

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Peningkatan Mutu Pendidikan Berkelanjutan (PMPB) merupakan kunci keberhasilan pendidikan dalam menjalankan misinya mencerdaskan kehidupan bangsa. Departemen Pendidikan Nasional (2006), menyatakan pembangunan pendidikan nasional berfokus pada tiga sasaran, yaitu, (1) pemerataan dan perluasan akses pendidikan, (2) peningkatan mutu, relevansi, dan daya saing pendidikan, dan (3) penguatan tata kelola, akuntabilitas, dan citra publik. Salah satu cara untuk mencapai sasaran tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada khususnya untuk perluasan akses peningkatan mutu dan daya saing pendidikan. Hal ini seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang saat ini begitu pesat dan kebutuhan manusia yang semakin beragam sehingga dunia pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan tersebut.

Berkembangnya berbagai macam kebutuhan pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Pengaruh pendidikan terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa sangatlah besar. Pendidikan adalah sarana dan wahana yang strategis dalam perkembangan sumber daya manusia (Astuti, 2012: 1). Oleh sebab itu pendidikan memerlukan rasa simpati dan bantuan oleh orang-orang yang ahli dibidangnya untuk lebih berusaha mengelolah pendidikan dan megembangkan

pendidikan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan mengoptimalkan sumber daya pendidikan yang tersedia. Peningkatan kualitas pembelajaran menuntut Guru mengembangkan pembelajaran inovatif yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara optimal baik yang dilakukan secara mandiri maupun dilakukan di kelas. Berkenaan dengan itu Guru dituntut dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memasyarakatkan pendidikan agar lebih ekstensif dan intensif sehingga masyarakat tidak hanya berpikir bahwa pendidikan hanya ada di Sekolah (Anitah, 2009: 1). Hal ini sejalan dengan Permendikbud Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa salah satu prinsip dalam menyusun suatu perencanaan pembelajaran ialah menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan ialah yang terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Munculnya berbagai sumber belajar dari kemajuan teknologi informasi, menjadikan guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Perubahan pola pembelajaran dari yang semula *teacher centered* menjadi *student center learning* pada kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk lebih aktif menggali informasi terkait topik yang dibahas. Guru tidak hanya menyampaikan informasi tetapi guru sebagai fasilitator belajar peserta didik. Sebagai penyampai ilmu pengetahuan, guru memerlukan media pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Anitah (2009: 124), menyatakan bahwa

media pembelajaran adalah orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penerapan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Inovasi dalam media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini mulai diterapkan di sekolah-sekolah, salah satunya dalam bentuk satuan pendidikan formal yaitu SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan 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/MTs.

Tujuan didirikannya Sekolah Menengah Kejuruan yaitu untuk mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja. Misi dan tujuan Sekolah Menengah Kejuruan tercantum dalam PP No. 29 tahun 2005, yaitu menyiapkan peserta didik untuk memasuki dunia kerja serta mengembangkan sikap profesional, menyiapkan peserta didik agar mampu memiliki karir, kompetensi, mampu mengembangkan diri, menyiapkan tamatan agar menjadi warga Negara yang produktif dan kreatif. Sekolah Menengah Kejuruan memiliki banyak program keahlian salah satunya Sekolah Menengah Kejuruan Bidang Keahlian Perhotelan. Salah satu mata pelajaran keahlian perhotelan adalah PKK.

PKK merupakan mata pelajaran yang dimunculkan pada kurikulum 2013 revisi 2017 yang lebih mengedepankan aspek kognitif, *softskill*, dan *hardskill*

dari peserta didik dalam pembelajarannya. Mata pelajaran PKK menggabungkan perkembangan teknologi dengan wirausaha. Mata pelajaran PKK dilihat dari perkembangan kurikulum sebelumnya merupakan perubahan dari mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU). Sebelumnya mata pelajaran PKWU merupakan mata pelajaran non produktif di SMK, hanya saja sebagai mata pelajaran secara umum dan tidak dituntut menghasilkan suatu karya. Setelah dirubah dalam kurikulum 2013 menjadi PKK, mata pelajaran tersebut menjadi mata pelajaran produktif sesuai program keahlian masing-masing di SMK.

Berkenaan dengan itu, para guru dituntut untuk mengikuti program keahlian ganda agar dapat menjadi guru produktif. Selain itu di beberapa sekolah, pihak sekolah mempunyai cara sendiri untuk mengatasi perubahan pada mata pelajaran tersebut, yakni penyampaian materi dilaksanakan oleh satu guru dalam 7 jam diantaranya tiga jam pelajaran menerangkan materi dan empat jam pelajaran sisanya digunakan untuk praktik pengembangan terkait program keahliannya masing – masing serta bentuk realisasi dari teori yang telah disampaikan oleh guru PKK.

Hasil interpretasi pada dokumen kurikulum 2013 mata pelajaran PKK di kelas XI, tersirat Kompetensi Inti (KI) yaitu, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada tingkat teknis, spesifik, detail, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari

keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional. Selain itu dilihat dari berapa Kompetensi Dasar (KD) bersangkutan adalah, (1) melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Produk Kreatif dan Kewirausahaan menampilkan kinerja di bawah bimbingan dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. (2) Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung, dan (3) Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam ranah konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Sejalan dengan kompetensi dasar tersebut, dapat dikembangkan sebuah indikator dan materi ajar yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Oleh karena itu, peluang usaha cukup berpotensi untuk dikembangkan dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).

Hasil observasi awal di SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar yang sudah menerapkan kurikulum 2013 diperoleh bahwa pemanfaatan lingkungan sekitar sekolah sebagai pengayaan materi dalam pembelajaran PKK belum banyak dilaksanakan. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas XI di SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar menyatakan

bahwa belum pernah diajarkan materi PKK yang mengintegrasikan peluang usaha diambil dari sekitar lingkungan sekolah. Pemanfaatan lingkungan sekitar sekolah memang belum pernah dijadikan sebagai pengayaan materi dalam pembelajaran PKK. Namun pihak sekolah, khususnya guru PKK SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar sudah memanfaatkan komponen lingkungan lain sebagai media dan sumber belajar dalam pembelajaran PKK. Salah satu yang dimanfaatkan oleh guru PKK sebagai media pembelajaran adalah perindustrian yang sulit untuk dapat dibayangkan oleh peserta didik.

Menurut salah satu guru PKK, bapak Ida Bagus Bayu Putra Permana, S.Pd., mengatakan bahwa pengembangan materi dalam pembelajaran PKK dengan menghasilkan produk berupa suplemen materi, media, dan perangkat pembelajaran, belum pernah dilaksanakan. Berkaitan dengan hal tersebut, pengembangan dengan tujuan menciptakan sebuah produk baik media, materi ajar, perangkat pembelajaran yang relevan sangat diperlukan, mengingat mata pelajaran PKK diharapkan menjadi mata pelajaran yang memberikan pengalaman dan bekal kepada peserta didik.

Selain permasalahan yang telah dikemukakan, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru mata pelajaran PKK di SMK Werdhi Sila Kumara, juga ditemukan masalah dalam pembelajaran PKK, antara lain: (1) Sumber belajar peserta didik yang terbatas karena peserta didik tidak memiliki buku paket sendiri dan LKS, (2) Kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran karena pembelajaran yang konvensional dan cenderung monoton, sehingga pada proses pembelajaran peserta didik berbicara sendiri, (3) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dalam mata

pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) sehingga aktivitas belajar rendah, peserta didik lebih banyak mendengarkan ceramah dari guru dan sesekali dilakukan diskusi maupun tanya jawab, (4) Kurangnya pemahaman terhadap materi karena hanya disampaikan secara verbal sehingga pengamatan dan pemahaman peserta didik tidak seragam. Beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Data hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan terjadi ketimpangan nilai yang cukup tinggi. Perlu adanya tindakan nyata untuk mengatasi permasalahan yang terjadi agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Alternatif tindakan yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik diantaranya adalah melalui pengaplikasian media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dinilai inovatif dan kreatif untuk meningkatkan aktivitas peserta didik dan juga sekaligus sebagai bahan ajar, adalah media pembelajaran Audio visual. Kolaborasi yang dilakukan dengan guru kemudian menetapkan media kreatif dan inovatif yang menunjang proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMK Werdhi Sila Kumara adalah media pembelajaran Audio visual yang mengintegrasikan Peluang usaha sebagai pengembangan materi ajar. Pilihan ini dilakukan karena media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Mempermudah proses pembelajaran, (2) meningkatkan efisiensi pembelajaran, (3) menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar, dan (4) Membantu konsentrasi pembelajar

dalam proses pembelajaran (Hujair, 2013: 5). Selain itu, secara umum media juga mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai masalah dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya hambatan komunikasi, keterbatasan ruang belajar, sikap peserta didik yang pasif, pengamatan peserta didik yang kurang seragam, daya ingat peserta didik yang berbeda, dan tempat belajar yang terpencil.

Berdasarkan pemaparan tersebut, perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi untuk mata pelajaran PKK. Peluang usaha dapat dijadikan sebagai pengayaan materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran Audio visual guna mempermudah proses pembelajaran di sekolah dan diharapkan memberikan manfaat yang positif, sehingga penelitian ini dianggap penting untuk dilaksanakan. Pengembangan materi ajar yang dilaksanakan pada penelitian ini difokuskan pada pengembangan media audio visual dalam pembelajaran PKK di SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar peserta didik yang disebabkan oleh sumber belajar yang terbatas. Hal itu secara jelas dapat dilihat dari tidak demilikinya buku paket sendiri dan LKS oleh peserta didik untuk mata pelajaran PKK.

2. Kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran karena pembelajaran yang konvensional dan cenderung monoton, sehingga pada proses pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan guru yang mengajar.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran PKK sehingga aktivitas belajar rendah, peserta didik lebih banyak mendengarkan ceramah dari guru dan sesekali dilakukan diskusi maupun tanya jawab.
4. Kurangnya pemahaman terhadap materi karena hanya disampaikan secara verbal sehingga pengamatan dan pemahaman peserta didik tidak seragam.
5. Rendahnya semangat belajar peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran PKK. Hal ini tidak lepas dari faktor internal, yaitu karena kurangnya minat belajar peserta didik mengikuti mata pelajaran PKK serta kurang fokusnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan guru di kelas. Sementara faktor eksternal disebabkan oleh lingkungan kelas yang kurang mendukung menyebabkan minat belajar peserta didik berkurang. Selain itu pembelajaran yang diberikan di kelas oleh guru masih bersifat konvensional, guru hanya berceramah di depan kelas dan menyuruh peserta didik membayangkan apa yang disampaikan oleh guru, memberikan tugas rumah, dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.
6. Pentingnya pengembangan media audio visual untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PKK dengan memanfaatkan lingkungan sekitar peserta didik.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan memiliki keterbatasan. Berkenaan dengan itu, pada bagian ini dikemukakan ketebatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran Audio visual yang dikembangkan ini adalah dalam rangka memberikan solusi pada pembelajaran PKK, belum dapat digeneralisasi untuk membelajarkan mata pelajaran yang lain.
2. Keterbatasan biaya, waktu, dan tenaga yang dimiliki menyebabkan media pembelajaran Audio Visual sebagai produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini hanya diuji cobakan di SMK Werdhi Sila Kumara Silakarang Gianyar dan belum didesiminasikan.
3. Pengembangan media pembelajaran Audio Visual yang dihasilkan dibatasi oleh Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).
4. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Audio visual hanya di validasi oleh Ahli materi dan Ahli media, ahli lain seperti ahli pembelajaran belum dilakukan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar?

2. Bagaimana validitas media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar?
3. Bagaimana efektivitas penerapan media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran audio visual pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar.
2. Menguji validitas media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar.
3. Menguji efektivitas penerapan media pembelajaran audio visual yang dikembangkan dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) di SMK Werdhi Sila Kumara Gianyar.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berpijak pada tujuan yang telah dipaparkan, dapat dikemukakan manfaat penelitian yang dilakukan sebagai berikut.

1. Aspek Teoritis

Pada tataran teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut.

- a. Memperluas pengetahuan dan wawasan tentang efektivitas media audio visual dalam pembelajaran PKK.
- b. Memberikan informasi tentang hambatan dan faktor efektivitas media audio visual dalam pembelajaran PKK.

## 2. Aspek Praktis

Pada tataran praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat-manfaat bagi:

- a. Sekolah, hasil penelitian ini bagi sekolah diharapkan dapat dijadikan masukan dalam membelajarkan PKK yang lebih inovatif melalui penggunaan media pembelajaran audio visual sehingga tercipta suasana baru yang lebih efektif.
- b. Pendidik, khususnya pendidik mata pelajaran PKK dapat mengetahui efektivitas media audio visual dalam pembelajaran PKK.
- c. Universitas Pendidikan Ganesha, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian keilmuan dan pengembangan kajian, khususnya pada bidang media pembelajaran.
- d. Penulis, dapat mengambah wawasan tentang media pembelajaran, khususnya media audio visual PKK.