

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003). Dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan sadar yang sengaja dilakukan untuk menggali potensi diri serta mendapatkan ilmu pengetahuan. Kegiatan yang memiliki tujuan untuk menggali potensi diri siswa dan menambah pengetahuan siswa sehingga menjadi manusia yang lebih berkarakter dan berkualitas dalam kehidupan. Dengan adanya pendidikan mengharuskan siswa menjadi pribadi yang kreatif, kemampuan berpikir kritis, dan produktif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan terbaik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif untuk mendorong siswa belajar secara optimal baik belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan

maupun mengarahkan, mengembangkan, dan membimbing ke arah kehidupan lebih baik tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku. Seseorang dikatakan belajar apabila telah mendapatkan perubahan tingkah laku, dari yang tidak bisa menjadi bisa yang tidak tahu menjadi tahu. Sedangkan pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada siswa. Di dalam pembelajaran ada kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan yang berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan mengelola pembelajaran.

Pelajaran *Laundry* adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan jurusan perhotelan. Mata pelajaran tersebut berisikan sub kompetensi mengenai bagaimana cara proses pencucian. Mata Pelajaran *Laundry* juga merupakan salah satu departemen yang terdapat pada di industri perhotelan. Di industri perhotelan mewajibkan setiap tenaga kerjanya memiliki kompetensi di bidang perhotelan. Sehingga siswa di Sekolah Menengah Kejuruan pada jurusan perhotelan dituntut untuk menguasai sub kompetensi mengenai *Laundry* guru menyediakan media pembelajaran sebagai alat penyampaian materi pelajaran dan *Laundry* sangat dibutuhkan pada siswa saat Prakerin nantinya.

Dalam penyampaian materi *Laundry* ke siswa, guru harus membuat media pembelajaran yang tepat dan mampu menarik minat belajar siswa. Menurut Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, (2016:120) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan yang kondusif berarti juga menyediakan sarana dan prasarana kurikulum yang baik, tepat, dan mencukupi.

Menurut Ernalida et al., (2018:134) media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. ada banyak jenis media pembelajaran diantaranya yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, dan media pembelajaran audio visual. Guru dapat lebih inovatif lagi dalam

menyiapkan maupun membuat media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa memahami materi pembelajaran.

Dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di kelas IX jurusan perhotelan di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan daerah Jakarta Selatan yaitu SMKN 32 Jakarta informasi yang didapatkan yaitu proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas IX jurusan perhotelan sudah efektif. Namun, karena keterbatasan media pembelajaran guru hanya menggunakan video yang diunduh melalui *youtube* juga materi yang disampaikan tidak mencantumkan alat-alat yang dipakai oleh hotel dan tidak dijelaskan secara lengkap mengenai bagaimana tata cara penggunaan, proses awal hingga akhir pencucian, serta buku yang dipinjamkan oleh pihak perpustakaan sekolah. Sehingga peserta didik tampak kurang tertarik dan tidak bersemangat mengikuti proses pembelajaran mengenai *Laundry*.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk menunjang pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan karena di sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti infokus dan laptop sebagai alat penunjang media pembelajaran serta belum adanya guru memakai video animasi sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran *Laundry*. Sehingga dengan adanya sarana dan prasarana tersebut dapat mempermudah guru dalam mengoperasikan media pembelajaran video animasi karena pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan secara daring.

Menurut Fatmawati et al, (2018:25) video adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik berisi konsep, prinsip, prosedur, untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. dengan adanya media pembelajaran video animasi, siswa tertarik pada mata pelajaran *Laundry* terutama mengenai tata cara dan proses pencucian pakaian tamu. Sedangkan menurut Pratama, (2018:3) animasi adalah kumpulan dari berbagai gambar yang digabung satu-persatu secara cepat sehingga gambar tersebut seolah-olah bergerak. Lalu menurut Limbong yang diacu dalam Rizal, (2017:80) animasi adalah proses dalam menciptakan satu efek bergerak pada jangka waktu tertentu, dapat merubah warna dan suatu objek dalam jangka waktu

tertentu dan bisa juga dikatakan perubahan dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu. Berdasarkan pernyataan diatas bahwa video animasi adalah tampilan video yang gambar bisa bergerak dalam jangka waktu tertentu dan memiliki warna yang menarik.

Penggunaan media video animasi juga pernah diteliti oleh Kurniawan (2015:10) dengan judul Keefektifan Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas X MIA SMAN 1 Sedayu Bantul. Bobot keefektifan adalah 8,13%. Nilai rata-rata akhir kelas eksperimen sebesar 8,0323 lebih besar dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 7,5031. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa jerman.

Berdasarkan penelitian tersebut peneliti mengembangkan video animasi pembelajaran ini karena pada mata pelajaran *Laundry* agar siswa lebih tertarik dalam menyimak materi pembelajaran mengenai *Laundry*. Pada media pembelajaran video animasi disajikan dengan karakter yang bisa bergerak, didesain dengan warna menarik yang disukai oleh siswa. Video tersebut menampilkan tata cara dan proses pencucian pakaian tamu di *Laundry Departement*. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran *Laundry* di Sekolah Menengah Kejuruan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang penelitian diatas, ada beberapa identifikasi masalah yang akan menjadi perhatian yaitu :

1. Media pembelajaran yang selama ini digunakan adalah video yang diunduh melalui *Youtube*.
2. Video yang ada di *Youtube* disajikan menggunakan peralatan yang digunakan tidak sesuai dengan industri perhotelan.
3. Belum adanya video animasi sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan khususnya pada mata pelajaran *Laundry*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka pembatasan masalahnya adalah Pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* pada mata pelajaran *Laundry* di Sekolah Menengah Kejuruan.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas rumusan masalah yang menjadi pokok peneliti ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* digunakan untuk mata pelajaran *Laundry* di Sekolah Menengah Kejuruan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan rumusan masalah diatas. Maka, tujuan pengembangan adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi *powtoon* untuk mata pelajaran *Laundry* di Sekolah Menengah Kejuruan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Teoritis

Menjadi referensi untuk mata pelajaran *Laundry* khususnya pada materi Proses dan Pencucian Pakaian Tamu dapat menjadi alternatif pembelajaran mandiri.

1.6.2 Praktis

- a. Bagi pendidik adalah digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan membantu pendidik agar tercapai tujuan pembelajaran khususnya mata pelajaran *Laundry*.
- b. Bagi Peserta didik adalah referensi dalam meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat dipelajari saat peserta didik di rumah.
- c. Bagi Peneliti adalah sebagai sarana menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah di Jakarta serta memberikan inovasi dalam media pembelajaran.