

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aspek yang penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sehingga akan mencapai tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia seperti dalam pembukaan UUD 1945 pada alinea ke empat yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Sebagai salah satu lembaga pendidikan pembentuk karakter bangsa, sekolah merupakan lokasi penting dimana para penerus bangsa Indonesia diharapkan dapat berjuang membawa negara bersaing dikancah global. Tantangan inilah menuntut adanya inovasi dan kreasi dalam pembaharuan dunia pendidikan yang dapat mengimbangi generasi yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan zamannya, hal ini dimaksudkan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan yang terus menerus berkembang. Aktivitas pembelajaran harus memiliki aspek penting agar siswa dapat menyerap materi yang telah disajikan oleh pengajar sehingga mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan Indonesia saat ini telah menerapkan Kurikulum 2013 yang mana adalah pengembangan dari kurikulum 2006 (KTSP), pada kurikulum 2006 pendekatan pembelajaran masih menggunakan *teacher centered learning* (TCL), dimana pada pendekatan ini menjadikan siswa sebagai objek pembelajaran. Proses pembelajaran TCL membatasi ruang gerak siswa untuk belajar dan dituntut untuk mematuhi guru yang menjadi pusat pembelajaran. Proses pembelajaran TCL masih

menggunakan metode dan media pembelajaran yang konvensional sehingga peserta didik mudah bosan dan cenderung tidak memperhatikan materi yang di sampaikan oleh guru. Kurikulum 2013 dengan pendekatan pembelajaran *student centered learning* (SCL) ini diharapkan akan membantu menjawab permasalahan ketidaksesuaian TCL. *Student centered learning* dimana posisi guru hanya sebagai fasilitator, moderator dan motivator kepada peserta didiknya dalam pembelajaran. Kurikulum ini memposisikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran, maka siswa memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk dapat membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas siswa. Kurikulum 2013 ini, guru tidak lagi menjadi pengajar konvensional yang harus mengajar dengan metode ceramah, hal ini dirasa kurang efektif karena dalam pembelajarannya peserta didik lebih mudah jenuh atau peserta didik tidak dapat menerima materi yang disampaikan guru dengan baik.

Sebelum diterapkannya Kurikulum 2013, pendidikan di Indonesia menggunakan media bantu pembelajaran yang digunakan pada kurikulum sebelumnya, hanya terbatas pada *text book* atau media presentasi yang kehadirannya kurang diminati oleh peserta didik. Pada kurikulum ini peserta didik juga dituntut aktif dalam proses pembelajaran dan para guru diharapkan dapat mengawasi jalannya pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang berlaku. Rencana pembelajaran mengharuskan guru untuk mempertimbangkan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan, karena kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan

mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, begitu pula sebaliknya untuk menggunakan media tertentu diperlukan metode yang sesuai sehingga peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Nunuk Suryani dan Leo Agung (2012), media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran bagi diri siswa. Oleh karenanya, media dirasa sangat penting bagi proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pendidikan.

Sekarang ini teknologi pendidikan sudah sangat pesat kemajuannya, salah satu cirinya adalah dengan munculnya pendidikan berbasis *Information and Communication Technology (ICT)*. Pengembangan pendidikan berbasis ICT ini telah diterapkan di beberapa sekolah di Indonesia, dengan penggunaan media diantaranya laptop/computer, LCD proyektor, audio, dan jaringan internet. Penggunaan media tersebut dimaksudkan agar pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan tanpa harus bertatap muka langsung dengan pengajar. Media pembelajaran yang digunakan juga harus mendukung tujuan kompetensi pembelajaran, sehingga harus efektif dan sesuai kompetensi maupun kurikulum yang berlaku, selain itu media harus sesuai dengan sistem pendidikan yang berlaku. Maka dari itu guru harus dapat memberikan pembelajaran dengan tunjangan fasilitas media yang tepat bagi para peserta didik.

Para peserta didik lebih memilih pembelajaran dengan metode audio visual, karena kehadirannya yang menarik, mudah diakses dan tidak membosankan. Oleh karenanya, perkembangan pendidikan harus mampu mengimbangi kemajuan

teknologi yang ada, agar jalannya pendidikan lebih baik. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya pengembangan media audio visual yang dirancang menjadi media pembelajaran video.

Video pembelajaran dalam penelitian dipilih sebagai bahan pengembangan dan penelitian karena video salah satu media yang sangat sesuai dengan gaya belajar siswa saat ini yang dapat mendorong pemahaman peserta didik bila digunakan secara konsisten dengan teori pembelajaran multimedia. Manoj Roy (2013) menjelaskan bahwa manusia adalah spesies visual, manusia lebih mudah mencerna informasi yang berbasis gambar, maka penggunaan pembelajaran elektronik dalam dunia pendidikan merupakan langkah inovatif yang signifikan dalam dunia pendidikan.

Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Menurut Cheppy Riyana (2007) video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Menurut Daryanto (2011) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan media video, kelebihan tersebut diantara yaitu (1) video menambah dimensi baru didalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya, (2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata. Adapun kekurangan dari video pembelajaran yaitu (1) *opposition*, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang

dilihatnya; (2) material pendukung, video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya; (3) *budget*, untuk membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Pada jurnal penelitian yang dilakukan oleh Andian Ari Anggraeni, Mutiara Nugraheni, Wika Rinawati (2017) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai rerata hasil belajar siswa pada saat sebelum menonton video pembelajaran dengan adanya *pre-test* bernilai sebesar 11,2368 dan hasil setelah menonton video pembelajaran dengan adanya *post-test* bernilai sebesar 19,4211. Adapun analisis perbedaan dengan adanya *pre-test* bernilai 7,1586 dan nilai *post-test* sebesar 11,3855. Penelitian tersebut memperlihatkan bahwa dengan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada penelitian ini dapat diketahui bahwa pengembangan video pembelajaran juga dapat menggantikan metode pembelajaran konvensional yaitu demonstrasi pembelajaran oleh guru.

SMK N 1 Cangkringan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang beralamat di Sintokan, Wukirsari, Kec. Cangkringan, Kab. Sleman Prov. D.I. Yogyakarta. SMK N 1 Cangkringan ini mempunyai visi terwujudnya tamatan yang berbudi pekerti luhur, terampil, tangguh, handal dan mandiri yang dilandasi iman dan taqwa. Terdapat 4 program keahlian yang ada di SMK 1 Cangkringan, yaitu Agribisnis Ternak Ruminansia, Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, dan Analisis Pengujian Laboratorium. Dalam proses pembelajarannya sekolah ini sudah menyediakan fasilitas yang memadai, berupa

LCD proyektor, laptop dan perangkat computer serta tersedianya jaringan Wifi yang bisa diakses oleh peserta didik dan guru untuk membantu proses pembelajaran.

Penelitian ini relevan dengan program keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian, dimana peserta didik akan mendapat ilmu tentang kewirausahaan dan praktik produksi pengolahan hasil tani dengan kata lain peserta didik dapat mengolah hasil tani menjadi makanan siap konsumsi dengan berbagai cara pengolahan dan bahan. Penelitian ini juga berkaitan dengan salah satu mata pelajaran yang diajarkan para program keahlian ini yaitu Produksi Pengolahan Hasil Hewani. Menurut Miryal CH dalam buku pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani (2018) mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani merupakan ilmu yang mempelajari karakteristik dan sifat fisiologis bahan pangan hewani dan pembelajaran tentang berbagai dasar proses:

1. Teknik penanganan pasca panen hasil ternak dan ikan untuk kebutuhan konsumsi dan bahan baku olahan hasil ternak dan ikan
2. Teknik pengolahan hasil ternak dan ikan menjadi produk olahan yang mempunyai nilai ekonomi
3. Teknik pengemasan hasil ternak dan ikan supaya mempunyai umur simpan yang lama
4. Teknik penanganan dan pengolahan limbah dan industri pengolahan hasil ternak dan ikan

Metode yang diterapkan pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani masih menggunakan cara konvensional yang kurang efektif dan cenderung membosankan peserta didik. Kurangnya media khususnya video pembelajaran

mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani pada materi pengolahan hasil susu merupakan salah satu kendala yang hadapi oleh guru dan siswa di kurikulum 2013. Uji kelayakan video pembelajaran pembuatan minuman yogurt juga sangat dibutuhkan agar dapat tercapainya video pembelajaran yang layak untuk digunakan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, dalam hal ini peneliti ingin melakukan penelitian tentang pengembangan dan uji kelayakan video pembelajaran berbasis SCL pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani kepada siswa kelas XI SMK N 1 Cangkringan serta kepada tenaga pendidik atau guru yang akan menggunakan media tersebut untuk pembelajaran kedepannya. Penelitian ini diharapkan bisa mengoptimalkan fasilitas yang ada di sekolah, menunjang kebutuhan kurikulum 2013 dalam penggunaan media pembelajaran berbasis ICT, mencapai tujuan negara pada bidang pendidikan, mengimbangi kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan, dan meningkatkan standar kompetensi pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian. Masalah ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Perkembangan dunia pendidikan menuntut adanya inovasi dan kreasi dalam pembaharuan dan perbaikan pada proses pembelajarannya.
2. Implementasi Kurikulum 2013 di SMK yang menuntut pembaharuan pembelajaran.
3. Pendekatan *teacher centered learning* dirasa kurang efektif untuk siswa.
4. Munculnya metode pembelajaran *student centered learning* yang perlu

dikembangkan.

5. Media bantu dan metode pembelajaran di sekolah masih sangat terbatas sehingga penerimaan materi oleh siswa kurang optimal.
6. Siswa dituntut aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.
7. Guru harus mempertimbangkan metode dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.
8. Munculnya pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* yang akan terus berkembang.
9. Peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran audio visual daripada pembelajaran dengan metode konvensional.
10. Video pembelajaran sesuai dengan gaya belajar peserta didik.
11. Kuantitas dan kualitas video pembelajaran masih sangat kurang.
12. Metode pembelajaran yang diajarkan pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani masih menggunakan cara konvensional.
13. Belum ada video pembelajaran dengan materi minuman yogurt dalam mata pelajaran Produksi Hasil Hewani.
14. Belum ada video pembelajaran dengan materi minuman yogurt dalam mata pelajaran Produksi Hasil Hewani.
15. Kurangnya media pembelajaran merupakan kendala pada penerapan kurikulum 2013.
16. Belum ada uji kelayakan video pembelajaran dengan materi minuman yogurt dalam mata pelajaran Produksi Hasil Hewani.



### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan penilaian kelayakan video pembuatan minuman yogurt berbasis *Student Centered Learning* pada mata pembelajaran Produksi Hasil Hewani untuk kelas XI SMK N 1 Cangkringan dengan uji kelayakan video pembelajaran tersebut oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna atau siswa kelas XI SMK 1 N Cangkringan.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari uraian diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran dengan materi pembuatan minuman yogurt pada mata pelajaran Produksi Hasil Hewani di kelas XI SMK N 1 Cangkringan?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pada aspek pengolahan materi pembuatan minuman yogurt pada mata pelajaran Produksi Hasil Hewani di kelas XI SMK N 1 Cangkringan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan, maka penelitian mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan video pembelajaran dengan materi pembuatan minuman yogurt pada mata pelajaran Produksi Hasil Hewani di kelas XI SMK N 1 Cangkringan.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran pada aspek pengolahan materi pembuatan minuman yogurt pada mata pelajaran Produksi Hasil Hewani di kelas XI SMK N 1 Cangkringan.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan yaitu:

### 1. Peneliti

- a. Mengetahui proses pembuatan video sebagai media pembelajaran.
- b. Dapat mengembangkan video pembelajaran lebih banyak lagi dengan materi yang lain.

### 2. Siswa

- a. Membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan tentang pembuatan minuman yogurt secara mandiri.
- b. Siswa memiliki sumber belajar yang luas untuk meningkatkan pengetahuan dalam pembuatan minuman yogurt.

### 3. Guru

- a. Sebagai bahan ajar yang menarik bagi peserta didik
- b. Membantu dalam proses belajar dan penyampaian materi bagi siswa

### 4. Sekolah

- a. Mengoptimalkan fasilitas yang ada di sekolah untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Membantu sekolah untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hewani.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang memuat materi pokok dari kurikulum 2013 pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani. Sasaran pengguna/*user* video pembelajaran tersebut diantaranya siswa kelas XI dan para guru pengampu mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani. Video pembelajaran ini diharapkan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat akses melalui *platform* YouTube kapan saja, dimana saja, dan oleh siapa saja dengan alat bantu media terkoneksi dengan internet. Video pembelajaran ini akan dikemas secara menarik dengan durasi maksimal 15 menit, hal ini dimaksudkan agar nantinya saat menikmati video calon *user* tidak akan boasan. Video pembelajaran ini mempunyai format mp4 yang memungkinkan pengguna untuk menikmati video, gambar, dan audio secara bersamaan secara luring (*offline*) maupun daring (*online*).

Video pembelajaran dalam penelitian ini akan memuat beberapa bagian, diantaranya bagian presenter yang akan menjelaskan tentang materi yang ingin dipelajari atau dipraktikan, menyebutkan beberapa titik kritis atau kegagalan dalam praktik pembuatan produk serta menjelaskan proses apa yang terjadi pada produk yang akan dipraktikan. Bagian presenter ini akan dilengkapi dengan teks, gambar, dan animasi agar dapat memperjelas pemahaman calon *user*, hal tersebut dimaksudkan agar video tidak terlihat polos maupun monoton. Pada adegan ini presenter atau *talent* akan di-*shot* setengah bagian badan. Presenter harus dapat menguasai materi dengan baik, tidak kaku dan mempunyai bahasa tubuh yang baik pula.

Selain adanya presenter, *talent* lain bertugas sebagai pratikan yang nantinya akan mendemokan apa yang akan dibuat pada video pembelajaran. *Talent* ini harus bisa menguasai langkah-langkah dalam pembuatan produk yang akan ditampilkan pada video. *Talent* sebisa mungkin juga harus berakting senatural mungkin dan tidak kaku. Bagian talent akan di-*shot* setengah badan pula tetapi wajah talent tidak ditampilkan, hal ini dimaksudkan agar video fokus pada kegiatan pembuatan produk, adapun bagian *over the shoulder shot* yaitu pengambilan gambar *talent* diambil dari atas untuk memfokuskan kegiatan praktik yang berlangsung secara jelas atau lebih dekat, adapun bagian yang di-*shot* secara keseluruhan yang menampilkan wajah *talent* pratikan, dimaksudkan agar dapat menampilkan ekspresi *talent* terhadap produk yang telah jadi pada saat pengujian organoleptik produk dan pengujian kadaluarsa produk.

Video ini juga membutuhkan peran seorang *dubber* atau pengisi suara yang berperan untuk menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan oleh *talent* pratikan. *Dubber* harus mempunyai suara yang nyaman untuk didengar dan pengucapannya mempunyai artikulasi yang jelas. Langkah-langkah pembuatan dalam pembuatan video tersebut harus sesuai dengan eksperimen dan resep yang sebelumnya telah disiapkan. Tahap ini adalah salah satu bagian yang paling penting karena nantinya akan memandu para calon *user* untuk membuat produk.

Video pembelajaran ini juga dilengkapi dengan musik pengiring, hal ini dilakukan video pembelajaran sehingga tidak membosankan dan terlihat kaku. Musik pengiring berupa instrumen tanpa lirik agar tidak mendistraksi calon *user* atau penonton terhadap apa yang dijelaskan oleh presenter.