

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin (Clayton , 2004). Motivasi memberikan sumbangan yang besar terhadap keberhasilan belajar. Tingginya motivasi belajar peserta didik dipengaruhi semangat yang tinggi pula, oleh sebab itu dalam proses pembelajaran di sekolah hendaknya setiap siswa memiliki motivasi yang tinggi terhadap pelajaran yang diikutinya. Kurangnya motivasi belajar menyebabkan kurangnya perhatian, partisipasi dan usaha siswa dalam berprestasi. Penelitian yang dilakukan oleh Eva (2013), menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi dalam mengikuti pelajaran dipengaruhi oleh faktor intrinsik sebesar 72,27%, sedangkan faktor ekstinsik sebesar 67,19%. Faktor-faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar diantaranya, metode mengajar guru memiliki variasi tinggi (73,52%), alat pelajaran pendidikan jasmani yang memiliki inovasi dan tingkat kelengkapan yang tinggi (61,30%), waktu pelajaran memiliki kesesuaian dengan kondisi siswa (59,51%), serta kondisi lingkungan (70,74%).

Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik adalah salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, metode penyajian yang menarik dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Menurut Agus Susilo (2016:17) makna dari media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (Siswa). Media pembelajaran yang di gunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa serta kemampuan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan Ahmad ibn Abd al-Rahman al-Samiraa'I sebagaimana dikutip Yasmaruddin, melaporkan bahwa tingkat pencapaian pengetahuan melalui indera penglihatan

mencapai 75%. Sementara indera pendengaran hanya 13%, sedangkan melalui indera lain seperti pengecapan, sentuhan, penciuman dan pengetahuan hanya 12%. Proses belajar yang dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai media pembelajaran memberikan dampak tiga kali lebih kuat dan mendalam daripada hanya menggunakan kata-kata atau ceramah. Sementara apabila gambar dan kata-kata dipadukan, maka dampaknya akan lebih kuat, karena pembelajaran yang dapat memadukan kata-kata dan gambar diyakini dan terbukti memberikan peran penting dalam menunjang efektifitas pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Seiring dengan perkembangan teknologi, guru telah menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu *software* yang sering digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran adalah *microsoft office powerpoint*. Namun penggunaan *software* ini masih belum optimal, dikarenakan banyak guru yang belum memahami penggunaan *software* ini dengan maksimal agar menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil Observasi awal menunjukkan bahwa, kegiatan pembelajaran prakarya dan kewirausahaan di SMA Negeri 1 Karangdowo, guru cenderung menggunakan metode ceramah, serta menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint*, namun media pembelajaran *powerpoint* yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang kreatif dan inovatif sehingga membuat motivasi belajar siswa rendah. Media pembelajaran *Powerpoint* yang disajikan oleh guru cenderung berfokus pada materi pembelajaran saja, yang tidak disertai dengan gambar-gambar serta tidak didesain semenarik mungkin agar menimbulkan motivasi belajar pada siswa. *Powerpoint* yang disajikan hanya berisi tulisan penuh dengan latar belakang putih. Hal ini menjadikan proses pembelajaran kurang menggairahkan, siswa cenderung bosan dan terkesan monoton tanpa adanya variasi. Oleh karena itu inovasi media pembelajaran sangat penting dibuat agar proses pembelajaran lebih menarik dan dapat menimbulkan motivasi belajar siswa sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas X IPA 5 di SMA Negeri 1 Karangdowo, siswa cenderung bermalas-malasan disebabkan oleh aktivitas kelas yang monoton dan kurang menarik, hal ini menyebabkan motivasi belajar siswa pada matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan menjadi rendah. Siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Sebesar 70% siswa dari 36 siswa cenderung tidak memperhatikan guru disaat menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini terlihat dari sikap siswa di kelas yang sibuk dengan aktivitasnya masing-masing diluar matapelajaran prakarya dan kewirausahaan, seperti berbicara dengan teman, melamun, tidur, bermain *handphone*, dan lain sebagainya. Lalu sebesar 30% siswa yang memahami materi pembelajaran yang disampaikan hal ini terbukti dengan kemampuan siswa dalam memberikan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru. Sedangkan 90% dari 36 siswa tidak bertanya, cenderung pasif. Penulis juga melakukan wawancara dengan guru matapelajaran prakarya dan kewirausahaan tentang motivasi belajar siswa pada matapelajaran prakarya dan kewirausahaan. Dari hasil wawancara tersebut, penulis memperoleh informasi bahwa kondisi motivasi belajar cenderung rendah. Selain itu untuk memperkuat hasil pernyataan tersebut penulis juga melakukan wawancara dengan siswa yang mengikuti matapelajaran prakarya dan kewirausahaan, dari hasil wawancara tersebut penulis memperoleh informasi bahwa siswa cenderung bosan dan kurang memiliki motivasi untuk belajar dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton, serta media yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kurang menarik.

Seiring dengan perkembangan teknologi, perkembangan *software* pun sangat pesat. Salah satu *software* yang paling banyak digunakan adalah 3D *aurora presentation*. 3D *aurora presentation* merupakan sebuah tool untuk membuat slide presentasi 3D, dengan perangkat lunak ini dapat dengan mudah menghasilkan presentasi yang bagus untuk gambar, teks, model video, dan data, dan memilih banyak cara untuk menampilkan konten presentasi (Kuswari: 2012). 3D *aurora presentation* memiliki banyak jenis model presentasi dan dapat dengan mudah membuatnya dari template yang sudah tersedia, sehingga dengan menggunakan

aplikasi 3D aurora *presentation*, Guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti perlu untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi 3D Aurora *Presentation* Pada Matapelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Karangdowo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif
2. Siswa kebanyakan masih bersifat pasif
3. Siswa masih sedikit yang menguasai materi
4. Banyak siswa yang bermain *smartphone* pada saat proses pembelajaran berlangsung

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran matapelajaran Kewirausahaan untuk kompetensi dasar memahami perhitungan biaya pengolahan (harga pokok pengolahan) makanan awetan dari bahan pangan nabati, pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada media pembelajaran berbasis aplikasi 3D aurora *presentation* yang diuraikan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran berpacu pada aspek pembelajaran seperti aspek pengelolaan kelas, aspek pengelolaan media, pengelolaan sumber belajar, dan aspek pengelolaan materi ajar.
2. Pengembangan media pembelajaran ini berpedoman pada materi yang akan disampaikan Guru.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D aurora *presentation*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D aurora *presentation* pada matapelajaran prakarya dan kewirausahaan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D aurora *presentation* dalam matapelajaran prakarya dan kewirausahaan?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D aurora *presentation*?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang hendak dicapai adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D aurora *presentation* pada matapelajaran prakarya dan kewirausahaan
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D aurora *presentation* pada matapelajaran prakarya dan kewirausahaan
3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis aplikasi 3D aurora *presentation*.

F. Manfaat Penelitian

1. Dapat memberikan informasi kepada guru tentang rendahnya motivasi belajar siswa dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa secara tidak langsung melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi 3D aurora *presentation*.
3. Menambah wawasan peneliti sebagai calon pendidik tentang pembuatan media pembelajaran yang menarik sekaligus menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa kuliah.