

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kualitas manusia agar siap menghadapi tantangan hidup dimulai sedini mungkin yang dirancang serta dilaksanakan dalam kaitan yang harmonis dan selaras dengan kebutuhan yang berkembang pada masyarakat. Tujuan Pendidikan tersebut dirumuskan secara jelas dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh sebab itu, pemerintah berupaya merancang Pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi.

Perkembangan pendidikan saat ini memasuki era globalisasi, yang ditandai dengan integrasi teknologi dalam pendidikan dan sumber daya manusia yang kreatif, tangguh serta mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam dunia Pendidikan, guru adalah pelaku perubahan dan memainkan peranan penting dalam proses belajar mengajar. Sedangkan peserta didik atau siswa adalah objek yang akan dikembangkan potensinya untuk menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Proses belajar mengajar yang diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

Prakarya adalah mata pelajaran pada Kurikulum 2013 yang masih baru di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Prakarya dapat memberikan manfaat kepada siswa agar berani dan siap menghadapi tantangan di masa depan. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran Prakarya merupakan bagian dari pembekalan *life skill* kepada siswa. Selain itu manfaat yang semakin dirasakan oleh siswa adalah pembelajarannya dalam menghasilkan suatu benda atau karya yang dikerjakan langsung oleh para siswa.

SMP Negeri 23 Medan yang berlokasi di Jalan Raya Menteng Tenggara Ujung adalah salah satu sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013, dimana mata pelajaran Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa. Melalui pembelajaran Prakarya, diharapkan siswa mampu lebih aktif dalam menuangkan dan menyalurkan ide – ide kreatif dan inovatif. Mata pelajaran ini mencakup empat aspek didalamnya, yaitu aspek kerajinan, pengolahan, budidaya dan rekayasa. Setiap sekolah wajib memilih dua aspek yang sesuai dengan ketersediaan dan kemampuan masing – masing daerah setempat. Salah satu sub materinya adalah kerajinan pembuatan produk. Salah satu jenis kerajinan adalah kerajinan limbah botol plastik.

Kerajinan limbah botol plastik adalah kerajinan tangan yang berbahan dasar menggunakan botol plastik air mineral bekas. Salah satu inspirasi produk dari bahan limbah botol plastik yang bisa dimanfaatkan dan bernilai jual yaitu “Wadah Pernak – pernik Bersusun”. Dalam membuat produk kerajinan, dibutuhkan motivasi dari dalam diri siswa sebelum mempraktekkannya. Salah satu cara yang dapat menstimulasi motivasi siswa dalam belajar adalah media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Kekreatifan guru dalam membuat produk kerajinan Wadah Pernak – pernik Bersusun sangat diperlukan, karena pembelajaran ini membutuhkan proses bertahap yang harus dilakukan. Wadah Pernak – pernik Bersusun merupakan produk yang bernilai jual dan estetis tinggi, yang berfungsi untuk menyimpan koleksi pernak – pernik dan juga sebagai penghias ruangan ataupun meja. Produk ini hanya terbuat dari potongan botol plastik bekas yang diberi gliter berwarna biru, emas, merah dan warna menarik lainnya. Melalui pembelajaran ini siswa diajarkan untuk disiplin, cinta lingkungan, bertanggung jawab dalam penggunaan alat dan bahan, serta teliti dan rapi saat melakukan berbagai kegiatan pembuatan karya kerajinan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis terhadap proses pembelajaran Prakarya siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Medan, ditemukan beberapa permasalahan yang mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam pelajaran Prakarya, diantaranya kemampuan siswa yang masih kurang dalam pembuatan kerajinan tangan dari bahan limbah lunak, terutama dalam menyatukan bagian demi bagian.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru mata pelajaran Prakarya tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam menjelaskan materi pembelajaran. Padahal sarana dan prasarana yang ada disekolah dapat dikatakan sudah mendukung. Sampai saat ini media yang digunakan atau dipakai guru dalam pembelajaran hanyalah papan tulis dan buku literasi. Media papan tulis dan buku literasi adalah media yang kurang menarik dan monoton. Media papan tulis juga tidak dapat memberikan kemudahan guru dalam mengajar mata pelajaran dalam bentuk praktik.

Media papan tulis hanya dapat menjelaskan materi dengan bentuk diam dan berwujud dua dimensi. Siswa akan sulit memahami materi yang berupa langkah – langkah pembuatan karya sebagai hasil akhir dari tujuan mata pelajaran Prakarya. Penyampaian materi praktek tidak cukup hanya menggunakan media papan tulis, tetapi harus menggunakan media pembelajaran yang menarik, yakni seperti media berjenis audio visual.

Contoh dari media yang berjenis audio visual adalah media video tutorial. Video tutorial adalah media yang efektif digunakan dalam pembelajaran Prakarya yang berjenis praktik. Didukung juga oleh hasil penelitian Dian Masitha Vifa dan Ramalis Hakim (2020) yang menyatakan bahwa media video tutorial yang dikembangkannya untuk pembelajaran prakarya berjenis praktik dinyatakan efektif. Selain itu media video tutorial akan menambah dimensi baru dalam pembelajaran karena adanya gambar bergerak serta suara yang mengiringinya. Siswa akan lebih tertarik dan merasakan seperti berada ditempat yang sama dengan video yang ditayangkan.

Media video tutorial dapat mewakili guru untuk mengajarkan kerajinan pembuatan produk agar lebih jelas dan tidak menghabiskan waktu yang lama. Video tutorial ini menjelaskan langkah – langkah pembuatan karya sebagai produk dari tujuan mata pelajaran ini. Menurut Aripin (2017), karena penayangannya berisi tentang cara menjelaskan sesuatu baik berisi materi atau pelatihan maupun proses sehingga siswa dapat lebih mengerti dan memahami pelajarannya.

Dengan demikian guru akan sangat terbantu dan lebih mudah menjelaskan materi dan tidak tergantung hanya pada media papan tulis, namun dipermudah dengan adanya media video tutorial pembuatan karya kerajinan limbah botol

plastik. Media video tutorial juga sangat membantu guru dalam varian belajar dan penguatan dalam proses belajar mengajar, dimana disaat siswa yang masih kurang mengerti dengan penyampaian atau penjelasan, guru dapat memutar ulang kembali video pembelajaran yang telah disiapkan.

Alasan penulis ingin meneliti media video tutorial ini adalah media ini diasumsikan dapat mempermudah guru dalam mengajarkan mata pelajaran Prakarya, lebih tepatnya dalam menjelaskan langkah – langkah pembuatan karya atau produk. Media ini juga dapat memudahkan siswa untuk lebih gampang mengunyah pelajaran dan lebih termotivasi untuk belajar hingga mencapai tujuan pembelajaran dan menghasilkan hasil belajar yang baik.

Sehubungan dengan hal – hal yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik dan berkeinginan untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Media Video Tutorial Dalam Pembelajaran Prakarya Siswa SMP Negeri 23 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi pada proses pembelajaran prakraya di SMP Negeri 23 Medan adalah:

1. Pengetahuan siswa tentang proses pembuatan atau langkah kerja Prakarya wadah pernak-pernik bersusun dari bahan limbah botol plastik masih rendah.
2. Siswa kesulitan dalam praktik penyelesaian Prakarya wadah pernak-pernik bersusun dari bahan limbah botol plastik.
3. Guru belum aktif dalam menggunakan media pembelajaran interaktif

4. Pembelajaran yang digunakan pada mata pembelajaran prakarya belum pernah menggunakan media video tutorial.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, serta mengingat keterbatasan peneliti, maka perlu dilakukan pembatasan masalah untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda. Adapun pembatasan masalah didalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembelajaran Prakarya dengan materi pokok “Pembuatan Wadah Pernak-Pernik Bersusun dari Bahan Limbah Botol Plastik”.
2. Media pembelajaran adalah video tutorial.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Medan

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah bagaimana efektifitas media video tutorial pada pembelajaran Prakarya pembuatan wadah pernak-pernik bersusun dari bahan limbah botol plastik siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian Produk

Sesuai dengan pembelajaran dan perumusan masalah diatas, tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas media video tutorial pada pembelajaran Prakarya pembuatan wadah pernak-pernik bersusun dari bahan limbah botol plastik siswa kelas VIII SMP Negeri 23 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah :

Untuk menambah wawasan dan memberikan informasi terhadap permasalahan yang ada disekitar ruang lingkup Pendidikan terutama pada penggunaan media pembelajaran serta dapat dijadikan sebagai bahan masukan penelitian selanjutnya yang releva dan melanjutkan hasil penelitian.

Secara praktis manfaat ini adalah :

- a. Bagi sekolah sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mampu meningkatkan kualitas pelajaran Prakarya juga ditunjukkan untuk membantu para tenaga pendidik dalam mengupayakan sistem pembelajaran yang efektif. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dijadikan sarana proses belajar mengajar.
- b. Bagi Guru agar dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi.
- c. Bagi siswa agar lebih efektif dan dapat menguasai secara optimal materi pembelajaran yang diajarkan.

1.7 Spesifikasi Yang Diharapkan

Adapun produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran Prakarya kompetensi materi pembuatan produk kerajinan dengan materi pokok antara lain defenisi limbah anorganik, pemanfaatan limbah anorganik, wadah pernak – pernik bersusun, persiapan alat dan bahan, hingga finishing produk kerajinan yang akan dibuat.

1.8 Pentingnya Penelitian

Dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara yang berguna untuk dapat memudahkan proses belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar juga dapat merangsang siswa untuk bertindak agar dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi sehingga dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian

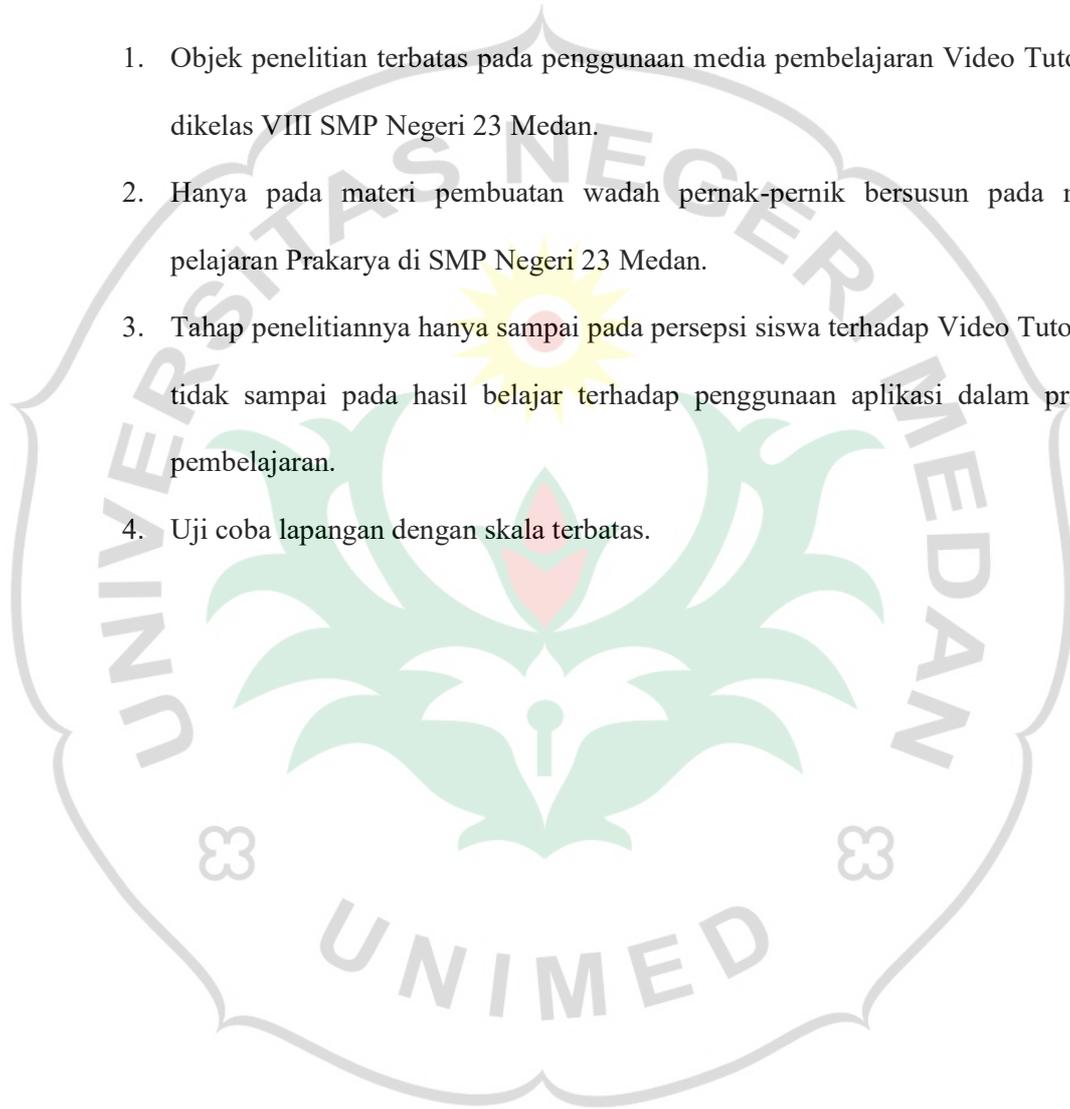
a. Asumsi Penelitian

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian media pembelajaran Video Tutorial pada mata pelajaran Prakarya antara lain:

1. Media pembelajaran berbasis video tutorial dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang memuat video akan memotivasi siswa untuk belajar.
3. Menurut Edgar Dale (dalam safitri. 2015) menyatakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indra penglihatan (mata), 13% melalui indra pendengaran (telinga), dan selebihnya melalui indra yang lain. Dengan menggunakan media pembelajaran Video Tutorial ini dapat menyajikan informasi yang sekaligus dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga media pembelajaran ini sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pembelajaran.

b. Keterbatasan Penelitian

1. Objek penelitian terbatas pada penggunaan media pembelajaran Video Tutorial dikelas VIII SMP Negeri 23 Medan.
2. Hanya pada materi pembuatan wadah pernak-pernik bersusun pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 23 Medan.
3. Tahap penelitiannya hanya sampai pada persepsi siswa terhadap Video Tutorial, tidak sampai pada hasil belajar terhadap penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran.
4. Uji coba lapangan dengan skala terbatas.



THE
Character Building
UNIVERSITY