

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekolah merupakan sarana untuk melakukan pelayanan belajar dan proses pendidikan. Proses pendidikan dimana siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai pengajar dimana siswa di tuntut untuk memiliki sikap, kemampuan, pengetahuan dan tata nilai agar proses itu dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Pendidikan berfungsi untuk membantu pembangunan manusia atau meningkatkan sumber daya manusia supaya mampu menghadapi segala rintangan yang di hadapi suatu bangsa untuk mencapai suatu kemajuan.

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan, berbagai macam pembaruan dalam pendidikan di lakukan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran menjadi lebih inovatif sehingga siswa dapat belajar lebih optimal baik dalam belajar mandiri maupun belajar di kelas, hal ini di lakukan demi meningkatkan mutu pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting, pendidikan juga berfungsi menjadi sarana dan fasilitas yang dapat memudahkan, mengarahkan dan membimbing kearah kehidupan yang lebih baik untuk diri sendiri maupun untuk manusia lainnya.

Pengembangan kurikulum 2013 yang terus berlangsung, menunjukkan usaha pemerintah demi menciptakan penyelenggaraan pendidikan terbaik. Hal

tersebut sesuai dengan isi Permendikbud Nomor 70 Tahun 2013, bagian 1 latar belakang, ayat 2 butir b, yaitu pengembangan berdasarkan “ tantangan eksternal antara lain terkait dengan arus globalisasi dan berbagai isu yang terkait dengan masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi dan informasi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dan perkembangan pendidikan ditingkat internasional”.

Kualitas pendidikan bergantung dari proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan murid secara efektif. Guru memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Saat ini sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan, yakni perubahan dalam pengembangan dan pengadaan materi ajar bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya, sehingga dengan adanya perubahan tersebut diharapkan semakin meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan diperoleh dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa ditentukan oleh kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengelola kelas merupakan faktor penting yang menentukan keaktifan belajar siswa di dalam kelas. Dalam mengelola kelas, guru dapat menerapkan strategi, metode, media, dan model pembelajaran yang tepat.

Sekolah SMP Negeri 1 Sunggal beralamat di Jalan Sei Mencirim Medan krio Kecamatan Medan Sunggal Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara, di SMP Negeri 1 Sunggal terdapat mata pelajaran prakarya yang tujuannya memberikan pengetahuan serta keahlian kepada siswa. Pada mata pelajaran ini siswa dituntut

untuk mampu menghasilkan prakarya berupa produk. Adapun produk yang mereka hasilkan yaitu berupa olahan dari limbah anorganik keras seperti, kerajinan dari bahan plastik bekas, botol kaca, kaleng bekas, dll.

Sekolah SMP Negeri 1 Sunggal telah menyediakan fasilitas yang mampu meningkatkan proses belajar mengajar di kelas contohnya adalah dengan menyediakan *LCD (proyektor)* dan komputer yang memadai, sehingga guru dituntut membuat inovasi berkaitan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar sehingga memiliki pengaruh yang baik dalam proses pembelajaran, namun sejauh ini cara guru memberikan penjelasan mengenai materi limbah anorganik keras yaitu dengan metode konvensional, sehingga proses pembelajaran masih terpusat pada guru, hal ini mengakibatkan kelas cenderung pasif dan dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa.

Selain dari masalah di atas, dunia pendidikan juga sedang dikejutkan oleh masalah wabah penyakit yang hampir seluruh dunia merasakan akibatnya, dimana wabah itu merupakan virus yang di namakan dengan virus *COVID-19 (Corona Virus Diseases-19)* atau di kenal juga dengan virus *Corona*. Virus ini memberi dampak negatif keseluruhan sektor terutama pada sektor pendidikan di Indonesia, yang mana virus *Corona* atau *covid-19* ini mengakibatkan interaksi belajar mengajar di sekolah tidak dilaksanakan lagi secara langsung atau tatap muka, sehingga siswa dan guru harus melaksanakan sistem pembelajaran jarak jauh atau biasa di sebut juga dengan daring.

Adapun cara yang bisa dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh yaitu dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan sebuah media. Media yang

sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu media pembelajaran berbasis komputer , salah satunya dengan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* yang berfungsi membangun ketertarikan siswa pada mata pelajaran prakarya materi pembuatan limbah keras atau anorganik. Alasan peneliti memilih media *Adobe Flash CS6* sebagai media alat bantu mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran prakarya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh, Sofiyatul Hidayah, dkk,(2017) “Salah satu software atau aplikasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*”.

Media *Adobe Flash CS6* merupakan sebuah program aplikasi terbaru dari Flash yang berfungsi untuk membuat berbagai macam animasi, animasi yang dibuat *Adobe Flash CS6* dapat dijadikan bahan pendukung dalam membuat presentasi, games hingga media pembelajaran. Sehingga Media *Adobe Flash CS6* ini mampu menarik perhatian serta motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

Peneliti juga memilih materi pembuatan kerajinan limbah bahan anorganik berupa vas bunga yaitu botol kaca bekas. Alasan peneliti memilih botol kaca bekas sebagai produk yang dihasilkan dari bahan anorganik dengan pertimbangan bahan botol kaca bekas mudah ditemukan dan termasuk bahan anorganik yang tidak mudah diuraikan, sehingga siswa juga lebih mudah untuk mendapatkan bahan tersebut sebagai bahan baku utama untuk pembuatan kerajinan tangan.

Agar mendapat hasil yang baik dibutuhkan kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam menggunakan alat dan bahan serta memahami langkah – langkah pengerjaan setiap kerajinan yang ingin dibuat. Pada dasarnya kemampuan

yang dimiliki setiap individu berbeda – beda. Kemampuan disebut juga dengan potensi. Kemampuan atau potensi yang ada didalam diri individu bisa dipelajari, dikembangkan, dan diasah agar menjadi lebih baik dari waktu ke waktu.

Untuk dapat mengetahui keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar, seluruh faktor – faktor yang berhubungan dengan guru dan siswa harus dapat diperhatikan. Ini diharapkan agar siswa dapat memperoleh hasil sebaik-baiknya , sesuai dengan tujuan pendidikan. Namun, dalam kenyataannya tidak semua siswa dapat mencapai hasil belajar sebagaimana yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena beberapa faktor yaitu faktor internal dan eskternal , dimana kedua faktor saling mempengaruhi. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa tersebut diantaranya adalah kemampuan, tanggung jawab dan minat. Sedangkan faktor dari luar diri siswa diantaranya motivasi keluarga, kondisi lingkungan dan lain –lain.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Asriani srg yang merupakan salah satu guru mata pelajaran prakarya menerangkan bahwa siswa kurang terampil dalam menciptakan karya kerajinan berbahan limbah anorganik keras sehingga banyak siswa yang nilainya belum mencapai nilai KKM. Menurut kebijakan sekolah menetapkan untuk kriteria ketuntasan minimal ( KKM) pada mata pelajaran prakarya khususnya kerajinan adalah 76. Hal ini dilihat dari hasil belajar pada siswa kelas VIII pada tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa ada 32 orang, nilai yang belum lulus KKM ada 18 orang dan yang lulus KKM ada 14 orang. Dan pada tahun ajaran 2021/2022 kelas VIII dengan jumlah siswa 30 orang, nilai siswa yang belum lulus KKM ada 17 orang dengan nilai yang lulus KKM ada 13 orang. Adapun masalah yang sering dihadapi diantaranya (1)

rendahnya pemahaman siswa dalam menciptakan sebuah kerajinan (2) rendahnya ketertarikan siswa dalam membuat kerajinan dari barang limbah anorganik keras.(3) kurangnya keterampilan siswa dalam membuat kerajinan dari limbah anorganik keras. Beberapa hal inilah yang menyebabkan masih rendahnya kemampuan siswa dalam menciptakan sebuah kerajinan pada mata pelajaran prakarya di sekolah ini. Sehingga masih banyak siswa yang belum mencapai KKM, maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian tersebut.

Dari permasalahan yang telah diuraikan diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan media Adobe Flash CS6 untuk siswa SMP Negeri 1 Sunggal pada Mata Pelajaran Prakarya Materi Pembuatan Vas bunga dari limbah keras dengan judul “ Pengembangan Media Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Prakarya Siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Sunggal”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya pemahaman siswa dalam membuat kerajinan dari limbah anorganik keras.
2. Rendahnya ketertarikan siswa dalam proses pembuatan kerajinan dari limbah anorganik keras.
3. Siswa kurang terampil dalam membuat kerajinan dari limbah anorganik keras.

4. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik dan masih menggunakan metode konvensional membuat minat dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran kurang.
5. Masih rendahnya pemahaman siswa dalam membuat kerajinan dari limbah anorganik keras.
6. Rendahnya ketertarikan siswa dalam proses pembuatan kerajinan dari limbah anorganik keras.
7. Siswa kurang terampil dalam membuat kerajinan dari limbah anorganik keras.
8. Guru belum memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam penyampaian materi pembelajaran
9. Pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran prakarya belum pernah menggunakan media *Adobe Flash CS6*.

## 1.2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti perlu melakukan pembatasan masalah untuk menghindari menghindari penafsiran yang berbeda :

1. Pembelajaran Prakarya dengan materi pokok “pembuatan Vas Bunga dari bahan Anorganik berupa botol kaca.
2. Media pembelajaran Adobe Flash CS6
3. Siswa yang diambil kelas VIII SMP Negeri 1 Sunggal berjumlah 32 orang siswa.

4. Botol kaca bekas sirup yang berukuran Tinggi 28,3 diameter bawah 6,9  
lingkar badan 2,8.
5. Hiasan digunakan pada pembuatan vas bunga dari botol kaca bekas  
menggunakan hiasan dari cangkang telur.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : ”  
Bagaimana kelayakan media pembelajaran pembuatan vas bunga dari botol kaca bekas menggunakan *Adobe Flash CS6* “?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dalam membantu siswa membuat Vas bunga dari botol kaca bekas.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat yang diharapkan dari Penelitian ini adalah:

1. Mempermudah siswa dalam memahami pembuatan Vas bunga dari limbah anorganik keras.
2. Membantu kemandirian siswa secara individual dalam memahami materi pembelajaran pembuatan vas bunga dari limbah anorganik keras.
3. Meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran Prakarya.

### **1.6. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah :

1. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai rencana pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik SMP Kelas VIII.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD pada materi pembuatan produk Kerajinan dari bahan Limbah Anorganik kelas VIII.
3. Media pembelajaran ini diharapkan memenuhi aspek kriteria kualitas pembelajaran yang meliputi kualitas isi dan tujuan, kualitas tampilan media, dan kualitas kepraktisan media.

#### **1.7. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* adalah :

1. Bagi siswa, media ini dapat dijadikan sumber belajar siswa dan membantu dalam mempermudah pembelajaran baik melalui bimbingan maupun mandiri.
2. Bagi guru, media ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan dapat menjadi bahan ajar yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
3. Bagi SMP Negeri 1 Sunggal, media ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bahan ajar tambahan dalam pembelajaran pembuatan kerajinan dari bahan limbah anorganik.

### 1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini mengacu pada beberapa asumsi berikut :

- a. SMP Negeri 1 Sunggal sudah memiliki fasilitas berupa proyektor yang memadai untuk menggunakan media interaktif

Keterbatasan pengembangan :

- a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi pembuatan karya kerajinan dari bahan limbah anorganik.
- b. Media interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat dilihat menggunakan alat elektronik seperti Komputer.
- c. Penelitian hanya terbatas pada kelas VIII SMP Negeri 1 Sunggal.