

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perubahan pendidikan di Negara yang sedang berkembang sangat diperlukan. karena pendidikan harus berjalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru Sekolah Tingkat Pertama yang terlibat langsung agar mereka mau aktif dan mencari serta mengembangkan sistem pendidikan untuk melayani kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selaras dengan kebijakan pembangunan pendidikan yang meletakkan pembangunan sumber daya manusia sebagai prioritas pembangunan nasional maka kedudukan guru semakin strategis dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam upaya peningkatan mutu pendidikan tingkat SD, SMP, SMA, menghadapi era globalisasi.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah jenjang pendidikan formal di Indonesia setelah lulus Sekolah Dasar. Sekolah Menengah Pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Pada Tahun Ajaran 1994–1995 hingga 2003–2004, sekolah ini pernah disebut Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP).

Lulusan Sekolah Menengah Pertama dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas atau Sekolah Menengah Kejuruan. Pelajar Sekolah Menengah Pertama umumnya berusia 13-15 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7–15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, yakni Sekolah Dasar 6 tahun dan Sekolah Menengah Pertama 3 tahun.

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

Media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*) yang menjadi sarana komunikasi. Media berasal dari bahasa latin *medium* istilah ini merujuk kepada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Russel, Dkk, 2011).

Pembelajaran merupakan proses komunikasi. 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 terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran untuk sampai pada hasil yang maksimal diperlukan kesiapan yang baik serta mampu menimbulkan motivasi belajar siswa.

Permasalahan tersebut pada kondisi obyektif bukanlah merupakan suatu hal yang mudah untuk dicapai. Karena harus mempertimbangkan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Adapun kriteria-kriteria dalam pemilihan media adalah: 1) Tujuan mengajar, 2) Bahan pelajaran, 3) Metode pengajaran, 4) Tersedianya alat yang dibutuhkan, 5) Jam pelajaran, 6) Penilaian hasil belajar, 7) Pribadi guru, 8) Minat dan kemampuan siswa situasi pengajaran yang sedang berlangsung.

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

Media audio visual, yang menggunakan indera penglihatan dengan didukungnya keterangan-keterangan dari pendidik (guru) untuk memperjelas materi yang dihubungkan dengan media yang digunakan. Pengertian Media audio visual dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk visual dan auditif (tampak dengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, penglihatan dan kemauan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.

Pelajaran keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran di SMP, pelajaran keterampilan pada dasarnya siswa belajar melalui benda konkret. Untuk memahami konsep abstrak, siswa memerlukan benda konkret sebagai perantara atau visualisasinya. Konsep abstrak yang baru di pahami siswa itu akan melekat,

dan tahan lama bila siswa belajar melalui perbuatan dan dapat memahami materi pelajaran dengan baik, bukan hanya melalui mengingat-ingat fakta.

Keterampilan adalah 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 pembelajaran keterampilan (Mulyasa, 2010).

Manisan buah adalah buah-buahan yang direndam dalam larutan gula selama beberapa waktu. 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).

Salah satu pengawetan makanan adalah manisan basah. Manisan basah adalah manisan yang diperoleh setelah penirisan buah dari larutan gula. Manisan basah mempunyai kandungan air yang lebih banyak dan penampakan yang lebih menarik karena serupa dengan buah aslinya. Manisan basah biasanya dibuat dari buah yang keras. Contoh buah untuk manisan basah adalah kolang-kaling, mangga, salak, dan pepaya (Fatah, 2010).

Kegiatan belajar mengajar dilihat dari segi pengajaran guru, Sebab gurulah yang terlibat langsung dalam upaya mendidik, membina dan mengajari peserta didik dengan tujuan agar peserta didik lebih giat belajar, dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran keterampilan. Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran.

Guru merupakan tolak ukur dalam menjalankan proses belajar mengajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang lebih baik, tidak monoton dan membosankan adalah dengan menggunakan media belajar dimana guru harus memanfaatkan fasilitas sekolah seperti Laptop, komputer, OHP atau Lcd. Pembelajaran dengan menggunakan media akan bermanfaat bagi siswa dan guru. Karena dengan memanfaatkan media yang tersedia, siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diterimanya disaat belajar. Dengan menggunakan media siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengar uraian guru berceramah tetapi melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan demonstrasi, sehingga siswa tidak merasa bosan.

Penggunaan media dan pemanfaatan fasilitas sekolah tidak terlaksana dengan baik, guru masih tetap menggunakan metode konvensional didalam proses belajar mengajar walaupun fasilitas sudah ada. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran baik itu media sederhana seperti media gambar, media alat praga. Padahal mata pelajaran keterampilan merupakan mata pelajaran produktif dengan kata lain lebih banyak materi praktek daripada teori. Jika metode konvensional

digunakan untuk belajar teori yang isi materinya praktek kurang mendukung apabila tidak dibantu dengan media. Karena siswa tidak melihat secara langsung bagaimana alat, bahan dan teknik pembuatan suatu produk.

Metode konvensional memiliki kelemahan utama yaitu pengajaran terpusat pada guru. Guru memegang penuh dalam proses pengajaran sementara peserta didik hanya sebagai objek pembelajaran. Karena hanya sebagai objek pembelajaran maka proses belajar peserta didik tidak maksimal.

Peserta didik tidak 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 tidak 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. Mereka menerima tidak lebih apa yang disampaikan guru tanpa ada usaha aktif menemukan sendiri.

Selain kendala diatas, ditemukan masalah dimana guru mengajar siswa pada saat praktek berlangsung. Seharusnya sebelum praktek guru menggunakan media pembelajaran berupa media gambar, media alat peraga, dan media audio visual pada pembelajaran keterampilan. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa tidak mengalami kebingungan atau menerka bagaimana cara membuat suatu kerajinan dan teknik pengolahan produk. Akan tetapi, pertemuan selanjutnya pada saat praktek berlangsung siswa tetap dibimbing dengan tujuan teknik, cara membuat suatu produk agar lebih di ingat siswa.

Setelah melihat permasalahan diatas, peneliti mengadakan wawancara kepada siswa yang dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2013 pada waktu PPL (Program Pengalaman Lapangan) diketahui bahwa siswa menganggap pelajaran keterampilan merupakan mata pelajaran yang membosankan, tidak menarik dikarenakan selama ini guru masih menggunakan metode konvensional. Dan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang mendukung motivasi siswa untuk menggugah belajar saat proses belajar mengajar berlangsung. Dari hasil wawancara kepada siswa kelas VIII dengan jumlah sampelnya 33 siswa, 92% siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang dapat mereka jadikan sebagai sarana pembelajaran pada saat proses belajar berlangsung. Begitu juga dengan hasil wawancara kepada guru bidang studi keterampilan yang diadakan pada tanggal 11 september 2013 pada waktu PPL (Program Pengalaman Lapangan) , 98% membutuhkan media pembelajaran dalam bentuk video karena sebagian besar materi yang diajarkan adalah praktek yang salah satunya membuat manisan basah.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Kompetensi Dasar Merencanakan Prosedur Kerja Pembuatan Manisan Basah Mata Pelajaran Keterampilan Di SMP Negeri 1 Sipispis”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

1. Apakah proses pembelajaran pembuatan manisan basah masih dilakukan dengan metode konvensional?
2. Bagaimanakah cara siswa mengatasi kesulitan belajar dalam materi pembuatan manisan basah dengan metode konvensional?

3. Bagaimanakah pembelajaran keterampilan dengan menggunakan media pembelajaran audio visual dalam pembuatan manisan basah?
4. Bagaimanakah pembelajaran didalam kelas dengan metode konvensional?

### **C. Pembatasan Masalah**

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

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar “Merencanakan Prosedur Kerja Pembuatan Manisan Basah” pada mata pelajaran Keterampilan kelas VIII SMP Negeri 1 Sipispis.
2. Dua jenis manisan basah yaitu Kedondong dan Pepaya.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk media pembelajaran audio visual gerak yang dikemas dalam *Cassette Disc* atau *Digital versatile disc*.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran audio visual pada Kompetensi Dasar Merencanakan Prosedur Kerja Pembuatan Manisan Basah pada mata pelajaran keterampilan kelas VIII SMP Negeri 1 Sipispis.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan, Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran audio visual pada Kompetensi Dasar Merencanakan Prosedur Kerja Pembuatan Manisan Basah pada mata pelajaran keterampilan kelas VIII SMP Negeri 1 Sipispis.

### **F. Kegunaan/Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, guru, sekolah sebagai berikut:

1. Bagi guru mata pelajaran keterampilan dapat mengembangkan media pembelajaran yang mudah, singkat, menyenangkan dan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.
2. Media audio visual dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas dan dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lain.
3. Bagi siswa kelas VIII dapat bermanfaat membantu pelajar dalam memahami materi pelajaran membuat manisan basah sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.