

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia Pendidikan saat ini semakin berkembang dan maju, banyak berbagai macam hal yang diperbaharui untuk dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas suatu pendidikan. Untuk dapat meningkatkan kualitas dalam dunia pendidikan tentunya banyak hal yang harus dipersiapkan seperti perencanaan, proses dan sarana serta prasarana. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran pada hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktifitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan situasi efisien (Mashudi, Toha dkk, 2007 : 3). Didalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan sarana yang menunjang untuk kelangsungan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi para siswa.

Adanya kemajuan dan perkembangan teknologi membuat siswa dapat memperoleh suatu pengalaman lain dalam belajar. Siswa adalah subyek belajar dan mereka yang saat ini tengah menempuh pendidikan pada jenjang sekolah menengah atas merupakan anak-anak yang lahir pada era Generasi Z, yaitu lahir pada sekitar tahun 1995 sampai dengan tahun 2010. Generasi Z sendiri merupakan generasi yang disebut dengan generasi net, yaitu mereka yang hidup pada masa digital. Generasi Z memiliki karakteristik yang khas dimana internet mulai berkembang dan tumbuh sejalan dengan perkembangan media digital atau elektronik.

Anak-anak yang lahir pada kisaran tahun 1995-2010 adalah mereka yang saat ini tengah menempuh pendidikan pada jenjang SMA/K maupun MA. Dengan status anak yang lahir pada Generasi Z, otomatis membuat mereka lebih mudah mengenal dan memahami teknologi. Sebagai siswa mereka dengan cepat mampu menguasai media informasi digital, baik yang mereka manfaatkan untuk keperluan sekolah atau yang lainnya sekedar untuk hiburan.

Adanya hal ini membuat siswa terkadang justru mengesampingkan adanya proses pembelajaran klasikal di kelas. Siswa cenderung akan lebih tertarik untuk mencari bahan belajar melalui media elektronik dengan bantuan *search engine* dengan kegiatannya yang disebut dengan browsing. Dengan akses yang semakin mudah, maka semua siswa dapat dengan mudah pula menjelajah dunia maya, terlebih untuk mencari bahan pelajaran.

Di sekolah terdapat dua metode yang dapat diterapkan yaitu metode *teacher centered learning* (TCL) dan *student centered learning* (SCL). TCL merupakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru. Metode pembelajaran TCL memberikan informasi satu arah dari guru kepada siswa sehingga pusat pengetahuan berasal dari guru yang biasanya menggunakan model ceramah kepada siswa. Hal ini akan membuat siswa menjadi pasif dan tidak kreatif.

Metode pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) adalah metode pembelajaran yang berpusat pada siswa atau peserta didik. Dalam metode ini diharapkan siswa dapat terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan, sikap dan perilaku. Proses ini siswa dapat secara aktif

dan mandiri dalam belajar sehingga dapat menemukan berbagai pengetahuan yang bersumber dari berbagai sumber belajar dan bukan hanya bersumber dari guru saja.

Pada pembelajaran SCL memberikan tempat bagi siswa untuk secara mandiri dan aktif bereksplorasi dalam belajar. Pada hakikatnya masing-masing peserta didik mempunyai kepribadian dan gaya belajar yang berbeda beda satu sama lain. Guru dalam proses metode ini hanya bertanggung jawab sebagai fasilitator kepada peserta didik, sehingga guru harus dapat memahami apa yang dibutuhkan oleh setiap siswa didalam proses belajar serta dapat memotivasi siswa untuk membangkitkan semangat dalam belajar. Setiap siswa memiliki kemampuan gaya belajar yang berbeda seperti dengan cara melihat, mendengar, membaca, menonton visual video ataupun mengikuti demonstrasi didalam kelas.

Maka dari itu dalam metode pembelajaran SCL pada kurikulum 2013 guru perlu menyediakan pendekatan dan media yang menarik dan bervariasi bagi siswa dalam pembelajaran secara kelompok.

Didalam proses pembelajaran digunakan berbagai macam media untuk menunjang kelangsungan pembelajaran, namun media yang digunakan saat ini diberbagai SMK masih berupa buku teks dan hand out. Kedua media tersebut memiliki beberapa kelemahan, seperti buku pelajaran yang diberikan memiliki kriteria sangat tebal, tidak berwarna, serta monoton, dan membosankan untuk dibaca, sedangkan hand out sendiri kurang menarik untuk dibaca bahkan dipelajari. Oleh karena itu, perlu pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan pengembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti media video

agar pembelajaran tidak berlangsung secara monoton dan berjalan dengan menyenangkan.

Media video ini akan menjadi sebuah sarana komunikasi yang baik. Media pembelajaran ini harus mampu menjadi jembatan ilmu, sehingga proses transfer ilmu dapat dilakukan dengan baik. Selain itu, media pembelajaran juga harus komunikatif, sehingga mudah untuk dimengerti. Akan tetapi, pengembangan media video masih jarang dilaksanakan dikarenakan beberapa faktor diantaranya guru yang kurang memahami.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak yang akan menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain, contohnya modul dan buku pembelajaran. Namun dalam suatu media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut seperti, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya, dan dalam pengambilan gambar

yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya kekurangan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta adalah salah satu sekolah yang terdapat di Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Lokasinya terletak di daerah Kadekrowo, Gilangharjo, Pandak, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. SMK Negeri 1 Pandak mempunyai visi yaitu menjadikan unit kerja yang dapat menyediakan layanan informasi dan menyalurkan tenaga kerja yang cepat, tepat dan akurat yang berwawasan lingkungan. Adapun misi SMK Negeri 1 Pandak yaitu memberikan layanan informasi dunia kerja yang sesuai dengan kebutuhan, merekrut dan menyalurkan calon tenaga kerja ke perusahaan-perusahaan baik dalam maupun luar negeri, memberikan pelayanan pelatihan untuk pemantapan memasuki dunia kerja, mengadakan kerjasama dengan masyarakat DU/DI, melaksanakan kegiatan sekolah yang berwawasan adiwiyata.

SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta memiliki beberapa program keahlian diantaranya Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP), Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH), Pembibitan dan Pemuliaan Tanaman (PPT), Agribisnis Ternak Ruminansia (ATR), Agribisnis Ternak Unggas (ATU) dan Tata Busana. Program keahlian Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian bertujuan untuk membekali siswa agar mampu mengidentifikasi bahan dan produk olahan pertanian dan menerapkan konsep berproduksi yang baik dan pengendalian keamanan pangan. Program keahlian APHP juga berperan sebagai hilir dari beberapa program keahlian yang berperan sebagai hulu, sehingga program keahlian dapat berperan satu

sama lain sehingga menghasilkan produk yang mempunyai nilai jual lebih dan dapat diterima di masyarakat. Mata pelajaran yang diajarkan adalah Produksi Pengolahan Hasil Hewani diantaranya adalah pengolahan pembuatan sosis sapi.

Olahan pembuatan sosis sapi dipilih karena dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa untuk terjun di dunia industri pengolahan hewani yang lebih besar di dunia kerja. Akan tetapi, pada pelaksanaannya dalam menciptakan lulusan yang siap bersaing di dunia kerja masih mengalami beberapa kendala seperti siswa belum mempunyai pengalaman untuk membuat produk, siswa belum bisa membuat produk secara langsung dan belum pernah membuat produk sesuai dengan prosedur dan titik kritis yang benar. Media video pembelajaran yang dibuat berbeda dengan video serupa yang lain. Media ini dikembangkan untuk pembelajaran siswa, materi yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa didalam pembelajaran sesuai kurikulum sedangkan alat yang digunakan dalam pembuatan produk sosis juga alat yang sederhana dan mudah untuk didapatkan. Sehingga siswa dapat mempraktikannya sesuai dengan yang dipelajari. . Pada pembuatan sosis sapi juga mempunyai beberapa titik kritis selama pembuatannya seperti pada saat mengemas kedalam selongsong harus benar benar rapat dan tidak ada rongga udara yang masuk sehingga pada saat perebusan sosis menjadi padat dan tidak berongga. Berbeda dengan video serupa lainnya di Youtube atau aplikasi internet lain yang menampilkan proses pembuatan produk dengan skala industri yang kurang untuk pembelajaran siswa dan sulit untuk mendapatkan alat pembuatan produk sosis dan mempraktikannya didalam kelas

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta bahwa selama ini media yang digunakan di sekolah masih terbatas seperti menggunakan modul, buku dan powerpoint yang digunakan oleh guru mata pelajaran. Pada saat proses belajar mengajar suasana didalam kelas masih belum kondusif dan guru hanya mengandalkan metode satu arah saja sehingga siswa merasa bosan dan tidak fokus dalam proses pembelajaran didalam kelas. Akan tetapi, sebagian besar siswa sudah menggunakan gadget ataupun smartphone sehingga sudah dapat mengakses media pembelajaran ini didalam lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Lingkungan sekolah juga sudah terdapat fasilitas wifi hotspot walaupun belum maksimal dan hanya pada titik-titik tertentu saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran SCL dan menilai kelayakan video pembelajaran SCL pembuatan sosis sapi pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta dengan tujuan agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang layak bagi siswa SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta. Media pembelajaran ini dapat diakses oleh siswa melalui situs kanal youtube yang telah diunggah sehingga memudahkan siswa untuk mempelajarinya dimanapun dan kapanpun. Sedangkan untuk pembelajaran bagi guru didalam kelas dapat menggunakan perangkat CD ataupun file yang sudah disimpan dalam perangkat laptop dan ditampilkan dalam layar LCD didalam kelas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minimnya inovasi pembelajaran di dalam proses pembelajaran di dunia pendidikan.
2. Terbatasnya sarana media pembelajaran yang digunakan di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta.
3. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih menggunakan metode TCL sehingga kurang menarik, monoton dan membosankan bagi siswa di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta pada saat proses pembelajaran.
4. Sumber belajar minim dan terbatas menggunakan modul dan buku, terutama pada materi pembuatan sosis sapi di SMK Negeri 1 Pandak Yogyakarta.
5. Belum adanya media video yang memuat materi pembuatan sosis sapi pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani yang digunakan selama proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Pandak Bantul.
6. Belum adanya uji kelayakan media video materi pembuatan sosis sapi pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Hasil Pertanian di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka penelitian ini akan dibatasi pada pengembangan media video pembelajaran serta kelayakan dari video pembelajaran materi pembuatan sosis sapi pada mata

pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta. Hal tersebut digunakan sebagai sumber belajar siswa pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran berbasis SCL materi pembuatan sosis sapi pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta ?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran berbasis SCL materi pembuatan sosis sapi pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta ?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan yang diutarakan pada rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan video pembelajaran berbasis SCL materi pembuatan sosis sapi pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis SCL materi pembuatan sosis sapi pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani di SMK Negeri 1 Pandak Bantul Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media video dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran menarik, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah pengembangan media video pembelajaran pembuatan sosis sapi berdurasi waktu antara 10-15 menit dengan format mp4 yang diunggah ke situs Youtube *Channel* Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta dan dimasukkan dalam program *e-learning*. Video diisi dan dibawakan oleh Presenter, *talent* dan pengisi suara atau *dubber*. Bagian video pembelajaran pembuatan sosis sapi berisi tentang penjelasan mengenai materi sosis sapi dan hal penting yang akan dilakukan selama proses pembuatan sosis sapi melalui presenter, penjelasan alat dan bahan, proses pembuatan produk sosis sapi dengan rinci, penjelasan karakteristik produk yang baik dan memenuhi standar kualitas produk, uji organoleptik dan penentuan waktu kadaluwarsa serta yang terakhir berisi tentang evaluasi dan kesimpulan selama proses pembuatan sosis sapi. Dengan spesifikasi produk video pembelajaran sosis sapi yang lengkap dan terperinci diharapkan dapat digunakan didalam proses pembelajaran berbasis SCL.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran dikelas.

- b. Media pembelajaran video menjadi sarana yang menyenangkan dan melatih kemandirian siswa.
 - c. Meningkatkan pengetahuan tentang materi pembuatan sosis sapi pada bidang boga.
2. Bagi guru
- a. Dapat menjadi suatu inovasi media baru yang digunakan sebagai sarana pembelajaran.
 - b. Media video dapat mempermudah guru dalam proses penyampaian selama pembelajaran.
 - c. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan ketrampilan siswa dalam mempelajari proses pembuatan sosis sapi.
3. Bagi SMK
- a. Dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kualitas SMK.
 - b. Sebagai sumber belajar yang memberikan informasi untuk digunakan dalam proses pembelajaran di SMK.
4. Bagi peneliti
- a. Dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman selama proses pembuatan media pembelajaran pembuatan sosis sapi.
 - b. Mengetahui proses pembuatan sosis sapi dan proses pembuatan video pembelajaran.

5. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

- a. Media pembelajaran video pembuatan sosis sapi dapat menjadi sarana pembelajaran bagi mahasiswa Teknik Boga.
- b. Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa dalam proses perkuliahan.
- c. Dapat menjadikan pembelajaran mandiri dan efektif mahasiswa diluar pembelajaran.