BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mengembangkan pembelajaran menuju pengembangan keterampilan Siswa di era industri 4.0 merupakan salah satu poros Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Dokumen pengembangan konten revolusi industri 4.0 merupakan konten wajib bagi sekolah kejuruan. Kewirausahaan merupakan salah satu jenis konten Industri 4.0. Selain bekerja di dunia industri atau melanjutkan studi ke perguruan tinggi, lulusan SMK juga didorong untuk menjadi wirausaha kreatif.

Salah satu alternatif yang bagus yaitu mendorong anak-anak untuk menjadi wirausaha. Khususnya, anak-anak yang memiliki imajinasi kuat dan mimpi besar perlu dipersiapkan untuk menjadi wirausaha. Lulusan SMK akan menghadapi persaingan yang semakin ketat dalam upaya mendapatkan pekerjaan. Lowongan pekerjaan yang tersedia saat ini tidak sebanding dengan peningkatan jumlah pencari kerja, sehingga profesi wirausaha menjadi pilihan yang cukup menjanjikan untuk masa depan. Mayoritas orang tua yang menyekolahkan anaknya di SMK adalah orang tua yang tergolong ekonomi menengah kebawah. Harapan orang tua setelah anaknya lulus SMK langsung siap kerja. Ketika lapangan pekerjaan sangat sempit, maka jalan satu-satunya adalah dengan menciptakan lapangan pekerjaan sendiri.

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pembelajaran, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks. terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan

penjelasan guru. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media.

Hamalik (dalam Arsyad, 2008) menyampaikan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi dalam belajar, serta membawa pengaruh psikologi terhadap Siswa. Untuk melatih kemandirian siswa dalam proses belajar maka diperlukan sebuah pendukung, salah satunya media pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara materi pembelajaran terhadap guru dan siswa. Komunikasi yang baik tidak akan berhasil apabila tidak ada media pendukung. Pesan yang disampaikan adalah isi kurikulum yang diuraikan oleh guru, tutor, pengajar atau sumber lain dalam bentuk simbol-simbol baik verbal, non verbal maupun visual. Media pembelajaran hendaknya dipercaya menjadi bagian integral menurut sistem pembelajaran dan bukan sekedar indera menggunakan fungsi tambahan yg bisa dipakai apabila diharapkan hanya sekali waktu saja.

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan adalah buruknya pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa tidak didorong untuk memahami secara mendalam dan mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas dan keterampilan kerja yang efektif. Guru mempunyai peranan yang sangat strategis dalam proses pembelajaran, mempengaruhi keterampilan yang akan diperoleh siswa (pengetahuan, sikap, keterampilan). Selama ini dalam pembelajaran siswa diposisikan sebagai objek, dan guru memosisikan diri sebagai subjek belajar, sehingga guru lebih proaktif dan dominan dalam proses pembelajaran. Sementara pembelajaran abad 21 merupakan peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang

dikembangkan menuntun sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher centred* menjadi *student centred*.

Berdasarkan output observasi, anak didik terutama menyukai hal-hal eksklusif misalnya peristiwa yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Begitu juga pada proses penyampaian materi, hendaknya pengajar memakai cara-cara yg spesifik, menarik, efektif, dan efisien supaya anak didik bersemangat mengikuti pembelajaran dan gampang menyerap dan tahu materi yg disampaikan pengajar. Oleh karena itu, salah satu cara lain solusi pembelajaran yg efektif dan efisien merupakan dengan memakai video pembelajaran. SMKN 1 Muaro Jambi mencakup berbagai jurusan antara lain Bisnis Daring dan Pemasaran. Di jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran, ada satu mata pelajaran yang saya kuasai dengan baik yaitu mata pelajaran Perencanaan Bisnis.

Minimnya sumber belajar di sekolah, kurangnya perhatian siswa, rendahnya pengetahuan, dan rendahnya motivasi siswa untuk berwirausaha menunjukkan bahwa proses pembelajaran banyak mengalami kendala. Jadi, dalam proses pembelajaran yang efektif perlu adanya media yang sesuai dengan kepribadian siswa, materi pembelajaran yang disajikan, dan sarana prasarana pendukungnya.

Penggunaan media video pada aktivitas pembelajaran bisa menarik perhatian siswa sebagai akibatnya menumbuhkan rasa ingin memahami dan motivasi belajarnya. Penggunaan media video akan menghipnotis proses pembelajaran dan tentunya pendidikan memerlukan proses pembelajaran yang baru dan lebih bertenaga lantaran menggunakan media yang sempurna maka proses pembelajaran akan lebih gampang dilakukan, siswa akan lebih tahu apa yang dikomunikasikan, sebagai akibatnya pembelajaran bisa tercapai output yg lebih

baik. Materi ini secara otomatis diserap siswa untuk meningkatkan kemampuan belajarnya dan mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Terutama meningkatkan gairah siswa untuk berwirausaha.

Banyak orang yang menganggap bahwa memulai bisnis hanya memerlukan modal berupa uang, namun hal itu tidak sepenuhnya benar. Memulai bisnis tanpa bekal Pendidikan yang cukup akan membuat seseorang kebingungan dalam memulai bisnis dan mempertahankan bisnis nantinya. Pendidikan penting untuk mengatur *mindset* dalam menjalankan bisnis, mengatur strategi untuk keberlanjutan bisnis, hingga mengembangkan bisnis atau usaha. Aspek tersebut terdapat didalam materi mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Kelas X Bisnis Daring dan Pemasaran. Situasi demikian, sangat penting dan mendesak penulis akan melakukan penelitian dalam hal Pengembangan Video Pembelajaran Perencanaan Bisnis untuk Siswa SMK Negeri 1 Muaro Jambi. Penulis menentukan media video pembelajaran lantaran video pembelajaran bisa menampilkan warta atau insiden tanpa wajib mengalaminya secara langsung. Sehingga siswa bisa melihat secara nyata insiden dan peristiwa pada global bisnis.

1.2 Batasan Masalah

Suatu masalah yang dianalisis apabila tidak diberikan batas ruang lingkup pembatasan tentu akan menjadi panjang lebar dan tidak terarah, yang akhirnya akan mempengaruhi ketidakstabilan tujuan yang diinginkan. Dalam hal ini penelitian hanya membatasi fokus pada pengembangan video pembelajaran perencanaan bisnis pada materi pengembangan usaha.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana perencanaan video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi?
2. Bagaimana perancangan video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi?
3. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi?
4. Bagaimana kelayakan media dan materi pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi secara konseptual, prosedural dan praktik?
5. Bagaimana respon teman sejawat terhadap video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi?
6. Bagaimana kemenarikan video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi?

1.4 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi.
2. Mendeskripsikan perancangan video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi.
3. Mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi.

4. Untuk mengetahui kelayakan media dan materi pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi secara konseptual, prosedural dan praktik.
5. Untuk mengetahui respon teman sejawat terhadap video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi.
6. Untuk mengetahui kemenarikan video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa SMKN 1 Muaro Jambi.

1.5 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konkret demi bertambahnya sumber informasi dan sebagai referensi keilmuan dibidang pengembangan media pembelajaran di SMK.

2. Manfaat Praktis

- a) Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran.
- b) Peneliti mempunyai landasan di masa depan dalam mengembangkan dan menerapkan materi pembelajaran.
- c) Guru dan pengajar dapat memanfaatkan video pembelajaran ini untuk menunjang pengajaran materi perencanaan bisnis. Guru produktif pemasaran dan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan.

1.6 Asumsi Pengembangan

Berikut dibawah ini adalah asumsi yang mendasari penelitian pengembangan ini:

1. Media video pembelajaran diasumsikan dapat menimbulkan minat belajar dan minat berwirausaha siswa.
2. Penggunaan Media video pembelajaran diasumsikan dapat meningkatkan konsentrasi dan antusias siswa pada saat pembelajaran.

1.7 Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran perencanaan bisnis pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berikut penjelasan Ruang lingkup video pembelajaran:

1. Media yang dikembangkan berupa video pembelajaran, materi pelajaran dan motivasi dari salah satu pengusaha kuliner di provinsi Jambi.
2. Subjek penelitian yang menggunakan media pembelajaran video adalah siswa kelas X BDP SMKN 1 Muaro Jambi pada pembelajaran perencanaan bisnis.
3. Pengembangan produk hanya sebatas dokumen pengembangan usaha.
4. SMKN 1 Muaro Jambi menggunakan kurikulum 2013 sehingga dibutuhkan pengajar yang kreatif dalam mengembangkan media yang menarik perhatian siswa.

1.8 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian ini menciptakan produk untuk guru dan siswa berupa video pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Spesifikasi produknya sebagai berikut:

1. Materi yang disiapkan diambil dari buku perencanaan bisnis yang diajarkan.
2. Bentuk fisik produk yang dibuat pada pengembangan ini berupa video pembelajaran.
3. Video pembelajaran dengan topik terkait pengembangan usaha.

1.9 Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman umum tentang istilah-istilah tertentu dalam judul kata ekstensi ini, batasan terminologis berikut harus diberikan:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud tertentu. Dengan mengembangkan bahan ajar yang tersedia menjadi bahan ajar yang lebih efektif.

2. Video Pembelajaran

Video Pembelajaran merupakan media pembelajaran audio visual yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan memuat materi pembelajaran akan sangat membantu pemahaman siswa dan dapat digunakan terus-menerus dan berulang ulang.

3. Perencanaan Bisnis

Perencanaan bisnis merupakan aktivitas atau kegiatan penting yang harus dipersiapkan sebelum memulai sebuah usaha. Perencanaan bisnis di sini merupakan mata pelajaran produktif yang terdapat pada jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran.

4. Pengembangan Usaha

Pengembangan suatu usaha adalah tanggung jawab dari setiap pengusaha atau wirausaha yang membutuhkan pandangan kedepan, motivasi dan kreativitas. Pada umumnya pemilik usaha dalam mengembangkan usahanya harus mampu melihat suatu peluang dimana orang lain tidak mampu melihatnya, menangkap peluang dan memulai usaha (bisnis), dan menjalankan bisnis dengan berhasil.

5. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang menyelenggarakan Pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain sederajat. Tujuan Pendidikan di SMK adalah membentuk lulusan yang siap memasuki dunia kerja, melanjutkan perguruan tinggi, atau sebagai wirausaha.