

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan dorongan untuk membina manusia yang berkualitas agar dapat menghadapi berbagai kesulitan yang ada dalam kegiatan sosial, upaya untuk membina individu yang berkualitas melalui pelatihan dimanfaatkan untuk menghadapi berbagai tantangan hidup. Hal tersebut dapat ditinjau dalam UU no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha yang sadar dan terencana untuk menjadikan suasana belajar dan ukuran pembelajaran agar siswa secara efektif menumbuhkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan, pengekangan, akhlak, pengetahuan, pribadi yang terhormat, dan kemampuan. mereka butuh. , masyarakat, negara dan negara.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi membawa perubahan pada materi pembelajaran atau materi pembelajaran. Sebelum kemajuan inovasi PC, bahan pembelajaran dasar yang digunakan di sekolah adalah bahan cetak lengkap, seperti buku, modul, makalah, majalah, makalah, artikel, buku harian, dan buklet. Adanya penyesuaian bidang inovasi, khususnya inovasi data, memberikan pandangan lain dalam materi pembelajaran dan strategi pembelajaran. Materi IT saat ini telah memberikan pilihan melalui bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dan dijangkau oleh mahasiswa yang bukan berupa kertas, melainkan sebagai media dan lain-lain.

Mata pelajaran prakarya dalam kurikulum 2013 dirangkai menjadi empat *strand*, yaitu *strand* kerajinan, *strand* rekayasa, *strand* budidaya, dan *strand* pengolahan. Pembelajaran Prakarya mengharapkan siswa memiliki pilihan untuk membuat/melakukan upaya untuk dimanfaatkan sebagai peluang usaha. Pembelajaran Prakarya di sekolah merupakan upaya untuk memperoleh kemampuan yang ringan, cepat, dan tepat melalui latihan empat *strand*. Komponen Pembelajaran Prakarya menggabungkan imajinasi, ketekunan untuk mengubah kegagalan menjadi kemajuan dan kemampuan untuk mengatasi masalah sepenuhnya.

Pencapaian pembelajaran Prakarya ditentukan oleh banyak unsur, salah satunya adalah faktor pengajar karena guru dapat secara langsung mempengaruhi, mengarahkan dan mengembangkan lebih lanjut pengetahuan dan lebih mengembangkan kemampuan dan kapasitas penalaran dasar dan inventif siswa. Tugas pendidik dapat menumbuhkan, mendorong siswa untuk memiliki pilihan untuk berpikir secara efektif, inventif dan imajinatif. Namun karena keterbatasan waktu media pembelajaran yang dibuat oleh pendidik di SMP Negeri 1 Selesai dan waktu yang kurang efektif, ternyata menjadi penghalang yang membuat siswa sulit memahami materi dan tidak bisa mempelajari latihan di rumah. Sehingga hasil tersebut masih belum dapat diterima dan masih belum bisa dikatakan ideal dibandingkan dengan Standar Kulminasi Dasar (KKM) sebesar 75.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari para guru di bidang studi selama 2 tahun terakhir bahwa masih banyak siswa yang nilai KKMnya belum mencapai nilai KKM, banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM, misalnya pada kelas

VII tahun ajaran 2017/2018 dengan 30 siswa, kelas tersebut ada 17 orang yang belum lulus KKM dan 13 orang yang sudah lulus KKM. Pada tahun ajaran 2018/2019 untuk kelas VII dengan 34 siswa, nilai siswa yang belum lulus KKM adalah 19 orang dengan nilai yang lulus KKM adalah 15 orang. Karena siswa sebenarnya kurang paham dalam membuat karya Prakarya yang telah ditentukan oleh pengajar, keterbatasan media pembelajaran di ruang belajar membuat siswa hanya terpaku pada penjelasan/arahan dari guru, dan tidak bisa belajar secara mandiri, siswa cenderung pasif sedangkan guru cenderung berperan dominan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ester Br Ginting, S.Pd selaku guru mata pelajaran prakarya kelas VII, peneliti mendapatkan informasi bahwa metode pelaksanaan pembelajaran prakarya kerajinan selama ini menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, siswa pasif dan bingung saat membuat tugas kerajinan karna kurangnya media yang memperjelas pemahaman tentang kerajinan limbah lunak kertas dan plastik. Media yang terdapat di sekolah dan yang digunakan oleh guru berupa media cetak seperti buku pegangan, lembar fotokopian. Oleh karena itu siswa membutuhkan referensi sumber belajar untuk memahami materi, sehingga pada pelaksanaan praktek siswa bisa belajar secara mandiri.

Dalam proses pembelajaran, kehadiran media memiliki arti penting yang benar-benar signifikan dengan alasan bahwa dalam latihan ini ketidakpastian materi yang diperkenalkan dapat mengambil masukan dari luar dengan memperkenalkan media sebagai perantara. Media dapat mengatasi apa yang tidak dapat dikatakan oleh pendidik melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Dengan permasalahan di atas, media yang memanfaatkan perkembangan visual dan suara dapat mengubah seseorang untuk belajar karena media yang akan dibuat menyajikan penemuan-penemuan yang sangat menarik dan tidak monoton. Media yang dibuat merupakan perpaduan antara teks, gambar, suara dan visual sehingga dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pengembangan media pembelajaran. Media ini diandalkan untuk memperluas pemahaman siswa tentang pekerjaan karena siswa dapat belajar di sekolah dan tetap bekerja secara kelompok atau mandiri di luar sekolah. Pembuatan media dengan memanfaatkan aplikasi *flipbook maker*.

Media pembelajaran yang digunakan dalam siklus pembelajaran dapat berbeda-beda, salah satunya adalah *Flipbook Maker*, Sesuai (Hidayatullah, 2016), menyatakan bahwa: “*Kvisoft Flipbook Maker* adalah aplikasi untuk membuat buku digital, e-modul, e-paper dan e- majalah. . Tidak hanya sebagai teks, dengan *flipbook maker* dapat menyematkan gambar, ilustrasi, suara, koneksi dan rekaman pada lembar kerja. Sebagai aturan umum, perangkat media campuran ini dapat memasukkan dokumen untuk jenis pdf, gambar, rekaman dan kegiatan sehingga agar *flipbook maker* dibuat lebih menarik.

Materi yang menunjang pelajaran prakarya kerajinan bahan limbah lunak plastik dan kertas adalah memahami pengetahuan tentang jenis, sifat, karakter, dan teknik pengolahan kertas dan plastik. Pada materi ini siswa dapat melihat contoh gambar-gambar kerajinan tangan dari bahan kertas dan plastik, siswa dapat melihat video latihan membuat kerajinan tangan menggunakan bahan kertas dan plastik sehingga siswa lebih tertarik, dinamis dan imajinatif.

Media pembelajaran berbasis *flipbook maker* ini membuat pengajar inovatif dalam menyampaikan topik dan menjadikan siswa lebih dinamis dan tidak bergantung pada penyampaian pendidik saja. Media pembelajaran mata pelajaran prakarya ini digunakan sebagai alat bantu untuk menampilkan materi oleh pendidik. Siswa dapat belajar bagaimana memahami materi dengan lebih efektif, hal ini sangat mendukung untuk proses belajar mengajar yang baik dan menarik.

Berdasarkan penjabaran diatas Peneliti memfokuskan penelitiannya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VII Di SMP Negeri 1 Selesai”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Belum adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Flipbook Maker* dalam mata pelajaran prakarya.
2. Kemampuan kerajinan khususnya pada bahan limbah lunak plastik dan kertas masih rendah dan masih banyak siswa yang belum sampai ke KKM.
3. Ketersediaan sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Selesai berupa viewer (LCD) kurang dimanfaatkan secara maksimal.
4. Media pembelajaran *Flipbook Maker* dibuat dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri, dan tidak bergantung pada pendidik.

5. Keterbatasan media yang dapat menarik perhatian siswa di SMP Negeri 1 Selesai.

1.3 Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini dipusatkan pada pembuatan produk media pembelajaran aplikasi *flipbook maker*
2. Materi pelajaran yang akan dibahas yaitu prakarya kerajinan aspek bahan limbah lunak Plastik dan Kertas.
3. Kompetensi dasar yang diteliti yaitu jenis, sifat, karakter, dan teknik pengolahan plastik dan kertas.
4. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII semester genap SMP Negeri 1 Selesai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana kelayakan media Pembelajaran *Flipbook Maker* untuk mata pelajaran prakarya kerajinan limbah lunak kertas dan plastik untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Selesai?”.

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipbook maker* pada pelajaran prakarya kerajinan limbah lunak kertas dan plastik untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Selesai”.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa

Membantu siswa untuk memahami pelajaran prakarya pelajaran prakarya kerajinan bahan limbah lunak plastik dan kertas.

2. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Membantu Pendidik dan Calon Pendidik yang akan datang untuk referensi pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga dapat menumbuhkan minat kepada Pendidik dan Calon Pendidik yang akan datang untuk membuat alternatif pembelajaran elektif yang lebih baik.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian pengembangan ini sangat potensial untuk dikembangkan lebih lanjut seiring dengan peningkatan teknologi dan informasi, dan keragaman media pembelajaran berbasis *flipbook maker*, serta tujuan eksplorasi lainnya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *software flipbook maker* sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik SMP kelas VII.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD pada mata pelajaran prakarya pelajaran prakarya kerajinan bahan limbah lunak plastik dan kertas untuk siswa SMP kelas VII.

3. Media pembelajaran ini diharapkan memenuhi aspek kriteria kualitas pembelajaran yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas tampilan media, 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 Negeri 1 Selesai, media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar tambahan dalam pembelajaran prakarya.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media ini mengacu pada beberapa asumsi berikut :
 - a. SMP Negeri 1 Selesai 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 materi dalam penelitian ini hanya terbatas pada materi kerajinan limbah lunak plastik dan kertas.

- b. Media interaktif berbasis *Flipbook Maker* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat menggunakan media elektronik seperti komputer.
- c. Penelitian ini hanya terbatas pada kelas VII di SMP Negeri 1 Selesai.

