

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang bertujuan dalam mengembangkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang dalam penguasaan serta pemahaman suatu pengetahuan. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 1989, menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan dalam bentuk bimbingan, pengajaran, dan latihan, sedangkan dalam proses belajar tersebut dapat diperoleh dalam pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan formal di Indonesia menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan yang memiliki jenjang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, dan berdasarkan jenisnya pada pendidikan menengah terdiri dari sekolah menengah atas (SMA), madrasah aliyah (MA), madrasah aliyah kejuruan (MAK), dan sekolah menengah kejuruan (SMK).

Permendikbud Nomor 6 Tahun 2019 tentang Pedoman Organisasi dan Tata Kerja Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyampaikan bahwa sekolah Menengah Atas yang dapat disingkat dengan “SMA”, adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang

sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs.

Sistem pendidikan pada SMA bertujuan dapat memberikan pembelajaran untuk dapat melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi dengan pengkhususan jurusan atau bidang tertentu. Tingkatan sekolah menengah atas pada hakikatnya merupakan pendidikan yang berfungsi untuk menyelenggarakan pendidikan yang bersifat umum, oleh sebab itu berbeda dengan pendidikan yang menekankan pada sifat profesional, vokasional, serta teknikal (Direktorat Pembinaan SMA 2017).

(Kemendikbud, 2017: 28) dalam sejarahnya, pada tahun 1950 penjurusan sekolah menengah akhir sudah dibagi menjadi 3 jurusan, yakni SMA A (Bahasa), SMA B (Ilmu Pasti dan Alam), SMA C (Ilmu Sosial). Sekarang nama penjurusan SMA dibagi menjadi bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan alam (IPA), dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Penjurusan tersebut dapat bertujuan sebagai upaya strategis dalam memberikan fasilitas kepada peserta didik dalam menyalurkan bakat, minat, serta kemampuan yang dimiliki dan dianggap paling potensial untuk dikembangkan secara optimal.

Sistem pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum 2013 (K13) yang mana diharapkan dengan diperkenalkannya K13 di Indonesia untuk mewujudkan aspek perubahan global dan persaingan pasar bebas seiring dengan kemajuan dalam teknologi yang terus berkembang (E.Mulyasa, 2013: 6). Demi mencapai tujuan tersebut, perlu adanya penyampaian materi dalam pembelajaran kepada peserta didik secara maksimal. Era revolusi industri 4.0 yang mana manusia tidak

dapat terlepas dengan teknologi, sehingga kecanggihan teknologi menjadikan seluruh informasi dapat dijangkau dengan cakupan yang luas serta tidak terbatas.

Bidang pendidikan saat ini sangat berkaitan dengan revolusi industri 4.0 yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pola belajar dalam mengembangkan kreatifitas peserta didik yang dapat dijadikan motivasi belajar agar dapat mendapatkan pengetahuan secara maksimal. Oleh sebab itu, teknik pembelajaran harus selalu dikembangkan dengan mengikuti perkembangan zaman. Kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0, mampu memaksimalkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010 dikenal sebagai generasi Z yang tidak asing dengan teknologi informasi sejak awal kehidupannya (Oblinger & Oblinger J., 2005: 23).

Penerapan suatu pembelajaran dapat menggunakan dua metode pembelajaran yakni *teacher-centered learning* (TCL) dan *student-centered learning* (SCL). *Teacher-centered learning* (TCL) merupakan pendekatan pengajaran berbasis pendidik atau guru yang posisinya tidak dapat tergantikan dalam pencapaian hasil belajar. Pembelajaran dengan teknik TCL membuat peserta didik menjadi pasif karena hanya mendengarkan seorang pendidik dalam menyampaikan materi sehingga kurang membuat peserta didik berfikir kreatif.

Daryanto (2016: 2) menyampaikan bahwa peserta didik memposisikan diri sebagai mata pelajaran yang secara aktif menumbuhkan minat dan kemampuannya. Peserta didik tidak lagi diharuskan untuk mendengarkan dan menghafal materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, tetapi berusaha untuk mengembangkan potensi dan keterampilannya. Pendidik atau guru berperan

sebagai fasilitator untuk membantu siswa dalam mempelajari informasi baru yang akan dipelajari.

Metode pembelajaran *student-centered learning* (SCL) adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai inti dari proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mandiri serta berfikir kritis. Metode ini menjadikan peserta didik dapat lebih aktif terlibat dalam mencari sumber belajar dalam suatu pembelajaran, sehingga pengajar tidak hanya sebagai guru, tetapi juga berfungsi sebagai motivator, fasilitator, dan inovator (Pongtuluran, 2000: 6)

Setiap peserta didik memiliki cara dalam belajar yang berbeda-beda serta beragam. Tidak semua peserta didik dapat mampu mengerti serta memahami materi hanya dengan satu sumber bahan acuan atau hanya mendengarkan ceramah dari pendidik dalam menyampaikan materi, namun ada juga peserta didik yang lebih optimal dalam belajar mandiri dengan melihat, menyimak, mendengarkan, serta menonton sebuah video untuk dapat dipraktikan oleh peserta didik sesuai dengan pemahaman peserta didik.

Kegiatan belajar disekolah tidak dapat terlepas dari metode pembelajaran *teacher-centered learning* (TCL), namun metode pembelajaran *student-centered learning* (SCL) dapat menjadi variasi belajar peserta didik salah satunya melalui media pembelajaran abad 21 untuk memaksimalkan kebutuhan peserta didik dalam belajar, peran pendidik dapat menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu media yang dapat dibuat adalah media video pembelajaran dengan menyampaikan suatu pembelajaran kepada peserta didik agar diharapkan dapat mudah memahami secara visualisasi dengan cara

melihat, mendengar, sekaligus mempraktikkan materi yang disampaikan secara interaktif sesuai dengan pemahaman peserta didik dalam menyimak video pembelajaran. Sayangnya masih adanya beberapa pendidik yang belum memanfaatkan teknologi untuk membuat video media pembelajaran sehingga media pembelajaran berupa video masih terbatas.

Tujuan dalam penggunaan media video pembelajaran pada peserta didik diharapkan dapat mampu meningkatkan rasa percaya diri, mandiri, serta meningkatkan keratifitas peserta didik dan berperan aktif dalam belajar. Kenyataannya dalam penggunaan media video pembelajaran memerlukan fasilitas yang memadai. Penyajian media berupa video pembelajaran membutuhkan tenaga listrik serta alat pendukung lainnya seperti LCD, *sound sistem*, laptop, ataupun *smartphone* agar media video pembelajaran dapat digunakan secara maksimal.

SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara adalah sekolah menengah atas yang memiliki jurusan IPA dan IPS yang berlokasi di Jalan raya Pucang Blater, tepatnya berada di Kecamatan Bawang, Kabupaten Banjarnegara, Provinsi Jawa Tengah. SMA Negeri 1 Bawang yang memiliki visi taqwa, beriman, berbudi pekerti luhur, beriman, inovatif, berwawasan global, dan cinta lingkungan hidup. SMA Negeri 1 bawang Banjarnegara memiliki fasilitas yang baik dalam bidang akademik maupun non akademik dan sudah terakreditasi A, menjadikan SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara sebagai sekolah menengah atas yang banyak diminati oleh para peserta didik. Terdapat fasilitas yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas. Selama melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP)

di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap anggota MPK dan OSIS, bahwa masih belum dimaksimalkannya fasilitas sekolah berupa LCD, Proyektor, WiFi, dan *gadget* di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara dalam kegiatan pembelajaran.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara untuk berfokus pada bagaimana cara membuat produk yang kreatif dan inovatif, serta dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dari membuat produk tersebut, karena pada dasarnya, model pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*), yang mana mata pelajaran ini belajar bagaimana cara peserta didik membuat suatu produk berupa proyek hingga memasarkan produk yang telah dibuat untuk menjadi sebuah pembelajaran dalam berwirausaha agar usaha yang dibuat dapat berkembang. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan menjadi salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik, karena dengan dibekali *life skill* serta dapat menumbuhkan jiwa dalam berwirausaha untuk menjadi seorang wirausahawan yang sukses. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan sangatlah penting agar mampu memiliki lulusan yang kreatif dalam menciptakan maupun mengembangkan produk serta dapat membuka lapangan pekerjaan nantinya.

Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan adalah mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh siswa kelas X hingga kelas XII di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara. Mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA

dibagi menjadi 4 aspek, yaitu aspek rekayasa, budidaya, kerajinan, dan pengolahan. Sedangkan mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan yang diajarkan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara adalah aspek kerajinan untuk kelas X IPA dan X IPS, serta aspek pengolahan untuk kelas XI IPA dan XI IPS hingga kelas XII IPA dan XII IPS.

Hasil pengamatan selama melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dan melakukan wawancara secara langsung dengan Fitriani Setya Utami S.Pd selaku guru pamong selama program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) sekaligus guru pengampu mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bidang pengolahan makanan, menyampaikan bahwa masih terbatasnya tenaga pendidik yang diperbolehkan mengajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, selain pengajar yang memiliki lulusan dengan bidang Prakarya, hanya pengajar mata pelajaran Fisika, Biologi, Kimia, dan Matematika saja yang diperbolehkan mengajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. Hal ini menjadikan kurangnya penguasaan *hard skill* yang dimiliki untuk mengajar para peserta didik terutama pada saat praktik. Terdapat kendala dalam proses belajar mengajar diantaranya, modul pembelajaran berupa buku hanya dimiliki oleh guru mapel, sehingga peserta didik hanya diberikan modul berupa *soft file* saja. Peserta didik SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara yang tergolong Generasi Z cenderung menyukai belajar audio visual, menjadikan kurangnya antusias peserta didik yang hanya terpaku pada belajar hanya melalui modul berupa *soft file* tersebut. Peserta didik belajar mandiri melalui artikel bebas di internet. Video pembelajaran untuk belajar peserta didik masih memiliki

banyak kekurangan dan belum memenuhi *standart* media pembelajaran untuk mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bidang pengolahan makanan kelas XI adalah Wirausaha Pengolahan Makanan Internasional. Dalam mempelajari materi tersebut, peserta didik diharapkan mampu dalam perencanaan, pengolahan, perhitungan biaya dan harga jual, serta pemasaran dalam pengolahan makanan internasional. Menambah wawasan serta meningkatkan kompetensi peserta didik dalam pengolahan makanan internasional, maka dibuat materi tentang sistem pengolahan makanan internasional, serta praktik pengolahan makanan Internasional menggunakan bahan pangan lokal yang disesuaikan dengan tema kurikulum, agar dapat naik ke level internasional.

Keunggulan dalam mempelajari materi wirausaha pengolahan makanan internasional adalah menjadikan suatu usaha yang memiliki prospek sangat baik karena banyaknya minat oleh warga lokal ataupun turis asing yang berkunjung dan merindukan makanan daerah asalnya (Kemendikbud, 2017). *Fish burger* adalah salah satu makanan internasional yang mudah dalam proses pembuatannya, dapat diterapkan dalam usaha kecil atau usaha rumahan, serta memiliki prospek yang sangat baik bagi para peserta didik dalam mengembangkan usaha tersebut dengan menggunakan bahan pangan lokal sesuai dengan potensi daerah setempat.

Terdapat beberapa video pembelajaran tentang pengolahan makanan internasional dan sudah memiliki kualitas baik, seperti video cara membuat *club house sandwich* (Setiawan, A.B., 2019), video pembuatan *puff pastry* (Rni, A.N., 2020), video pembuatan *sweet bread* (Janti, A.B.G., 2020). Selain itu terdapat

video pembelajaran yang menyajikan materi penjelasan tentang sistem pengolahan makanan pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, seperti video sistem produksi makanan internasional (<https://youtu.be/O3t5UNUQc6s>), video sistem pengolahan makanan khas daerah (https://youtu.be/O5k40k2nh_0), video prakarya materi sistem pengolahan makanan modifikasi (<https://youtu.be/HfwcsKTdgkE>), dan video sistem pengolahan makanan awetan dari bahan nabati dan pengemasan (<https://youtu.be/UTSNnMd3VTY>).

Materi Sistem Pengolahan Makanan Internasional pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat diakses melalui YouTube, namun sayangnya belum adanya video pembelajaran tentang materi Sistem Pengolahan Makanan Internasional dengan model pembelajaran berbasis PjBL (*Project Based Learning*) secara rinci sesuai KD 3.7 dan KD 4.7 yaitu KD 3.7 menganalisis Sistem Pengolahan Makanan Internasional dari bahan pangan nabati dan hewani dan KD 4.7 mengolah/membuat makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani. Penyajian sebuah video pembelajaran harus menyajikan materi salah satu contoh proyek berupa produk makanan internasional disertai penjelasan serta tutorial pembuatan hingga pengemasan produk, sesuai kompetensi dasar dalam materi yang diajarkan pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan video pembelajaran yang menampilkan video penjelasan materi, video tutorial, serta contoh gambar yang menarik agar pada saat pembelajaran berlangsung menjadi lebih menyenangkan karena adanya visualisasi dibandingkan dengan hanya terpaku pada modul, sehingga diharapkan dapat tercapainya tujuan

pembelajaran secara maksimal. Melalui penggunaan media pembelajaran berupa video pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan agar dapat membantu serta memudahkan para pengajar Prakarya dan Kewirausahaan dalam menyampaikan materi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan maupun memperbaiki mutu pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara. Maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bagi Siswa SMA Kelas XI”.

B. Identifikasi Masalah

1. Cara belajar pada generasi peserta didik saat ini kurang sesuai dengan pembelajaran hanya terpaku pada buku dan metode ceramah.
2. Keterbatasan guru dalam pemanfaatan teknologi untuk membuat video media pembelajaran sehingga media pembelajaran berupa video masih terbatas.
3. Masih belum dimaksimalkannya fasilitas sekolah berupa LCD, Proyektor, WiFi, dan *gadget* di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara dalam mendukung proses belajar.
4. Terbatasnya tenaga pendidik yang diperbolehkan mengajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara.
5. Modul pembelajaran berupa buku hanya dimiliki guru saja menjadikan peserta didik di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara hanya menggunakan

modul *soft file* yang membuat kurangnya antusias peserta didik dalam belajar.

6. Belum adanya video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan dengan model pembelajaran PJBL (*Project Based Learning*) tentang materi Sistem Pengolahan Makanan Internasional sesuai dengan kompetensi dasar.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada masalah pembuatan dan uji kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan materi Sistem Pengolahan Makanan Internasional sesuai dengan kompetensi dasar 3.7 (menganalisis Sistem Pengolahan Makanan Internasional dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat) dan 4.7 (mengolah/membuat makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat) serta di uji kelayakan video pembelajaran tersebut oleh ahli materi, ahli media, dan calon pengguna peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan kelas XI di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara sebagai media pembelajaran bagi siswa SMA kelas XI.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bagi siswa SMA kelas XI dengan diujikan kepada ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan media berupa video pembelajaran bagi siswa SMA kelas XI terutama pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
 - b. Hasil penelitian diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan bagi siswa SMA kelas XI.
2. Bagi Peserta didik
 - a. Menjadikan adanya variasi dalam belajar yang lebih menyenangkan dan tidak hanya terpaku pada buku modul *soft file* yang terbatas dan juga *power point*.
 - b. Menggunakan video pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan secara maksimal.
3. Bagi Peneliti

- a. Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan.
 - b. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar saat menjadi tenaga pendidik.
4. Bagi Pihak Universitas
- a. Menambah sumber media pembelajaran pada video pembelajaran dan dapat digunakan untuk mengajar mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan pada saat pelaksanaan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP).

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah berupa media video pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan materi Sistem Pengolahan Makanan Internasional sesuai dengan kompetensi dasar 3.7 (menganalisis Sistem Pengolahan Makanan Internasional dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat) dan 4.7 (mengolah/membuat makanan internasional dari bahan pangan nabati dan hewani berdasarkan daya dukung yang dimiliki oleh daerah setempat) . Video ini memiliki durasi 17 menit 42 detik dengan format mp.4. Pada proses pembuatan video menggunakan aplikasi *software* Adobe Premiere, Adobe Illustrator, dan Adobe After Effect. Bagian-bagian pada video meliputi:

1. Penjelasan tentang *fish burger* yang merupakan salah satu contoh peluang usaha pada produk makanan internasional yang disampaikan oleh *presenter*.
2. Penjelasan tentang macam-macam teknik pengolahan pada hidangan *fish burger* yang disampaikan oleh *dubber*.

3. Tutorial menyusun komposisi hidangan *fish burger* yang disampaikan oleh *dubber*.
4. Penjelasan fungsi kemasan dan tutorial mengemas *fish burger* yang disampaikan oleh *presenter* dan *dubber*,
5. Penjelasan tentang contoh perhitungan harga jual produk *fish burger* yang disampaikan oleh *dubber*.

Produk berupa video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan belajar peserta didik di dalam kelas maupun dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (*daring*) secara mandiri di rumah. Video dapat diakses dalam situs web berbagi video Youtube *channel* Boga UNY. Video pembelajaran ini dapat ditayangkan pada komputer dan laptop yang memiliki program *Windows Media Player, Media Player Classic, VLC Player* atau menggunakan *smarthphone* secara online melalui aplikasi *Youtube*.