

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami kemajuan, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang besar terhadap beberapa aspek dalam perkembangan cara berpikir manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang berdampak pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ialah aspek Pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap individu atau manusia. Pendidikan akan membawa kemajuan bagi setiap individu atau seseorang untuk menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan di sekolah merupakan suatu tempat terjadinya proses belajar mengajar yang diselenggarakan di sekolah.

Pendidikan sendiri tidak lepas dari proses pembelajaran yang meliputi guru, peserta didik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses edukatif antara guru dan peserta didik. Tujuan dari interaksi edukatif tersebut meliputi peningkatan kompetensi tiga aspek yakni Kognitif, Psikomotorik, dan Afektif. Untuk mencapai tujuan secara baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode dan penggunaan media. Guru diharapkan untuk lebih kreatif melakukan inovasi pembelajaran di dalam kelas. Salah satu inovasi yang dimaksud adalah penggunaan media. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan

sangat membantu guru maupun siswa, karena akan memudahkan guru untuk menjelaskan materi dan juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Materi pelajaran dalam sebuah pembelajaran dapat dengan mudah dipahami dan diterima oleh siswa dengan menggunakan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat dengan mudah memahami dan mengerti materi pelajaran yang disampaikan juga dapat menarik siswa menjadi belajar lebih aktif. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media *Audio Visual*. Media *Audio Visual* adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara. Alat alat yang termasuk media *Audio Visual* contohnya televisi, video-VCD, sound slide, dan film. Media *Audio Visual* merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang menonton. Selain dapat menampilkan gambar dan suara media *Audio Visual* juga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih *Excited* dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun dengan demikian pemilihan media *Audio Visual* belajar tepat perlu dilakukan. Media yang baik menurut pakar adalah media yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah diujicoba oleh siswa dalam skala kecil atau luas.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi

untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru yang dilakukan di SMP Negeri 2 Takengon, pada proses pembelajaran siswa masih kesulitan dalam memahami materi, hal ini dibuktikan sebanyak 60% siswa masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu nilai 75 khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya. Adapun masalah-masalah yang ditemukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu durasi kegiatan pembelajaran berkurang, Kemudian banyak materi yang belum disampaikan dengan baik. Kurangnya penggunaan media yang dilakukan oleh guru, guru hanya menggunakan buku paket pemerintah dan contoh gambar dari siswa terdahulu. Kurang memfasilitasi dengan media atau sumber ajar yang dibutuhkan sesuai tujuan kurikulum. Efek dari permasalahan tersebut siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga membuat siswa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar mata pelajaran seni budaya. Kurangnya fasilitas media pendukung dan penyajian yang kurang menarik akibatnya proses pembelajaran kurang dapat berlangsung baik dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tidak tercapai.

Berdasarkan permasalahan di atas salah satu upaya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan sehingga siswa aktif dan dapat dengan mudah memahami pembelajaran sekolah tersebut membutuhkan media pembelajaran inovatif, maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran tutorial berbasis *audio visual* pada mata pelajaran Seni Budaya yaitu pada materi Menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. Adapun masalah-masalah tersebut sebagai berikut :

1. Guru belum mengembangkan media pembelajaran tutorial berbasis *Audio Visual* sesuai capaian hasil belajar menggambar flora, fauna dan alam benda.
2. Media pembelajaran dan sumber belajar sangat terbatas, khususnya media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya materi menggambar flora, fauna dan alam benda.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi menggambar flora, fauna dan alam benda.
4. Dalam menyampaikan materi, guru cenderung menggunakan metode/model ceramah, sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa.
5. Alokasi waktu belum diterapkan sesuai kebutuhan atau kondisi siswa belajar.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yaitu keterbatasan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya menunjukkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada ruang lingkup yang mampu dijangkau oleh peneliti. Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut :

**Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Berbasis *Audio Visual* Menggambar Bebek Pada Materi Menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda Di Kelas VII SMP Negeri 2 Takengon.**

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah prosedur penyusunan Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Berbasis *Audio Visual* Menggambar Bebek Pada Materi Menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda di Kelas VII SMP Negeri 2 Takengon?
2. Seberapa baik tingkat validitas Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Berbasis *Audio Visual* Menggambar Bebek Pada Materi Menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda di Kelas VII SMP Negeri 2 Takengon?

**E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan prosedur penyusunan Media Pembelajaran Tutorial Berbasis *Audio Visual* Menggambar Bebek Pada Materi Menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda di Kelas VII SMP Negeri 2 Takengon.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Berbasis *Audio Visual* Menggambar Bebek Pada Materi

Menggambar Flora, Fauna dan Alam Benda di Kelas VII SMP Negeri 2 Takengon.

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

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan informasi media pembelajaran tutorial berbasis *Audio Visual* dan memberikan informasi media alternatif untuk penyelenggaraan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.

###### b. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

###### c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran tutorial yang berbasis *Audio Visual*.

##### 2. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran selanjutnya.

- b. Dapat memberikan inovasi dalam mengembangkan sumber belajar khususnya media pembelajaran.

