

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan berbagai terobosan inovasi baik dalam pengembangan kurikulum, pembaruan metode pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana untuk menunjang keberlangsungan Proses Belajar Mengajar (PBM).

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan. Dalam proses menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, guru harus mengetahui hakikat dari pembelajaran itu sendiri yaitu bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah yang nantinya diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi penyerapan materi ajar oleh siswa.

Menurut Dimiyati Mudjiono bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar (Syaiiful Sagala, 2005: 4). Berdasarkan pengertian tersebut terdapat tiga aspek penting dari proses pembelajaran tersebut yaitu, guru, siswa dan sumber belajar. Jika dari ketiga aspek ada yang kurang, maka proses pembelajaran tidak akan

berlangsung. Oleh karena itu, pembelajaran dianggap sebagai proses yang paling mendasar dalam pendidikan di sekolah.

Pembelajaran abad 21 yang berbasis pada teknologi dengan penguasaan keilmuan, keterampilan metakognitif, mampu berpikir kritis dan kreatif, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media serta menguasai teknologi informasi dan komunikasi (Frydenberg & Andone, 2011). Di masa mendatang peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Tugas guru lebih berfokus pada cara mengkolaborasikan beragam sumber-sumber daya pembelajaran agar pembelajaran lebih inovatif, kreatif dan interaktif. Guru pun dituntut mengubah cara pandang pendidikan baik metode pembelajaran maupun konsep-konsep pendidikan sesuai dengan tuntutan era Revolusi Industri 4.0 yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi.

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.

Pembelajaran di sekolah saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang merupakan pengembangan dari kurikulum 2006 (KTSP). Kurikulum 2013 dilandasi oleh pemikiran tentang tantangan masa depan, persepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedagogi, kompetensi masa depan, dan fenomena negatif yang mengemuka (Pedoman Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013,2013:4). Kurikulum ini dapat diimplementasikan melalui inovasi dan kreativitas dalam pelaksanaan PBM, antara lain dalam hal pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan.

Saat ini pendekatan pembelajaran yang dilakukan ada 2 metode yaitu *Teacher-Centered Learning (TCL)* dan *Student-Centered Learning (SCL)*. TCL yaitu metode pembelajaran yang mengarah pada satu arah yang perpusat kepada pengajar atau guru. Metode ini guru menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Proses pembelajaran TCL terbatas pada metode ceramah, diskusi, dan

demonstrasi. Sistem pendidikan yang ada biasanya membatasi setiap gerak ruang murid. Murid menerima semua ilmu pemberian guru, karena guru merupakan sumber pengetahuan. Model ini membuat siswa menjadi pasif karena hanya mendengar penjelasan dari guru dan menjadikan siswa tidak kreatif.

Afiatin (2007: 34) mengatakan, SCL merupakan metode pengajaran yang menuntut siswa menjadi aktif baik dalam mengerjakan tugas, mencari sumber-sumber materi pelajaran yang lainnya dan mendiskusikannya dengan guru sebagai fasilitator. Fasilitator berarti guru dituntut untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran melalui pembuatan media pembelajaran sebagai alternatif metode pembelajaran abad 21 yang mengacu pada pembelajaran SCL dan yang berbasis *Information Communication And Technology* (ICT). Menurut Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 42-45), media ICT mendukung kegiatan-kegiatan pendidikan seperti penyebaran informasi lebih luas, konsultasi dengan tutor lebih mudah, akses pembelajaran online/ perpustakaan digital lebih flexibel. Selain itu, peran media ICT dalam kegiatan belajar-mengajar antara lain: 1) penyampaian materi lebih menarik dan menyenangkan, 2) membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, 3) peserta didik dapat belajar secara mandiri, 4) membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Seorang guru harus dapat memilih maupun membuat media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran yang harus dapat mendukung ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Media pembelajaran SCL mempunyai karakteristik

diantaranya :berbentuk digital, artinya tidak berbentuk fisik dan keberadaanya dapat dicari melalui internet. Karakteristik kedua yaitu dapat disimpan dalam database dan dapat dicari melalui pencarian database, artinya media pembelajaran SCL dapat disimpan di komputer online maupun offline dan dapat dicari oleh mesin pencari. Karakteristik ketiga yaitu dapat digambarkan dengan menggunakan spesifikasi dalam artian untuk mencari sebuah media pembelajaran SCL, dapat dilakukan melalui internet dengan menggunakan kata kunci (*keyword*). Media pembelajaran SCL bermacam-macam, menurut Seels & Glasgow (dalam Azhar Arsyad : 2009) yaitu visual, audio, multimedia, cetak, dan interaktif.

Salah satu media pembelajaran yang cocok adalah video. 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. Video pembelajaran adalah media atau alat bantu yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran dengan menarik yang bisa berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Cepi Riyana, 2007: 5).

Video pembelajaran merupakan media visual yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Melalui video pembelajaran siswa dapat belajar dengan mudah serta dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan mampu meningkatkan minat siswa

dalam pembelajaran di kelas, sehingga akan tercipta aktivitas belajar mengajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

Fasilitas yang disediakan oleh SMK Negeri 1 Cangkringan berupa LCD proyektor, laptop dan perangkat komputer dan memiliki jaringan wifi yang belum dimanfaatkan dengan maksimal. SMK Negeri 1 Cangkringan merupakan sekolah menengah kejuruan yang terletak di Sintokan, Wukirsari, Cangkringan, Sleman. SMK Negeri 1 Cangkringan memiliki 4 program studi keahlian yaitu Program keahlian Agribisnis Ternak Ruminansia, Teknisi Kendaraan Ringan Otomotif, Analisis Pengujian Laboratorium dan Agribisnis Pengolahan Hasil Pertanian. Menurut Sjarkowi dan Sufri (2004) pengertian Agribisnis Hasil Pertanian adalah keahlian yang memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam pengolahan pangan, dasar-dasar pengolahan, analisis air industri pangan, sanitasi industri pangan, pengujian organoleptik dan nutrisi pangan. Jurusan Agribisnis 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.

Mata pelajaran Pengolahan Hasil Pertanian adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Cangkringan pada Program Keahlian Agribisnis Hasil Pertanian. Namun pada pelaksanaan pembelajaran, kurikulum 2013 edisi revisi membuat mata pelajaran Pengolahan Hasil Pertanian berubah menjadi mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Hewani dan mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati.

Pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati, pengolahan sereal khususnya pada gandum terbatas pada produk kue dan roti. Untuk menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan siswa, maka dibuat praktek pengolahan sereal dengan olahan garlic snack. Olahan garlic snack dipilih karena makanan ringan yang sangat digemari oleh anak-anak dan remaja. Gandum mempunyai keunggulan yakni mudah didapatkan, murah dan banyak dikonsumsi oleh masyarakat sekitar SMK Negeri 1 Cangkringan. Dengan adanya variasi pembuatan garlic snack pada kompetensi pengolahan sereal maka diharapkan pengetahuan siswa akan olahan gandum semakin meningkat. Jenis olahan tersebut dipilih karena pembuatan garlic snack termasuk dalam usaha kecil sektor agroindustri yang memiliki prospek sangat potensial untuk dikembangkan siswa dalam meningkatkan keahlian dan untuk menciptakan lapangan pekerjaan sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru pengampu Mata Pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati di SMK Negeri 1 Cangkringan diketahui bahwa materi yang diajarkan mempunyai tujuan untuk mengembangkan psikomotorik, kognitif dan afektif, sehingga diharapkan siswa mampu memahami, menguasai dan mempraktikkan. Selama ini media pembelajaran di SMK Negeri 1 Cangkringan menggunakan media *power point*, modul dan video pembelajaran yang bersumber dari internet.

Modul yang disediakan di sekolah ini terbatas dan hanya digunakan oleh guru pengajarnya. Sedangkan, video pembelajaran yang digunakan masih memiliki kekurangan khususnya pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati, dimana video yang digunakan belum menjelaskan secara

terperinci terkait proses dan hal- hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengolahan produk.

Saat guru mengajar kondisi kelas tidak kondusif, karena guru menggunakan ceramah. Hal ini membuat kegiatan belajar mengajar berupa penjelasan materi membuat siswa bosan, mengantuk sehingga siswa tidak fokus dalam pembelajaran di dalam kelas. Apabila diterangkan materi yang banyak tulisan siswa kurang antusias. Meskipun tidak semua siswa dalam satu kelas seperti itu, namun perlu diperhatikan agar semua siswa dapat menerapkan apa yang telah dipelajari.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran garlic snack berbasis SCL pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati di SMK Negeri 1 Cangkringan dan diuji kelayakannya secara terbatas. Tujuan penelitian ini agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa, meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar dan layak bagi siswa SMK Negeri 1 Cangkringan.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

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

1. Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, sehingga diperlukan berbagai macam perbaikan pembelajaran, sehingga diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran.

2. Metode pembelajaran masih cenderung dengan metode TCL sehingga mengakibatkan kurang gerak dan kebosanan pada siswa di SMK Negeri 1 Cangkringan.
3. Pembelajaran SCL adalah alternatif pendekatan pendidikan untuk permasalahan ketidaksesuaian pendekatan TCL, tetapi media untuk SCL belum banyak tersedia.
4. Pembelajaran SCL yang disampaikan guru dalam kelas dengan metode ceramah tidak sesuai dengan karakteristik siswa SMK saat ini.
5. Media pembelajaran berupa video belum banyak dikembangkan karena keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran.
6. Modul pembelajaran hanya dimiliki guru saja sehingga siswa di SMK Negeri 1 Cangkringan tidak bisa belajar di luar kelas secara mandiri.
7. Belum digunakan secara maksimal fasilitas yang tersedia di SMK Negeri 1 Cangkringan, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berupa video.
8. Belum tersedia video pembelajaran tentang pembuatan garlic snack di mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati.
9. Belum diketahui uji kelayakan video pembelajaran pembuatan garlic snack berbasis *student centered learning* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati untuk siswa SMK Negeri 1 Cangkringan.

C. BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan video pembelajaran pembuatan garlic snack berbasis *student centered learning* pada mata pelajaran Pengolahan Hasil Pertanian untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Cangkringan

dan uji kelayakan video pembelajaran tersebut oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna atau kelas XI APHP1 (Agribisnis Hasil Pertanian) di SMK Negeri 1 Cangkringan.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran pembuatan garlic snack berbasis *student centered learning* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Cangkringan?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pembuatan garlic snack berbasis *student centered learning* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Cangkringan?

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan video pembelajaran pembuatan garlic snack berbasis *student centered learning* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Cangkringan.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan video pembelajaran pembuatan garlic snack berbasis *student centered learning* pada mata pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati untuk siswa kelas XI SMK Negeri 1 Cangkringan.

F. SPESIFIKASI VIDEO YANG DIKEMBANGKAN

Video pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa video tentang pembuatan garlic snack. Video memiliki durasi 12 menit 09 detik dengan format mp4. Proses penyuntingan gambar menggunakan software Adobe Premiere. Bagian-bagian video antara lain : a) Pembukaan yang berisi tentang pengertian garlic snack, teknik pembuatan garlic snack, dan teknik pengemasan garlic snack yang disampaikan oleh talent dosen. b) Bagian isi mencakup : persiapan alat dan bahan, proses pembuatan, proses penyajian dan proses penghitungan rendemen produk yang dilakukan oleh talent mahasiswa dan pengisi suara/dubber. c) Penutup disampaikan oleh talent dosen yang berisi evaluasi dan kesimpulan dari video.

G. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Peneliti
 - a. Mengetahui proses pembuatan video sebagai media pembelajaran
 - b. Dapat mengembangkan video pembelajaran untuk konten materi yang lain.
2. Siswa
 - a. Membantu siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan.
 - b. Menambah pengetahuan mengenai pembuatan garlic snack sebagai pengayaan ilmu di bidang boga.
3. Guru
 - a. Sebagai bahan ajar yang menarik bagi peserta didik.

- b. Mempermudah penyampaian materi pada proses pembelajaran serta menambah wawasan materi yang diajarkan untuk siswa.
 - c. Meningkatkan pembelajaran yang lebih baik dan mengoptimalkan potensi keterampilan siswa mempelajari pembuatan garlic snack.
4. 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.