

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era disrupsi teknologi adalah istilah lain dari industri 4.0. Era disrupsi memberi dampak yang cukup luas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk tuntutan dalam penyelenggaraan pembelajaran. Salah satu tantangan nyata tersebut adalah bahwa pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi utuh dengan cara belajar-mengajar baru yang terpusat pada peserta didik dan menggunakan teknologi dengan jangkauan tak terbatas, melewati batas ruang kelas, lingkungan industri, dan bahkan belajar dari negara lain, yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara gratis. Kompetensi era disrupsi merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki siswa agar mampu berkiprah dalam kehidupan nyata pada masa mendatang. Pembelajaran yang mendukung menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi yang dibutuhkan di dunia usaha dan dunia industri. Adaptasi dalam dunia pendidikan dapat diintegrasikan dengan melakukan penyesuaian kurikulum dan sistem pembelajaran sebagai respon terhadap era industri 4.0. Respon pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk SMK adalah pembelajaran abad 21.

Sejalan dengan perkembangan pembelajaran abad 21 yang berorientasi pada keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, siswa yang

kini menempuh pendidikan di bangku sekolah menengah atas merupakan anak-anak yang lahir pada era generasi Z dimana generasi ini cenderung lebih terampil dalam menggunakan teknologi dengan adanya perkembangan internet yang pesat dan sejalan dengan perkembangan media digital. Pendidikan yang sesuai dengan generasi saat ini dapat menghasilkan lulusan yang mampu mengembangkan potensi diri dan dapat bersaing dalam dunia kerja.

Pendidikan adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam penyumbang peradaban bangsa dan berkembang seiring meningkatnya sumber daya manusia. Banyak hal yang dilakukan untuk mengembangkan suatu aspek-aspek pendidikan. Beragam strategi yang dilakukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dalam rangka mewujudkan sebuah tujuan dalam proses pembelajaran. Menurut Sukoco dkk (2014), pencapaian tujuan pendidikan atau kualitas pendidikan ditentukan oleh efektivitas pengelolaan proses belajar mengajar. Sekolah Menengah Kejuruan atau yang disebut SMK adalah bagian terpadu dari Sistem Pendidikan Nasional, yang mempunyai peranan penting didalam menyiapkan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM).

SMK adalah bagian dari sistem Pendidikan Nasional yang bertujuan mempersiapkan tenaga yang memiliki keterampilan dan pengetahuan sesuai dengan kebutuhan persyaratan lapangan kerja dan mampu mengembangkan potensi dirinya dalam mengadopsi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pendidikan kejuruan bertujuan menanamkan pada siswa pentingnya penguasaan pengetahuan dan teknologi, keterampilan bekerja, sikap mandiri,

efektif dan efisien dan pentingnya keinginan sukses dalam karirnya. Salah satu usaha pemerintah untuk merencanakan semua itu adalah selalu memperbaiki kurikulum yang digunakan. Saat ini Proses Belajar Mengajar (PBM) di SMK menggunakan Kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dari kurikulum 2006 (KTSP).

Menurut Gunadi dkk (2014), kurikulum 2013 diterapkan dengan memiliki tujuan peserta didik dapat secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam kehidupan yang sebenarnya. Kurikulum 2013 di SMK memerlukan inovasi dan kreativitas dalam pelaksanaan PBM, antara lain dalam hal pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran yang sebelumnya menerapkan pembelajaran dengan metode *Teacher Centered Learning* (TCL) kini berubah menjadi pembelajaran berbasis *Student Centered Learning* (SCL). Metode pembelajaran TCL yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar kurang menarik perhatian siswa, guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya terbatas pada *text book* atau media presentasi. Sedangkan pendekatan pembelajaran SCL adalah sistem pembelajaran yang ada dalam kurikulum 2013. SCL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru dituntut melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran untuk mencari bahan belajar secara mandiri melalui media belajar seperti buku maupun media online, guru

harus mampu melaksanakan perannya dengan baik yaitu tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai motivator, fasilitator, dan inovator.

Salah satu upaya guru dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa dapat melalui media pembelajaran sebagai alternatif metode pembelajaran abad 21 yang mengacu pada pembelajaran SCL. Pengelompokan berbagai jenis media pembelajaran berbasis SCL yaitu visual, audio, multimedia, cetak, dan interaktif. Media video termasuk jenis multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang bersifat interaktif tutorial membimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi, memudahkan peserta didik untuk menyerap informasi yang disampaikan sehingga secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai yang diajarkan dalam video pembelajaran.

SMK Negeri 1 Pandak terdiri dari beberapa jurusan diantaranya Agribisnis Tanaman Pangan dan Holtikultura (ATPH), Agribisnis Pertanian dan Kultur Jaringan (APKJ), Agribisnis Ternak Unggas (ATU), Agribisnis Ternak Ruminansia (ATR), Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian (APHP) dan Busana Butik (BB). Jurusan Agribisnis Teknologi Pengolahan Hasil Pertanian bertujuan membekali peserta didik agar mampu mengidentifikasi bahan hasil pertanian dan produk olahannya, memahami kaitan antara bahan dengan mutu produk, mengolah bahan hasil pertanian menjadi produk olahan dan menerapkan konsep berproduksi yang baik dan mengendalikan keamanan pangan. Salah satu mata pelajaran di jurusan APHP yaitu mata pelajaran Produksi Hasil Nabati.

Kelas XI jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian merupakan jenjang kelas yang mempelajari mata pelajaran Produksi Hasil Nabati, salah satu kompetensi yang diajarkan pada mata pelajaran tersebut adalah kompetensi pengecilan ukuran umbi-umbian. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru pengampu Mata Pelajaran Produksi Hasil Nabati di SMK Negeri 1 Pandak Bantul, media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada aktivitas belajar secara visual yakni dengan cara melihat, mengamati, dan menggambar seperti text book atau presentasi slide (*power point*). Fasilitas yang disediakan oleh SMK Negeri 1 Pandak untuk menunjang PBM berupa LCD proyektor, dan perangkat komputer serta tersedianya jaringan wifi belum dimanfaatkan secara maksimal.

Mata Pelajaran Produksi Hasil Nabati dipilih karena terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar yang saling berkaitan sehingga kompetensi tersebut dapat disajikan dalam sebuah video pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa dengan memperhatikan kesesuaian materi, keefektifan dan kesesuaian dengan sistem pendidikan yang berlaku. Dalam penelitian ini, kompetensi inti yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran adalah KI 3 dan KI 4, sedangkan kompetensi dasar yang digunakan adalah KD 3.10. sampai dengan 3.13. dan KD 4.10 sampai dengan 4.13.

Materi pembuatan tepung ubi ungu dipilih karena sesuai dengan analisis kebutuhan di SMK Negeri 1 Pandak sebagai berikut: a) proses pembelajarannya terbatas pada metode ceramah, diskusi, dan praktik, b) pemanfaatan fasilitas yang ada belum optimal, c) media pembelajaran yang

menarik dan menyenangkan belum tersedia, d) Minimnya sumber bacaan dan sumber belajar yang dibutuhkan peserta didik, e) Perbedaan karakteristik siswa/gaya belajar siswa, f) Nilai siswa yang kurang memuaskan, maka dibutuhkan media pembelajaran pembuatan tepung ubi ungu. Pembuatan tepung ubi ungu termasuk dalam usaha kecil sektor agroindustri yang memiliki prospek sangat potensial untuk dikembangkan siswa dalam meningkatkan keahlian dan untuk menciptakan lapangan pekerjaan sendiri.

Berdasarkan masalah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran untuk kompetensi pengecilan ukuran umbi-umbian. Media yang dianggap paling sesuai untuk digunakan adalah media video. Pembuatan video pembelajaran dapat menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian yang bersifat prosedural untuk mengembangkan suatu media. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan dengan dibantu oleh ahli materi, ahli media dan 30 siswa kelas XI jurusan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian SMK Negeri 1 Pandak.

Harapan dari pembuatan media video pembelajaran ini adalah untuk dapat menarik perhatian peserta didik, memudahkan peserta didik memahami materi mengenai pembuatan tepung ubi ungu, meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar dan dapat memberi gambaran kepada siswa tentang produk yang layak jual sebagai modal untuk berwirausaha. Sedangkan bagi pendidik media ini diharapkan mampu membantu dalam menyampaikan materi dan menjelaskan langkah kerja pembuatan tepung ubi ungu kepada peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Proses pembelajarannya terbatas pada metode ceramah, diskusi, dan praktik sehingga perlu ditunjang dengan media pembelajaran yang menarik bagi siswa SMK N 1 Pandak.
2. Pemanfaatan fasilitas yang ada di SMK N 1 Pandak belum optimal.
3. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan belum tersedia sehingga siswa cenderung bosan saat pembelajaran
4. Minimnya sumber bacaan dan sumber belajar yang dibutuhkan siswa sehingga pengetahuan siswa terbatas.
5. Perbedaan karakteristik siswa/gaya belajar siswa sehingga bagi beberapa siswa kesulitan untuk mengejar kompetensi yang ada.
6. Nilai siswa SMK N 1 Pandak kurang memuaskan terutama pada mata pelajaran Pengolahan Hasil Nabati.
7. Belum tersedia video pembelajaran pembuatan tepung ubi ungu pada mata pelajaran Pengolahan Hasil Nabati.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas tentunya tidak semua masalah akan diselesaikan, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan uji kelayakan video

pembelajaran pembuatan tepung ubi ungu pada mata pelajaran Produksi Hasil Nabati di SMK Negeri 1 Pandak.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran pembuatan Tepung ubi ungu pada mata pelajaran Produksi Hasil Nabati untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pandak ?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pembuatan tepung ubi ungu pada mata pelajaran Produksi Hasil Nabati untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pandak ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengembangan video pembelajaran pembuatan tepung ubi ungu pada mata pelajaran Produksi Hasil Nabati untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pandak.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan video pembelajaran pembuatan tepung ubi ungu pada mata pelajaran Produksi Hasil Nabati untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Pandak.

F. Spesifikasi Produk

Pengembangan video pembelajaran pembuatan tepung ubi ungu dibuat dengan format mp4. dan diunggah ke situs YouTube pada *Channel* Boga UNY dengan durasi 8 – 12 menit. Isi dari video pembelajaran pembuatan tepung ubi ungu yaitu tutorial dalam pembuatan tepung ubi ungu, penjelasan tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan melalui prolog dari *presenter*, menjelaskan alat dan bahan, proses pembuatan produk secara lebih terperinci, menjelaskan karakteristik produk yang sesuai dengan standar mutu pangan melalui uji organoleptik, penentuan waktu kadaluwarsa, serta penambahan penjelasan materi terkait hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembuatan tepung ubi ungu.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan.
 - b. Menambah pengetahuan mengenai pembuatan tepung ubi ungu.
 - c. Sebagai bahan ajar yang menarik bagi peserta didik.
2. Bagi Guru
 - a. Mempermudah penyampaian materi pada proses pembelajaran serta menambah wawasan materi yang diajarkan untuk siswa.
 - b. Meningkatkan pembelajaran yang lebih baik dan mengoptimalkan potensi keterampilan siswa mempelajari pembuatan tepung ubi ungu.

3. Bagi sekolah

- a. Memberikan informasi bagi lembaga pendidikan tentang media video pembelajaran.
- b. Sebagai bahan perkembangan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.
- c. Sebagai salah satu sumber belajar untuk proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
- b. Mengetahui cara pembuatan dan prosedur pengembangan media video pembelajaran yang baik, benar, dan menarik bagi siswa sehingga dapat membantu di dalam proses belajar mengajar.