

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan kejuruan mengutamakan lulusannya untuk memasuki dunia kerja, dipekerjakan, atau sebagai wiraswasta. Pendidikan kejuruan menekankan *learning by doing* (belajar dengan praktik) dan *hand on experience* (belajar secara langsung). Pada pelaksanaannya, SMK memiliki program keahlian yang diselenggarakan sesuai kebutuhan lapangan kerja untuk mengembangkan sikap kerja yang profesional kepada siswa. Berdasarkan orientasi pendidikan kejuruan, pembelajaran di SMK didominasi dengan praktik kerja sesuai program keahlian dan menerapkan 70% pembelajaran praktik serta 30% pembelajaran teori (Hadi, 2022). Pembelajaran praktik atau praktikum melibatkan siswa untuk belajar melalui praktik langsung. Praktikum memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan sebagai bentuk pengalaman dan penerapan teori yang telah dipelajari dengan melakukan percobaan mengikuti petunjuk yang telah diperinci dalam lembar petunjuk (Suryaningsih, 2017).

Hasil wawancara selama pelaksanaan Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di program keahlian APHP SMK Negeri 1 Leuwiliang pada Agustus–November 2023 menyatakan bahwa perlu adanya peningkatan hasil belajar siswa terutama pada kegiatan praktikum. Berdasarkan nilai siswa kelas XI APHP 6 Tahun Ajaran 2023/2024 pada elemen Produksi Olahan Hasil Hewani, 83% dari jumlah 32 siswa masih belum memenuhi batas minimal nilai yang sudah ditetapkan pada penilaian akhir semester. Beberapa siswa terlihat kurang termotivasi dan pasif saat pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai. Ketersediaan media pembelajaran praktikum sebagai panduan tentunya berperan penting untuk menunjang pembelajaran praktik. Hal tersebut dikemukakan bahwa belum optimalnya pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran praktikum. Media pembelajaran yang digunakan untuk praktik berupa modul praktikum berisi prosedur pelaksanaan praktikum dan lembar hasil. Modul praktikum yang tersedia dinilai kurang menarik karena memiliki visual yang

monoton dan kurang unsur estetika. Hal itu menimbulkan kebingungan pada siswa karena media yang digunakan tidak dilengkapi dengan gambar atau animasi sehingga belum memberikan gambaran nyata terkait praktik yang akan dilaksanakan. Guru pun hanya menjelaskan prosedur pelaksanaan melalui modul praktikum di kelas atau demonstrasi singkat saat di laboratorium, padahal adanya media pembelajaran seharusnya dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep dan meningkatkan hasil belajar secara efektif (Devega & Suri, 2019).

Berdasarkan pengamatan, siswa cenderung lebih aktif dan antusias saat belajar menggunakan media atau metode audiovisual, seperti menonton video dan kegiatan demonstrasi. Hal tersebut dapat menunjang pemahaman siswa karena memberikan gambaran dan visualisasi yang nyata sebelum pelaksanaan praktikum. Oleh karena itu, sebagian guru menjelaskan prosedur pelaksanaan melalui demonstrasi singkat saat di laboratorium. Hal ini menjadi salah satu potensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggabungkan media audio dan visual. Oleh karena itu, praktikum di SMKN 1 Leuwiliang memerlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik agar penyampaian materi dapat lebih baik.

Peneliti beranggapan bahwa media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video tutorial. Menurut Hana, dkk. (2023), pengalaman belajar siswa didapatkan 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, dan 50% dari apa yang dilihat dan didengar. Penggunaan video dapat mempermudah dan memperjelas materi yang abstrak dan sulit diimajinasikan oleh siswa (Busyaeri, dkk., 2016). Keunggulan video terdapat pada visualisasi praktik yang terlihat nyata dan mampu memberikan gambaran yang cukup. Penyajian materi pada video mampu memperlihatkan langkah kerja praktikum yang lebih jelas dengan adanya dukungan gambar, animasi, grafis, dan audio. Penggabungan elemen audiovisual tersebut dinilai mampu menimbulkan ketertarikan bagi siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian Mangesa, Miru, & Prasoso (2022) di mana penggunaan video menumbuhkan keingintahuan dan sikap belajar yang aktif sehingga terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Tutorial pada Praktikum Pengujian Mutu Susu Segar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMKN 1 Leuwiliang”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan video tutorial sebagai media pembelajaran pada praktikum pengujian mutu susu segar?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik kelompok eksperimen setelah menggunakan video tutorial pada praktikum pengujian mutu susu segar?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik kelompok kontrol setelah menggunakan modul praktikum pada praktikum pengujian mutu susu segar?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik antara kelompok eksperimen setelah menggunakan video tutorial dan kelompok kontrol setelah menggunakan modul praktikum?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan video tutorial sebagai media pembelajaran pada praktikum pengujian mutu susu segar.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik kelompok eksperimen setelah menggunakan video tutorial pada praktikum pengujian mutu susu segar.
3. Mengetahui hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik kelompok kontrol setelah menggunakan modul praktikum pada praktikum pengujian mutu susu segar.
4. Mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik antara

kelompok eksperimen setelah menggunakan video tutorial dan kelompok kontrol setelah menggunakan modul praktikum.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada berbagai pihak. Manfaat-manfaat yang ingin diperoleh adalah:

1. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa, dapat lebih baik memahami materi dan meningkatkan hasil belajar.
 - b. Bagi guru, dapat menjadi alternatif dan referensi dalam menyediakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan, menambah pengalaman, dan mengasah keterampilan dalam mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran.
2. Manfaat Teoritis
 - a. Mendukung kegiatan pembelajaran dan praktikum agar lebih tertib.
 - b. Menjadi bahan rujukan dan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya video untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah pada praktikum pengujian mutu susu segar dalam elemen Produksi Olahan Hasil Hewani. Penelitian ini berfokus pada materi praktikum pengamatan fisik, pengujian kesegaran, pengujian keasaman, dan pengujian keaslian susu segar. Penelitian ini menghasilkan video tutorial yang diterapkan menggunakan desain *quasi experimental (control group pretest-posttest)* model *nonequivalent control group* untuk membantu siswa kelas XI APHP 5 SMKN 1 Leuwiliang dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Video tutorial pada penelitian ini dikembangkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* dengan model pengembangan ADDIE.