 35 Medan tahun pelajaran 2018.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran berbasis problem based learning layak digunakan untuk mata pelajaran prakarya pada kelas VII ?
2. Apakah media pembelajaran berbasis problem based learning efektif digunakan untuk mata pelajaran prakarya pada kelas VII ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis problem based learning untuk mata pelajaran prakarya pada kelas VII.
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran berbasis problem based learning untuk mata pelajaran prakarya pada kelas VII.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
  - a. Penelitian ini bermanfaat melengkapi khazanah teori dan pengkajian pengembangan media pembelajaran mata pelajaran prakarya pada kelas VII.
  - b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran mata pelajaran prakarya pada kelas VII.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan kesempatan dan kebebasan kepada siswa untuk belajar bersama, sehingga memudahkan siswa untuk menuangkan ide yang sesuai dengan minat mereka dalam mata pelajaran prakarya.

b. Bagi Guru

1) Guru mampu meningkatkan kinerja mengajarnya, khususnya mengajarkan pola pengembangan untuk menganalisis pembelajaran mata pelajaran prakarya pada kelas VII.

2) Guru dapat mengaplikasikan bahan ajar dan strategi pembelajaran dalam pengembangan menganalisis pengembangan media pembelajaran mata pelajaran prakarya pada kelas VII yang berkualitas dan inovatif.

c. Bagi Sekolah

1) Untuk memberikan dorongan bagi sekolah dalam menciptakan materi atau bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswanya.

2) Sebaiknya menciptakan materi atau bahan ajar yang sesuai dengan tempat tinggal siswanya.

d. Bagi Peneliti lain

Para peneliti dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan referensi dan lebih memperdalam hasil penelitian ini dengan mengambil populasi yang lebih besar serta mengembangkan variabel-variabel lain yang berkaitan dengan pengembangan mata pelajaran prakarya pada kelas

VII.