

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat mengerti, paham, dan membuat manusia lebih kritis dalam berpikir. Hal ini sejalan dengan pengertian Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kegiatan pendidikan ini di implementasikan dalam bentuk proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:157) adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Suyono (2012:4) juga berpendapat bahwa dalam pembelajaran yang baik dan multiarah, seorang guru mengajar sekaligus belajar, para siswa belajar sekaligus mengajar, mengajari sesama temannya, bahkan dalam hal tertentu juga mengajari gurunya. Apalagi dalam era komunikasi global saat ini, para siswa sering lebih mampu menguasai teknologi informasi dari pada gurunya, misalnya dengan *browsing* di internet, kadang-kadang informasi tentang subjek tertentu lebih dipahaminya. Salah satunya adalah mata pelajaran Prakarya.

Mata pelajaran Prakarya adalah salah satu mata pelajaran yang di ajarkan pada semua jenjang pendidikan mulai dari SD/SMP dan SMA. Menurut Kemendikbud (2013:3) mata pelajaran Prakarya adalah suatu alat bantu mengajar untuk membentuk kinerja produktif yang diorientasikan pada pengembangan keterampilan, kecekatan, kecepatan, kerapian dan ketepatan dengan meniru, merangkai, dan membuat karya seni berbasis pengetahuan dan keterampilan kecakapan hidup seni dan teknologi, sehingga bermuara apresiasi teknologi terbarukan maupun kearifan lokal dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dan memperhatikan dampak ekosistem.

Mata pelajaran prakarya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri siswa melalui produk yang dihasilkan sendiri dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. Akan tetapi, mata pelajaran prakarya membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar siswa. Hal ini sejalan dengan pemikiran Arsyad (2017:19) yang mengungkapkan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.

Media Pembelajaran menurut Arsyad (2017:6) memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (Perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. Menurut Arsyad (2017:19) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Lebih lanjut, Daryanto (2013:6) menyimpulkan

bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Harahap & Siregar (2020:3) dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Sains menyatakan bahwa proses pembelajaran berdasarkan kurikulum perlu didukung oleh media pembelajaran salah satunya adalah media elektronik seperti *disc/tape*, video, interaktif, animasi, dan lain-lain. Mengembangkan dan meningkatkan minat belajar siswa dapat diimplementasikan dengan memberikan sentuhan yang berbeda dalam proses pembelajaran, seperti dengan menggunakan animasi untuk belajar. Melalui kemajuan teknologi, para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu pembuatan media yaitu dengan *Adobe Flash Professional CS6*.

Adobe Flash Professional CS6 menurut Harahap & Siregar (2020:3) dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Sains merupakan salah satu *software* komputer yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Fungsi *software Adobe Flash Professional CS6* adalah membuat animasi, baik animasi interaktif maupun yang tidak interaktif.

Berdasarkan hasil observasi & wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada hari Sabtu tanggal 11 Februari 2023 dengan ibu Tika Aldia S.Pd di SMP Negeri 06 OKU, bahwa Sarana dan prasarana di sekolah tersebut sudah cukup memadai dengan adanya perpustakaan, laboratorium komputer yang lengkap

dengan perangkatnya, dan ruang kelas yang nyaman. Akan tetapi sesuai dengan hasil observasi pada saat kegiatan mengajar mata pelajaran Prakarya kelas VIII, mata pelajaran ini masih diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional dan alat bantu yang digunakan pun masih berupa modul, belum memanfaatkan fasilitas komputer yang telah disediakan oleh sekolah. Pada saat kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya ini masih banyak dibawah KKM. Dilihat dari buku penilaian siswa kelas VIII, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 65. Sedangkan nilai standar KKM pada mata pelajaran Prakaya adalah 70 dan belum memenuhi nilai standar KKM. Pada sekolah SMP Negeri 06 OKU ini juga, belum ada penerepan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran prakarya.

Solusi yang dibutuhkan dalam pembelajaran tersebut yang mampu meningkatkan semangat belajar dan pemahaman materi pada peserta didik, salah satunya dengan menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*. Untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dapat menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*. Aplikasi ini mampu membuat media yang bervariasi dan unik, kita juga bisa memasukkan sebuah gambar, video, suara maupun materi kedalam *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash Professional CS6* ini akan memudahkan kita untuk membuat sebuah media pembelajaran dengan banyak nya fitur-fitur menarik dan aneka ragam animasi yang nantinya dapat membantu kita dalam membuat sebuah media pembelajaran sesuai keinginan dan kebutuhan.

Produk yang dikembangkan termasuk kawasan teknologi pendidikan yaitu kawasan pengembangan. Menurut Seel & Richey dalam Warsita (2018:26) kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer dan multimedia.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMP Negeri 06 OKU”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII di SMP Negeri 06 OKU?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII Di SMP Negeri 06 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan dalam pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Prakarya. Serta diharapkan bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga bagi para pendidik bisa meningkatkan peran serta dalam proses

pembelajaran untuk lebih memacu siswa untuk aktif dan berpartisipasi lebih baik.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, memperkaya sumber belajar serta sebagai sumbangan produk yang dapat dikembangkan dan diperhatikan oleh sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Bagi Guru
 - 1) Produk pengembangan ini diharapkan mampu memberikan pedoman bagi guru dalam mencapai kegiatan belajar mengajar
 - 2) Guru diharapkan terinspirasi untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif ini sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, Media Pembelajaran Interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan semangat belajar siswa dalam menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik serta mampu memahami materi pelajaran dengan mudah.
- d. Bagi Peneliti
 - 1) Penelitian dan pengembangan media ini dapat bermanfaat dalam khasanah ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ini.
 - 2) Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan peneliti serta menambah wawasan dalam pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ini.

- e. Bagi Peneliti Lain, Penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya termasuk perguruan tinggi, lembaga pendidikan lainnya, dan lembaga swadaya masyarakat untuk memahami dan peduli terhadap masalah pendidikan dan melakukan penelitian sejenis.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan adalah sebuah pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*.
2. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 06 OKU.
3. Produk dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi Kelas VIII di SMP Negeri 6 OKU.
4. Produk *Adobe Flash Professional CS6* ini berbasis komputer.
5. Produk ini dapat diakses menggunakan aplikasi Flash Player.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi penelitian ini adalah dengan dibuat dan dikembangkannya media pembelajaran interaktif ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Beberapa asumsi antara lain:

- a) Media pembelajaran ini dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan di dalam media pembelajaran ini terdapat fitur-fitur yang sangat menarik.

- b) Guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran dengan adanya media pembelajaran interaktif ini.
- c) Kegiatan pembelajaran akan terasa sangat menyenangkan dikarenakan menggunakan media pembelajaran yang sangat kreatif.

2. Keterbatasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

- a) *Adobe Flash Professional CS6* hanya bisa dijalankan melalui laptop / pc.
- b) Produk yang dihasilkan hanya berupa media, Video, dan Gambar.
- c) Media hanya bisa di akses secara offline.
- d) Membutuhkan software lain untuk membuka hasil exportnya. Salah satunya adalah software *flash player*.