

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman dan teknologi belakangan ini semakin canggih dan mutakhir, dimana perkembangannya merambat kepada setiap aspek kehidupan, tingkat persaingan yang semakin tinggi memaksa setiap orang lebih jeli dalam membaca setiap peluang dalam usaha mengembangkan keterampilan dan keahliannya untuk menjawab tantangan zaman. Hal ini disadari oleh pemerintah dengan membuat banyak pelatihan dan penyuluhan untuk masyarakat, salah satu usaha yang dilakukan dengan mempersiapkan sumber daya manusianya sedini mungkin, sasaran tersebut adalah siswa di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan memanfaatkan karakter remaja yang serba ingin tahu, pemerintah melalui dinas pendidikan dan kebudayaan membuat kurikulum yang didalamnya terdapat pendidikan ketrampilan, Pendidikan ketrampilan merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa terhadap teknologi pengolahan pangan saat ini (Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya, 2016).

Memamfaatkan perkembangan minat dan ketrampilan remaja yang sangat pesat, dan didukung perkembangan teknologi yang semakin canggih, saat ini karakter remaja menjadi kritis, aktif, dan memiliki wawasan yang cukup luas, namun semua itu tidak diikutsertakan dalam perkembangan emosi yang masih labil, Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-

sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa (Yusuf ,2004).

Pendidikan keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Pertama, dasar pembelajaran pendidikan keterampilan adalah siswa belajar melalui benda yang berbentuk nyata atau konkret. Setiap mata pelajaran memiliki konsep abstrak, begitu pula dengan mata pelajaran pendidikan ketrampilan , siswa memerlukan visualisasi atau benda atau contoh konkret yang bisa dijadikan pedoman. Apabila konsep abstrak yang baru dapat di pahami oleh siswa, maka ini akan melekat dan bertahan apabila siswa belajar melalui perbuatan dan juga dapat memahami materi pelajaran dengan baik, bukan hanya melalui mengingat-ingat fakta (Mulyasa, 2010).

Keterampilan merupakan kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial-emosional, Kognitif, dan Afektif (nilai-nilai moral). Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan. Keterampilan dalam konteks pembelajaran mata pelajaran disekolah adalah usaha untuk memiliki keahlian yang dapat bermanfaat bagi siswa. Keahlian yang dimaksud juga dapat diartikan sebagai kemampuan dasar yang harus diasah melalui berbagai cara, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah pendidikan keterampilan (Mulyasa, 2010).

Pengetahuan Teknologi pengolahan sangat erat hubungannya dengan pelajaran Pendidikan Ketrampilan. Sebab di dalam pelajaran Pendidikan ketrampilan tersebut terdapat teknik pengolahan pangan, salah satunya manisan buah, dimana pengetahuan mengapresiasi karya teknologi pengolahan merupakan

tahapan awal dari proses pembuatan manisan buah, yaitu meliputi mengenal produk manisan buah, menghargai produk manisan buah, sehingga siswa yang sudah terlebih dahulu mempelajari pengetahuan teknologi pengolahan akan mampu mempelajari tahapan pembelajaran selanjutnya yaitu merencanakan produk manisan buah, membuat produk manisan buah, pengolahan buah menjadi manisan adalah salah satu alternatif untuk mengantisipasi buah-buahan yang tidak bisa bertahan lama ketika telah panen dan tidak dapat dipasarkan karena mutunya rendah. Manisan buah adalah buah-buahan yang direndam dalam larutan gula selama beberapa waktu. Berbagai produk hasil olahan buah diantaranya adalah sari buah, manisan, selai, *jelly*, buah kering, saus, acar, dan sebagainya. Dengan diolah menjadi berbagai macam produk tersebut maka buah-buahan akan mendapatkan nilai tambah (Satuhu, 1996).

Manisan biasanya dimakan sebagai hidangan pelengkap untuk merangsang nafsu makan. Teknologi membuat manisan merupakan salah satu cara pengawetan makanan yang sudah diterapkan sejak dahulu kala. Perendaman manisan akan membuat kadar gula dalam buah meningkat dan kadar airnya berkurang. Keadaan ini akan menghambat pertumbuhan mikroba perusak sehingga buah akan lebih tahan lama (Muaris, 2011).

Guru merupakan tolak ukur dalam menjalankan proses belajar mengajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang lebih baik, dengan tidak monoton dan membosankan, salah satu caranya adalah dengan menggunakan media belajar dimana guru harus memanfaatkan fasilitas sekolah

seperti Laptop, komputer, OHP atau Lcd, disinilah proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik.

Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran (Sanjaya, 2010). Proses pembelajaran akan mengalami kegagalan komunikasi apabila materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, dan tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, hal yang harus dihindari adalah siswa sebagai penerima pesan akan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber pelajaran. Untuk hal ini guru dituntut untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Peningkatan kualitas pendidikan ditentukan oleh banyak faktor salah satunya adalah guru harus melihat dan mencocokkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa agar siswa lebih termotivasi dan lebih giat mengikuti proses belajar mengajar. Saat ini Media telah menjadi kebutuhan dalam tiap aspek kehidupan, dewasa ini media memiliki peran penting dalam proses pembentukan masyarakat yang lebih dewasa dan modern, ini disebabkan karena masyarakat saat ini sangat bergantung pada media, tidak hanya media elektronik, media cetak juga mengalami kondisi yang sama. Beberapa ahli percaya, bahwa media dapat memberikan pengaruh yang besar bagi para penontonnya. Pentingnya media, membuat peranannya begitu kuat dan hebat dalam mempengaruhi manusia.

(Arsyad, 2013). Kata media sendiri berasal dari kata latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantara atau pengantar (Arsyad, 2013:3). Selain itu kata media juga berasal dari bahasa latin yang berarti bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harafiah berarti perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Hamdani, 2011).

Media pembelajaran begitu beragam, salah satunya adalah media *audio visual* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik dibandingkan media lainnya (Sanjaya, 2010).

Pendidik di zaman sekarang seharusnya mampu memanfaatkan media belajar yang sangat kompleks seperti video, televisi dan film, di samping media pendidikan yang sederhana. Agar proses pembelajaran tidak mengalami kesulitan, maka masalah perencanaan, pemilihan dan pemanfaatan media perlu dikuasai dengan baik oleh pengajar (Iskandarwassid dan Sunendar, 2008: 158). Dengan penggunaan media dalam pembelajaran, siswa akan lebih mudah dalam mengaplikasikan dan lebih memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang tepat sasaran, untuk mempermudah siswa dalam menyerap materi pelajaran.

Peserta didik belum mendapatkan kesempatan luas dalam mengembangkan kemampuan berpikir sehingga kompetensi kognitifnya lemah. Peserta didik juga kurang termotivasi dan lemahnya respon belajar dikarenakan pengajaran perpusat

pada guru dan tidak adanya proses belajar langsung. Kelemahan yang lain dalam pembelajaran konvensional adalah kurang memberikan kesempatan luas bagi peserta didik berinteraksi dalam kegiatan empiris dan mendapatkan pengalaman secara langsung. Peserta didik juga kurang mendapatkan kesempatan memperoleh keterampilan belajar, sehingga bersifat pasif.

Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah media *audio visual* film pendek. Media *audio visual* film merupakan media yang paling efektif untuk menyampaikan pesan baik secara langsung maupun terselubung terhadap para penontonnya, dengan adanya gambar yang bergerak dan juga suara serta ditambah dengan efek-efek digital, membuat para penonton mudah menerima begitu saja apa yang disampaikan (Effendy, 2013).

Salah satu jenis film yang biasa diproduksi untuk berbagai keperluan adalah film pendek. Beberapa negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat sering memproduksi film pendek sebagai laboratorium eksperimen bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kepentingan tertentu (Sumirat, 2013).

Penggunaan media film pendek belum pernah diterapkan dalam pembelajaran pendidikan ketrampilan pada siswa kelas VII SMP Swasta Istiqlal Delitua. Selain itu, pada kenyataannya guru belum bisa memberikan media pembelajaran yang tepat untuk siswa, sehingga siswa beranggapan pada proses pembelajaran mata pelajaran tersebut terlebih saat teori cenderung membosankan. “Film pendek” yang memiliki durasi waktu relatif singkat diharapkan dapat dijadikan sebagai media yang efektif dan sesuai dengan pembelajaran pendidikan

ketrampilan di kelas. Dengan melihat film, siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran., karena “film pendek” tidak memerlukan waktu yang lama, sehingga waktu pembelajaran dapat disesuaikan dengan alokasi waktu dalam pembelajaran (Effendy, 2013).

Setelah melihat permasalahan diatas, peneliti melakukan observasi dengan guru bidang studi Pendidikan Ketrampilan dan siswa kelas VII pada tanggal 05 Oktober 2016 di SMP Swasta Istiqlal Delitua, untuk melihat sejauh mana penggunaan media pembelajaran dan tingkat pengetahuan siswa terhadap mata pelajaran pendidikan ketrampilan. Dari hasil observasi tersebut diketahui bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung motivasi siswa untuk menggugah semangat belajar saat proses belajar mengajar berlangsung, dan siswa menganggap mata pelajaran pendidikan keterampilan merupakan mata pelajaran yang membosankan terlebih saat teori kurang menarik, dikarenakan selama ini guru hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi. Dari hasil wawancara kepada siswa kelas VII dengan jumlah sampelnya 35 siswa, diketahui bahwa dari 35 siswa, 31 diantaranya menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang dapat mereka jadikan sebagai sarana pembelajaran pada saat proses belajar berlangsung.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Film Pendek Pada Mata Pelajaran Pendidikan Ketrampilan Di SMP Swasta Istiqlal Delitua**”

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media *audio visual* film pendek?
2. Seberapa besar pengetahuan siswa dalam mempelajari Pendidikan Ketrampilan ?
3. Bagaimana peran guru dalam memberikan pengetahuan siswa tentang pendidikan ketrampilan?
4. Bagaimana pengetahuan siswa tentang Pendidikan Ketrampilan?
5. Seberapa besar peran Guru dalam menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan ketrampilan.?
6. Bagaimana menggunakan media *audio visual* film pendek sebagai media pembelajaran terhadap mata pelajaran pendidikan ketrampilan?
7. Seberapa besar pengaruh penggunaan media *audio visual* film pendek terhadap mata pelajaran pendidikan ketrampilan?
8. Bagaimana hasil belajar pengolahan manisan basah dengan menggunakan media *audio visual* film pendek?
9. Bagaimana hasil belajar pengolahan manisan basah dengan tidak menggunakan media *audio visual* film pendek?
10. Bagaimana pengaruh penggunaan media *audio visual* film pendek terhadap hasil belajar pengolahan manisan basah?

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, agar penelitian ini dapat lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan maka perlu melakukan pembatasan masalah pada :

1. Mata Pelajaran Pendidikan Ketrampilan dibatasi pada standar kompetensi “ Mengapresiasi teknologi pengolahan manisan basah”.
2. Penelitian ini dibatasi pada pengetahuan siswa kelas VII SMP Swasta Istiqlal Delitua pada karya teknologi pengolahan manisan basah.
3. Merancang film pendek tentang Mengapresiasi karya teknologi pengolahan manisan basah.
4. Obyek penelitian dilakukan pada kelas VII SMP Swasta Istiqlal Delitua.
5. Pada penelitian ini, kelas kontrol akan menggunakan metode konvensional sebagaimana yang dilakukan disekolah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar pengolahan manisan basah dengan menggunakan media audio visual film pendek?
2. Bagaimana hasil belajar pengolahan manisan basah dengan tidak menggunakan media audio visual film pendek?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *audio visual* film pendek terhadap hasil belajar pengolahan manisan basah?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui hasil belajar pengolahan manisan basah dengan menggunakan media audio visual film pendek.
2. Untuk mengetahui hasil belajar pengolahan manisan basah dengan tidak menggunakan media audio visual film pendek
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual* film pendek terhadap hasil belajar pengolahan manisan basah.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis, untuk menambah wawasan mengenai penggunaan media audio visual film pendek dalam meningkatkan pengetahuan mengapresiasi karya teknologi pengolahan manisan basah siswa.
2. Sebagai bahan masukan bagi siswa SMP Swasta Istiqlal Delitua dalam peningkatan pengetahuan mengapresiasi karya teknologi pengolahan manisan basah melalui media film pendek.
3. Sebagai bahan masukan bagi guru-guru disekolah dan pihak sekolah tempat penelitian dalam menyampaikan pembelajaran melalui media audio visual film pendek.
4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam menentukan media pembelajaran pendidikan ketrampilan yang tepat dan efektif, khususnya bagi guru pendidikan ketrampilan.
5. Sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.