

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sembilan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) pentingnya pengembangan, (8) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (9) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hak yang bisa didapatkan oleh siapapun dan dimanapun tanpa terkecuali. Manusia dan pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan, karena pendidikan adalah kunci utama dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dimasa yang akan datang. Pendidikan dewasa ini dituntut agar peserta didik bisa mandiri. Mandiri yang dimaksud adalah peserta didik mampu menemukan sendiri konsep materi, mengembangkan materi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan suatu proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan yang nantinya dapat membantu meningkatkan sumber daya manusia. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Saat ini dunia sedang dihadapkan pada penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 yang memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan untuk mengantisipasi penularan virus tersebut, sehingga pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti social distancing, physical distancing, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap diam dirumah, belajar, bekerja, dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintahan untuk mengantisipasi penyebaran virus corona membuat sektor pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka. Sebagai gantinya, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring agar peserta didik tetap bisa belajar meskipun dari rumah.

Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Hal ini tentu membutuhkan kesiapan layanan dari sekolah, guru dan juga siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring selama Covid-19. Pelaksanaan pembelajaran daring ini tentunya tidak seperti pembelajaran yang biasa dilakukan disekolah, dimana siswa hanya membawa buku dan peralatan tulis lainnya. Dalam pembelajaran daring ini peran Teknologi sangat dibutuhkan dimana proses pembelajaran tentu akan membutuhkan laptop/komputer, handphone, dan alat bantu lainnya dan tentunya harus terhubung juga dengan koneksi internet.

Dilihat dari kondisi saat ini, indonesia bukan hanya dihadapkan pada tantangan ekonomi, dan sosial saja akan tetapi dihadapkan juga kepada tantangan

yang membuat sistem pendidikan harus beradaptasi kembali dengan kondisi saat ini. Oleh karena itu sekolah dan juga guru-guru dituntut agar lebih inovatif dalam menyusun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran daring. Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan hasil belajar pembelajaran daring lebih baik daripada pembelajaran tatap muka (Nira Radita, dkk, 2018; Means, dkk, 2013), sedangkan penelitian yang lain menyebutkan bahwa hasil belajar yang menggunakan pembelajaran tatap muka lebih baik daripada yang menggunakan pembelajaran daring (Al-Qahtani & Higgins, 2013). Jika dilihat dari kedua pendapat diatas pembelajaran daring maupun pembelajaran tatap muka akan sama-sama berhasil dengan baik apabila sumber daya manusia atau guru dapat membuat strategi pembelajaran yang baik dan mampu menarik perhatian siswa untuk belajar.

Dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran daring saat ini, tentu sangat membutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kehadiran media pembelajaran tentu mampu meningkatkan mutu pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang minat, pikiran dan perasaan belajar peserta didik.

Dalam hal ini, ada banyak media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, seperti video, slide presentasi ataupun menggunakan media secara langsung. Namun tidak menutup kemungkinan masih banyak guru-guru yang kurang dalam penggunaan *Information Technology* (IT) sehingga dalam pembelajaran daring saat ini guru-guru lebih dominan memberikan pembelajaran

kepada siswa hanya dengan menggunakan modul/*e-modul* dan ringkasan materi lainnya yang hanya berbentuk teks. Sedangkan jika dilihat dari skala minat baca di Indonesia sangat rendah, dan hal ini berpengaruh juga dengan siswa-siswa yang belajar di rumah tanpa pengawasan dari guru, maka kemungkinan siswa akan cenderung bosan belajar jika hanya menggunakan modul sebagai bahan pembelajaran di rumah. Oleh sebab itu perlu adanya kemampuan dan inovasi dari seorang guru untuk meningkatkan kualitas dan semangat belajar siswa selama pembelajaran daring ini.

Kenyataan dilapangan yang peneliti temukan di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja dalam pembelajaran *online* adalah rata-rata keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya belum sesuai dengan harapan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui analisis *google form* dan wawancara di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja pada tanggal 29 September 2020 dan 22 Februari 2021, rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa disebabkan karena dalam proses pembelajaran *online* saat ini sebagian rata-rata nilai keaktifan siswa semakin menurun karena kendala jaringan yang masih kurang maksimal sehingga siswa sering absen saat pembelajaran *online* berlangsung.

Dari hasil penelitian ditemukan juga nilai tugas-tugas siswa semakin meningkat karena adanya bantuan dari orangtua dan internet sehingga sebagian siswa yang semestinya kurang dalam hal akademik mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah pada mata pelajaran Prakarya di Kelas VIII-2 adalah 70. Namun dalam penelitian ini juga ditemukan beberapa siswa yang hanya mampu mencapai nilai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM). Berikut tabel hasil belajar siswa kelas VIII-2 semester ganjil tahun 2020/2021 mata pelajaran Prakarya.

Tabel 1.1
Tabel Hasil Ujian Akhir Semester Ganjil Kelas VIII-2 Tahun Pelajaran 2020/2021

(Sumber : I Gede Aksamayasa,S.Pd.,Gr.)

No	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Rata-rata	Banyak siswa mendapatkan nilai = KKM dan \geq rata-rata kelas	
				= KKM	\geq KKM
1.	29	70	82,55	7 dari 29 siswa	22 dari 29 siswa

Berdasarkan data yang diperoleh di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja melalui wawancara dan analisi dengan menggunakan *google form* dengan guru mata pelajaran Prakarya, yaitu Bapak I Gede Aksamayasa,S.Pd.,Gr. Ditemukan juga permasalahan kurangnya media untuk mendukung proses pembelajaran daring saat ini. Dimana media yang dimaksud adalah media yang mampu menarik minat belajar siswa yang bisa digunakan siswa untuk lebih mudah memahami isi dari materi pembelajaran tanpa harus dijelaskan melalui virtual. Sampai saat ini media yang digunakan hanya media sederhana saja seperti modul, LKS (Lembar Kerja Siswa), Slide Presentasi (PPT) sederhana, *google meet*, *Zoom* dan *Classroom*.

Mata pelajaran Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan menanamkan jiwa, sikap, dan etika kewirausahaan kepada peserta didik, sehingga dalam pembelajaran Prakarya ini siswa dilatih untuk memiliki keterampilan tangan sebagai modal membuka usaha. Penyampaian materi yang sering digunakan guru dalam mata pelajaran Prakarya ini lebih cenderung menggunakan metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode yang

disampaikan oleh guru secara lisan dimana metode ceramah ini memiliki beberapa kelemahan seperti yang dijelaskan oleh (Wina Sanjaya, 2006) yaitu; (1) materi yang dikuasai siswa dari hasil ceramah akan terbatas pada yang dikuasai guru; (2) ceramah memerlukan peragaan agar tidak menimbulkan verbalisme dalam belajar; (3) guru yang kurang dalam kemampuan bertutur kata akan membuat suasana kelas menjadi membosankan; (4) melalui ceramah, tidak dapat menilai bahwa siswa dapat memahami materi yang disampaikan atau tidak.

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan diatas, salah satu media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran daring saat ini untuk meningkatkan semangat belajar siswa yaitu dengan menggunakan media interaktif. Mengapa media pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai solusi masalah diatas? Karena media pembelajaran interaktif adalah media yang menyajikan konten seperti teks, gambar, video, audio, dan kuis atau game, sehingga akan membuat siswa lebih aktif dan cepat memahami pembelajaran karena sudah dilengkapi beberapa konten pendukung materi. Selain itu dalam pembelajaran prakarya juga perlu dilengkapi dengan video-video tutorial yang dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan belajar siswa. Menurut Munir (2015:110), media interaktif merupakan multimedia yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan serta mempunyai interaktifitas bagi penggunaannya. Jadi dalam hal ini siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa di rumah.

Media pembelajaran yang dihasilkan nantinya dapat dikirimkan ke siswa melalui *e-mail* atau dikemas dalam bentuk CD (Compact Disc). Bahan ajar yang terkemas dalam CD berupa media pembelajaran yang berfungsi membantu

membelajarkan siswa secara sistematis, terarah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) karena langkah yang digunakan ini sederhana, jelas, dan terarah. Menggunakan langkah-langkah dengan model ADDIE dimaksudkan agar dapat terarah dalam mengembangkan suatu media pembelajaran Prakarya menggunakan *Adobe Flash CS5* untuk siswa kelas VIII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja.

Berdasarkan paparan tersebut perlu dikembangkan Media Pembelajaran Interaktif dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran *online* maupun pada saat pembelajaran di kelas, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Masih Kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dikelas terutama dalam pembelajaran *online*.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Prakarya kelas VIII SMP Laboratorium Undiksha masih belum bervariasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan, ditemukan banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Namun, karena terbatasnya

kemampuan peneliti dalam proses penelitian, maka penelitian ini difokuskan pada satu permasalahan yaitu Kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran *online* maupun pada saat pembelajaran di kelas, sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran Prakarya Kelas VIII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan model *ADDIE* pada Mata Pelajaran Prakarya kelas VIII semester genap SMP Laboratorium Undiksha Singaraja tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif dengan model *ADDIE* pada Mata Pelajaran Prakarya kelas VIII semester genap SMP Laboratorium Undiksha Singaraja tahun pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan model *ADDIE* pada Mata Pelajaran Prakarya kelas VIII semester genap SMP Laboratorium Undiksha Singaraja tahun pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif dengan model *ADDIE* pada Mata Pelajaran Prakarya kelas VIII semester genap SMP Laboratorium Undiksha Singaraja tahun pelajaran 2020/2021.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media interaktif dengan menggunakan *Adobe Flash* yang dikembangkan menjadi media pembelajaran Prakarya dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual yang berisi tentang video, materi-materi pembelajaran berupa teks, dan evaluasi yang membantu siswa lebih aktif dan lebih cepat menguasai materi pembelajaran yang berhubungan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
2. Produk ini berupa media pembelajaran untuk mata pelajaran Prakarya kelas VIII semester genap, dan media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disk*).
3. Media ini dikembangkan dengan bantuan Adobe Flash CS5, CorelDraw X7, Wondershare Filmora, Microsoft office Word 2007.
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dapat menarik minat belajar siswa, karena materi pembelajaran disajikan dengan penggabungan audio visual, materi berupa teks dan kuis untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Sebelum produk dikembangkan, peneliti terlebih dahulu melakukan analisis untuk mengetahui produk yang diharapkan di lapangan. Analisis yang dilakukan menggunakan metode wawancara secara virtual dan kusioner dengan menggunakan *google form* dengan guru bidang studi Prakarya kelas VIII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan produk yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat belajar siswa baik dalam pembelajaran daring maupun secara tatap muka sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Dengan adanya produk ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa. Sehingga bagi siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda dapat menggunakan media tersebut berulang-ulang hingga siswa benar-benar memahami materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Sebagian besar guru memiliki laptop pribadi.
- b. Media media pembelajaran interaktif dikembangkan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar secara daring (*online*) maupun tatap muka, agar pembelajarannya tidak monoton dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran.
- c. Konten media pembelajaran interaktif dikembangkan berdasarkan model ADDIE.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Konten media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Kelas VIII SMP, sehingga konten media dan isi media yang dikembangkan diperuntukkan untuk siswa kelas VIII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja dan siswa lain yang mempunyai karakteristik yang sama.

- b. Materi yang dikembangkan hanya materi pokok Pengolahan bahan setengah jadi dari sereal kacang-kacangan dan umbi menjadi makanan khas wilayah setempat.

1.9 Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemasan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, dan evaluasi keefektifan dan kemenarikan pembelajaran.
2. Media Pembelajaran adalah alat atau perantara komunikasi antara pengirim pesan (guru) kepada penerima (siswa).
3. Media interaktif adalah hasil perpaduan antara berbagai media berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, dan video yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.
4. Prakarya adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan menanamkan jiwa, sikap, dan etika wirausaha kepada peserta didik, memberikan bekal pengetahuan tentang kewirausahaan dan memiliki keterampilan tangan untuk modal peserta didik membuka usaha.
5. *Adobe Flash CS5* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar.

6. Model pengembangan *ADDIE* merupakan model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif yakni hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Hasil akhir dari suatu fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Model ini terdiri atas 5 fase atau tahap utama yaitu 1) *Analyze (Analisis)*, 2) *Design (Desain)*, 3) *Develop (Pengembangan)*, 4) *Implement, (Implementasi)*, 5) *Evaluate (Evaluasi)*.

