BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga tingkat satuan pendidikan yang berperan menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas dan kompeten di bidangnya. Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas ialah tenaga kerja siap pakai, yakni tenaga kerja yang menunjukkan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan yang tinggi diikuti dengan moral, etika, dan karakter diri yang baik. Penjelasan Undang-undang (UU) Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) nomor 20 tahun 2003 mengenai tujuan pendidikan nasional pasal 3 dan penjelasan pasal 15, menyebutkan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja pada bidang tertentu. SMK menyiapkan peserta didik menjadi manusia produktif yang dapat bekerja sesuai bidang keahliannya setelah melalui proses pendidikan.

SMK N 2 Kintamani adalah salah satu lembaga pendidikan dan pelatihan kejuruan yang diharapkan mampu menghasilkan calon pencipta lapangan kerja produktif serta mempunyai daya saing tinggi di dunia industri. SMK N 2 Kintamani memiliki 3 program studi yaitu (1) Agribisnis Perikanan, (2) Akomodasi Perhotelan, dan (3) Multimedia. SMK N 2 Kintamani merupakan satu-satunya SMK di Bali yang memiliki Program Studi Agribisnis Perikanan. Dengan adanya program studi ini diharapkan mampu mengembangkan sumber daya yang ada

disekitarnya, SMK ini beralamatkan di Desa Songan Kecamatan Kintamani Kabupaten Bangli dan berdekatan dengan Danau Batur yang merupakan danau terbesar di Bali. Berdasarkan hal tersebut dirasa wajar jika di SMK N 2 Kintamani memiliki program studi agribisnis perikanan sehingga para lulusanya mampu mengembangakn potensi yang ada seperti halnya potensi perikanan Danau Batur.

Tujuan Kompetensi Keahlian Agribisnis Perikanan di SMK N 2 Kintamani adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten untuk : (1) Menerapkan dan mengembangkan kemampuan dalam Pembuatan wadah budi daya ikan, (2) Menerapkan dan mengembangkan kemampuan dalam pembuatan produksi pakan ikan, (3) Menerapkan dan mengembangkan kemampuan untuk Melakukan Kultur/Budidaya Pakan Ikan, (4) Menerapkan dan mengembangkan kemampuan dalam melakukan pembenihan ikan baik secara alami maupun buatan, (5) Menerapkan dan mengembangkan kemampuan dalam pembesaran baik secara monokultur maupun polikultur, (6) Menerapkan dan mengembangkan kemampuan dalam melakukan analisis usaha budidaya ikan serta target pasca panen. Undang-undang berkaitan dengan penyelenggaraan pendidikan, pelatihan, dan penyuluhan di bidang perikanan termuat dalam UU Nomor 45 Tahun 2009 dalam Pasal 57 mengamanatkan kepada pemerintah untuk melaksanakan penyelenggaraan pendidikan, pelatihan, dan penyuluhan di bidang perikanan dalam rangka meningkatkan kualitas sumberdaya manusia kelautan dan perikanan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru di SMK N 2 Kintamani mata pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar disampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, guru mengajar dengan

metode ceramah, diskusi kelompok ataupun dengan metode lainya yang disesuaikan dengan materi yang akan dibahas. Untuk menjelaskan materi pembelajaran guru masih menggunakan media berupa buku selain itu guru di SMK N 2 Kintamani juga sudah mampu menerapkan media seperti slide presentasi *Power Point*, namun belum bisa membuat media presentasi yang menarik karena materi yang disampaikan berupa teks. Hal tersebut membuat banyak peserta didik merasa jenuh karena tidak ada yang menarik, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tidak sepenuhnya dapat dipahami oleh peserta didik. Pada saat guru dan peserta didik melakukan praktikum guru mendemonstrasikan setiap langkah yang harus dilakukan secara langsung sehingga membutuhkan banyak waktu dan membutuhkan perhatian peserta didik yang sangat tinggi untuk mengamati setiap langkah didemonstrasikan oleh guru (Lampiran 10).

Selain itu, peneliti juga melakukan observasi berupa penyebaran angket kepada 9 peserta didik program studi Agribisnis Perikanan di SMK N 2 Kintamani untuk menganalisa kebutuhan peserta didik terhadap mata pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar (Lampiran 9). Hasil analisis menyatakan bahwa 98% peserta didik merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat ini dan 100% peserta didik berminat menggunakan media pembelajaran interaktif berupa video dalam proses pembelajaran (Lampiran 10). Media pembelajaran berupa video yang dimaksud adalah media pembelajaran yang menampilkan video *live shoot*, dimana dalam video tersebut mampu menampilkan keadaan yang nyata dan detail mengenai proses pengembangbiakan ikan karena dalam proses pembuatan video *life shoot* peneliti akan menggunakan objek-objek yang nyata seperti ikan, hormone, dan lain-lain.

Menutut Trisnawindu, Dewi, & Narulita (2016) multimedia berarti dapat bekomunikasi dengan banyak cara. Multimedia adalah gabungan dari teks, gambar, suara, animasi, dan video. Multimedia dapat berisikan beberapa atau bahkan keseluruhan aspek-aspek komunikasi tersebut. Dengan menambahkan interaksi multimedia tersebut menjadi multimedia interaktif. Interaktif disini berarti para pengguna aplikasi dapat mengatur urutan jalanya aplikasi, mengatur tempo, dan memilih apa yang ingin pengguna lihat. Penerapan multimedia interaktif di kelas merupakan suatu cara untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi yang dibawakan sehingga peserta didik akan lebih memahami materi yang di sajikan. Multimedia dapat membantu mempertajam materi yang disampaikan, karena kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat dari para penggunanya. Multimedia interaktif memungkinkan pengguna aplikasi memahami alur dari materi yang disajikan melalui navigasi yang ada pada tampilan multimedia tersebut.

Menurut Karo-Karo dan Rohani (2018) bahwa pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi peserta didik, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Sedangkan bagi guru, media pembelajaran membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Berdasasrkan hal tersebut media media dapaat membantu tugas guru dan peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Untuk memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, guru mengetahui kebutuhan proses pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi peserta didik tentang materi yang akan diajarkan.

Menurut Arsyad (2009: 26) media pembelajaran memiliki manfaat untuk dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Sedangkan menurut Karo-Karo dan Rohani (2018) manfaat media dalam pembelajaran yaitu: (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan diantara semua peserta didik. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik bagi peserta didik. (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif antara guru dan peserta didik. (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. (6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar. (8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Berdasarkan manfaat media pembelajaran tersebut, pengembanagn media pembelajaran sangat sesuai untuk mata pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar di SMK N 2 Kintamani.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dan diskusi kelompok dalam penyampaian beberapa materi Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar.
2. Guru merasa kesulitan dalam penyajian materi mengenai pengembangbiakan ikan

3. Media yang digunakan masih berupa buku-buku pendukung pembelajaran dan media *power point.*
4. Peserta didik merasa jenuh karena media yang digunakan kurang menarik.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan Identifikasi Masalah di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan dan implementasi dari Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar Kelas XI di SMK N 2 Kintamani?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik kelas XI terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar Kelas XI di SMK N 2 Kintamani?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar Kelas XI di SMK N 2 Kintamani adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar

2. Untuk mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar

1.5. Batasan Masalah Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar Kelas XI Di SMK N 2 Kintamani adalah pada materi yang di bahas dalam media pembeajaran ini yaitu pemijahan ikan secara buatan dengan kelenjar *Hipofisa*, materi ini akan di pelajari oleh peserta didik kelas XI pada semester genap. Media pembelajaran ini akan dikembangan mengunakan aplikasi *Lectora* dan *Adobe Premiere* yang digunakan saat proses editing video *live shoot*.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* Pada Mata Pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar Kelas XI di SMK N 2 Kintamani diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut,

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan, bisa memahami dan dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh selama proses perkuliahan.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat bagi sekolah

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video *Live Shoot* ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran yang lebih baik dibanding media lainnya pada pelajaran Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar

b. Manfaat bagi peserta didik

Tersedianya media pembelajaran sebagai motivasi belajar peserta didik dan sebagai sumber belajar peserta didik.

c. Manfaat bagi peneliti

Peneliti dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan melalui pengembangan multimedia interaktif berbasis video *live shoot* ini serta dapat menambah wawasan peneliti tentang Teknik Pengembangbiakan Komoditas Perikanan Air Tawar