

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga saat ini dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing. Maka dari itu salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia adalah melalui bidang pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) pasal 1 menyatakan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Definisi teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dalam teknologi pendidikan yang memecahkan dan pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja dengan cara apa saja dan oleh siapa saja mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan

Menurut Miarso (2009: 163). Berdasarkan definisi AECT 1994, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain,

pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar AECT (1994). Pada tahun 2013, dunia pendidikan di Indonesia menjadi sorotan utama karena adanya perubahan kurikulum. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diterapkan sebelumnya telah diganti dengan Kurikulum 2013 atau yang juga dikenal sebagai K-13. Kurikulum 2013 ini dirancang oleh pemerintah dengan tujuan untuk menghasilkan generasi yang siap menghadapi masa depan yang semakin kompleks. Di dalam Kurikulum 2013, siswa diharapkan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut, menurut Diah (2018), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal di jenjang pendidikan menengah yang menekankan pada pembentukan keahlian dan keterampilan peserta didiknya..

Salah satu sekolah di Kabupaten Buleleng yang menerapkan kurikulum 2013 adalah SMK Negeri 2 Singaraja. SMK Negeri 2 Singaraja memiliki 4 kompetensi keahlian dan salah satu kompetensinya yaitu Akomodasi Perhotelan. Peminat Kompetensi Keahlian Akomodasi Perhotelan khususnya di Singaraja sangat banyak sehingga jumlah siswa yang memilih kompetensi keahlian ini lebih banyak dibandingkan kompetensi keahlian lainnya. *Front Office* merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa yang memilih kompetensi keahlian Akomodasi Perhotelan. Mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran produktif yang dimunculkan sesuai dengan program keahlian yang diambil masing-masing siswa.

Front Office merupakan pengetahuan dasar dari mata pelajaran produktif lainnya sehingga sangat penting bagi peserta didik untuk mempelajarinya terlebih dahulu. Mata pelajaran produktif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi

membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai dengan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Mata pelajaran tersebut diberikan kepada siswa dengan 7 Kompetensi Dasar diantaranya : (1) Menganalisis Kedatangan dan Keberangkatan Tamu, (2) Menerapkan Penanganan Barang-Barang Bawaan Tamu, (3) Menganalisis Permintaan atas Layanan Bell Desk, (4) Menerapkan Penanganan Check-in Tamu Individu, (5) Menerapkan Penanganan Check-out Tamu Individu, (6) Menerapkan Penanganan Check-in Tamu Rombongan, (7) Menerapkan Penanganan Check-out Tamu Rombongan. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada guru atas nama Ni Luh Sutiari, S.Pd., M.Pd., selaku guru mata pelajaran *Front Office* di SMK Negeri 2 Singaraja pada tanggal 7 Pebruari 2022. Para guru pengajar memang kekurangan media ajar yang inovatif untuk para siswa, terlihat dari hasil wawancara guru menyatakan perlu memerlukan suatu media ajar yang lebih modern dan menarik.

Media yang digunakan oleh pendidik terbatas pada buku pembelajaran, modul, *power point*, dan *video you tube* yang didalamnya tidak terdapat langkah-langkah kerja prosedural sehingga menyebabkan peserta didik sering kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dianggap terlalu monoton, yang pada akhirnya menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Apalagi ketika seorang pendidik (pengajar) menjelaskan mengenai topik mata pelajaran produktif. Mata pelajaran produktif adalah mata pelajaran profesional dan keterampilan yang ajarkan kepada siswa sesuai dengan program mata pelajaran yang dipilihnya. Keseluruhan materi yang harus siswa pelajari rata-rata di sampaikan dengan metode ceramah oleh guru pengajar. Dalam kondisi tertentu metode ceramah masih dibutuhkan.

Proses pembelajaran saat ini guru hampir setiap hari melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik hanya bertindak sebagai pendengar pasif yang selalu membayangkan hal-hal yang disampaikan oleh guru sehingga segala yang diterima masih bersifat abstrak. Peserta didik sebagai pelaku dalam proses pembelajaran merupakan individu yang unik dengan segala karakteristik yang dimiliki, masing-masing peserta didik tidak memiliki kemampuan yang sama dalam menerima materi pelajaran. Dampak dari tingkat kemampuan yang berbeda ini adalah pada saat praktikum peserta didik cenderung bersikap kurang mandiri dan kurang memahami materi dalam melakukan prosedur kerja. Selain kurangnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan tenaga pendidik selama pembelajaran berupa buku, dan media presentasi juga tidak mampu menjelaskan secara rinci langkah kerja yang harus dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran produktif.

Hal ini sering menimbulkan penafsiran yang berbeda antara pendidik dan peserta didik, atau antar peserta didik. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media yang dibutuhkan untuk menyampaikan konten produktif adalah media visual yang mengandung unsur gerak yang dapat memperagakan urutan langkah-langkah, dan teknik kerja dalam materi *Front Office*. Oleh sebab itu siswa ingin inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan pemahaman mereka. Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Live Shot 2D* untuk Mata Pelajaran *Front Office* Kelas XII SMK N 2 SINGARAJA, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, dengan demikian dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran “*Front Office*”.
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada modul dan *power point* yang sulit di pahami oleh peserta didik.
3. Kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran “*Front Office*”, karena media pembelajaran yang digunakan pendidik sebelumnya kurang menarik.
4. Perlu adanya inovasi baru dalam media pembelajaran agar lebih menarik untuk peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yang salah satunya adalah media video pembelajaran.
5. Kurangnya kecocokan antara media video yang ada dengan materi pembelajaran *Front Office* di SMK, perlu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian-uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan berikut ini.

1. Bagaimana pengembangan dan implementasi media pembelajaran live shot 2D dalam mata pelajaran “*Front Office*” untuk kelas XII SMK N 2 Singaraja?
2. Bagaimana respon Guru terhadap Media video pembelajaran pada matapelajaran “*Front Office*” di SMK N 2 Singaraja?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan dan implementasi media pembelajaran *live shot 2D* pada mata pelajaran "*Front Office*" untuk kelas XII di SMK N 2 Singaraja.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media video pembelajaran *live shot 2D* pada mata pelajaran "*Front Office*" untuk kelas XII di SMK N 2 Singaraja.

1.5 BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan penelitian ini peneliti memberikan batasan masalah yang mencakup beberapa hal berikut ini.

1. Buku kejuruan yang membahas mata pelajaran *Front Office* kelas XII dijadikan sebagai referensi utama dalam pembuatan media video pembelajaran ini.
2. Materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran ini berkaitan dengan topik "*Front Office*".
3. Bahasa yang digunakan dalam setiap adegan di media video pembelajaran ini adalah bahasa Indonesia.
4. Materi Pembelajaran diterapkan pada setiap adegan media video pembelajaran dalam bentuk audio visual.

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan Inovasi, semangat, dan motivasi belajar yang cukup signifikan bagi siswa dan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu terkait, khususnya mengenai mata pelajaran *Front office*. Hasil pengembangan media ini adalah berupa video pembelajaran yang menampilkan materi *Front Office* secara audio dan visual. Karena setiap siswa memiliki tingkat pemahaman materi yang berbeda-beda, penggunaan video sebagai media pembelajaran yang menampilkan materi secara visual dan audio diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih efektif, menggunakan berbagai metode yang bermakna bagi mereka.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat bagi Sekolah.

Diharapkan bahwa pengembangan video pembelajaran ini akan memberikan manfaat yang lebih besar sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran *Front Office*.

b) Manfaat bagi Peneliti.

Dengan mengembangkan media video pembelajaran ini, Peneliti dapat mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan. Meningkatkan wawasan peneliti tentang topik-topik khusus mata pelajaran kejuruan.

c) Manfaat bagi peserta didik.

Ketersediaan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang bisa diakses secara mandiri, sekaligus sebagai sarana untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

d) Manfaat bagi pendidik.

Membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien, karena dapat mengurangi beban tenaga dan pikiran..

