

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Sekolah menengah pertama (SMP) merupakan salah satu jenjang pendidikan dasar yang termasuk pada pendidikan formal di Indonesia. SMP terdiri dari dua macam, yaitu SMP reguler dan SMP terbuka. SMP Terbuka merupakan satu alternatif subsistem pendidikan formal yang menerapkan prinsip pembelajaran secara mandiri dengan bantuan seminimal mungkin dari orang lain dan menggunakan modul sebagai bahan ajar utama. SMP Terbuka bertujuan memberikan kesempatan belajar yang lebih luas kepada anak-anak lulusan SD/MI atau sederajat yang tidak dapat mengikuti pendidikan SMP reguler karena berbagai hambatan yang dihadapinya. SMP Terbuka memiliki satu atau lebih tempat kegiatan belajar (TKB) dan dalam operasionalnya menginduk pada SMP Negeri (Kemendikbud, 2013).

SMP Terbuka Lembang 3 yang menginduk pada SMPN 3 Lembang, menjadi salah satu penyedia pendidikan bagi warga di sekitar Lembang terutama yang tidak mampu menempuh pendidikan reguler, jauhnya jarak tempuh ke sekolah dan terutama untuk yang kurang mampu dalam ekonomi. Kurikulum yang dipakai oleh SMP Terbuka Lembang 3 sesuai dengan Kemendikbud yang dikenal dengan kurikulum 2013.

Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada kurikulum 2013 di tingkat SMP. Mata pelajaran Prakarya ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat berbagai pengalaman apresiasi dan berkreasi menghasilkan suatu karya yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik. Pembelajaran dirancang secara sistematis melalui tahapan mengamati, meniru, memodifikasi dan mengubah fungsi produk yang ada menjadi produk baru yang memiliki manfaat lain. Secara substansi bidang prakarya mengandung empat aspek yaitu kerajinan, rekayasa, budidaya dan pengolahan. Setiap sekolah diwajibkan memilih dua aspek yang disesuaikan dengan kemampuan dan ketersediaan tenaga pendidik di daerah setempat.

SMP Terbuka Lembang 3 memilih aspek pengolahan dan kerajinan. Pada aspek pengolahan peserta didik lebih diarahkan pada pembelajaran tata boga

dimana peserta didik belajar membuat dan mengolah bahan dasar menjadi produk jadi yang memiliki nilai tambah rasa, estetis serta ekonomis. Pada aspek kerajinan peserta didik belajar mengkreasikan limbah menjadi suatu karya kerajinan tangan yang memiliki nilai fungsional, estetis dan ekonomis. Khususnya di kelas VIII semester I, pelajaran kerajinan yang dipelajari adalah tentang kerajinan jahit, kerajinan kruistik, etika dan estetika busana. Hasil dari mata pelajaran prakarya tersebut diharapkan dapat menjadi bekal keterampilan dan keahlian para peserta didik untuk melanjutkan studi dan bekerja ataupun untuk membuka usaha mandiri. Upaya mewujudkan tercapainya tujuan tersebut sangatlah diharapkan meskipun tidak mudah karena banyak sekali hambatan-hambatan yang dihadapi saat di lapangan.

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada semester ganjil bulan Agustus sampai Desember 2016, diperoleh temuan peserta didik kelas VIII di SMP Terbuka Lembang 3 merasa kesulitan dalam mengikuti pelajaran kerajinan kruistik. Guru PPL dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) menggunakan media realia berupa peralatan, bahan dan produk jadi untuk menunjukkan proses pembuatan kerajinan kruistik dengan metode demonstrasi dan pendekatan kelompok maupun individu.

Strategi pembelajaran tersebut dinilai sudah baik, namun pada kenyataannya ketika guru menunjukkan proses pembuatan kerajinan kruistik menggunakan media realia di depan kelas, ada banyak peserta didik yang tidak dapat melihat jelas apa yang dijelaskan oleh guru karena posisi duduknya berada di samping kanan, samping kiri dan jajaran belakang ruangan kelas sehingga motivasi belajar peserta didik pun berkurang. Oleh karena itu guru setelah selesai menjelaskan materi dan memberi tugas membuat kerajinan kruistik, guru melakukan bimbingan individual pada peserta didik yang belum mengerti dan perlu penjelasan lagi.

Strategi pembelajaran akan menjadi lebih baik jika ada media pendukung lainnya, seperti media proyeksi yang menayangkan media video tutorial untuk menunjukkan proses pembuatan kerajinan kruistik. Media proyeksi dapat menampilkan benda yang ukurannya kecil menjadi besar sehingga membantu dan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru pada peserta didik saat KBM di

kelas. Tidak hanya itu saja, menurut Warsihna (2009, hlm.8) video dapat diputar ulang, diberhentikan sebentar dan sebagainya tergantung kebutuhan sehingga peserta didik baik secara individual ataupun kelompok bisa mempelajarinya kembali. Ketika peserta didik kesulitan dalam KBM terutama pada saat praktik, guru PPL tidak perlu sering melakukan bimbingan individual ke setiap peserta didik, karena video tutorial pembuatan kerajinan kruistik akan terus diputar berulang-ulang selama KBM yang membuat peserta didik dapat memahaminya secara mandiri maupun kelompok. Sehingga guru hanya akan membimbing peserta didik yang sangat membutuhkan dan KBM pun menjadi lebih efektif dan efisien.

Adanya pembatasan pemakaian media proyeksi bagi guru PPL, dan belum tersedianya video tutorial khusus di SMP Terbuka Lembang 3 untuk kerajinan kruistik, menjadikan kendala dalam menerapkan strategi pembelajaran ini. Jika video tutorial kerajinan kruistik sudah tersedia dan media proyeksi dapat dipergunakan dengan leluasa oleh guru PPL, maka strategi pembelajaran ini akan membuat KBM menjadi lebih baik. Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Dinata (2013) yang disarikan oleh peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran tutorial untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik teknik gambar bangunan SMKN 1 Seyegan pada mata pelajaran menggambar dengan *autocad*, bahwa didapatkan hasil belajar peserta didik yang menggunakan video tutorial lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan media pada umumnya. Dengan demikian, media pembelajaran video tutorial ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran menggambar dengan *autocad*.

Media video tutorial selain dapat membantu penjelasan mengenai materi pembelajaran, juga dapat menghibur peserta didik dengan berbagai macam *effect* visual maupun audio yang digunakan di dalamnya. Sehingga peserta didik tidak merasa monoton dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wibawa, Cahyadi, dan Octavianus (2014) yang disarikan oleh peneliti, tentang perbandingan penggunaan media buku dan video tutorial mata pelajaran seni rupa pada peserta didik SMA dan SMK Negeri di Denpasar, bahwa

media video tutorial yang digunakan dalam pembelajaran lebih persuasif, interaktif dan menghibur bagi peserta didik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Julianto (2013, hlm. 9) dan disarikan oleh peneliti tentang penggunaan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik di sekolah dasar yaitu adanya peningkatan yang baik dalam ketuntasan hasil pemahaman konsep peserta didik, aktivitas guru dengan peserta didik saat pembelajaran berjalan dengan baik, bahkan respon peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menjadi baik.

Penelitian lainnya yang dilakukan Oktapiani (2015) mengenai pembelajaran menggunakan media video pembelajaran dalam pembuatan kerajinan dari limbah kulit jagung dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran prakarya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya, maka dapat ditarik garis besar bahwa dalam dunia pendidikan penggunaan media video tutorial dapat meningkatkan sikap dan pemahaman peserta didik dalam KBM, terutama pada pelajaran yang di dalamnya terdapat prosedur-prosedur pembuatan suatu produk atau sejenisnya. Mengingat SMP Terbuka Lembang 3 belum memiliki video tutorial untuk kerajinan kruistik, peneliti termotivasi dan tergerak untuk melakukan penelitian tentang “Perancangan Video Tutorial Kerajinan Kruistik Untuk Peserta Didik SMP Terbuka Lembang 3”.

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini terkait perancangan video tutorial peserta didik pada kerajinan kruistik adalah sebagai berikut:

1. Kurang optimalnya penggunaan media dalam KBM bagi peserta didik dalam mengerjakan pembuatan produk kruistik sehingga perlu ditingkatkan dengan adanya media pendukung
2. Guru dituntut kreatif untuk menarik peserta didik dalam pembelajaran
3. Belum tersedianya video tutorial untuk kerajinan kruistik

4. Perlu dibuat perancangan video tutorial yang dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam mengerjakan kerajinan kruistik

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi permasalahan di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana perancangan video tutorial kerajinan kruistik untuk peserta didik SMP Terbuka Lembang 3?”.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan bagian yang penting dalam suatu penelitian. Penelitian akan berhasil jika memiliki tujuan yang jelas, karena tujuan merupakan pedoman bagi peneliti dalam menentukan sikap dan arah yang akan dicapai.

Tujuan dalam penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus.

#### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini, yaitu merancang video tutorial kerajinan kruistik untuk peserta didik SMP Terbuka Lembang 3

#### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dalam penelitian ini, yaitu untuk:

- a. Menganalisis kebutuhan perancangan video tutorial kerajinan kruistik
- b. Merancang naskah media video tutorial kerajinan kruistik
- c. Melakukan validasi naskah media video tutorial kerajinan kruistik menggunakan *expert judgement*

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan konsep keilmuan, khususnya mengenai perancangan video tutorial kerajinan kruistik sebagai media pembelajaran prakarya di SMP Terbuka Lembang 3.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi guru**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengembangkan pembelajaran terutama dalam merancang media video tutorial kerajinan krusistik

### **b. Bagi peserta didik**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana belajar khususnya pada pembelajaran prakarya dalam membuat kerajinan kruistik

### **c. Bagi peneliti dan peniliti selanjutnya**

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan berupa pengetahuan, sikap, keterampilan, pengalaman, dan pemahaman karya ilmiah dalam melakukan penelitian tentang perancangan media video tutorial kerajinan kruistik di SMP Terbuka Lembang 3.

## **F. Struktur Organisasi Penelitian**

Struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I. Pendahuluan. Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. Kajian Pustaka. Pada bab ini membahas mengenai landasan teori yang mendukung dan relevan dengan permasalahan yang dikaji dalam penelitian.

BAB III. Metode Penelitian. Pada bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai desain penelitian, tempat penelitian dan partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV. Temuan dan Pembahasan. Pada bab ini peneliti akan menjelaskan mengenai deskripsi data, analisis data, hasil pengujian penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB V. Simpulan dan Rekomendasi. Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai simpulan dan rekomendasi yang dapat diberikan peneliti